



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Habilidades sociales en la dependencia a videojuegos en
estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca. 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Mendoza Correa, Merci Marilu (orcid.org/0000-0001-6576-8561)

ASESOR

Mg. Hernández Vela, Jorge Antonio (orcid.org/0000-0002-7990-682X)

CO-ASESOR:

Mg. Diaz Agreda, Jorge Luis. (orcid.org/0000-0003-1260-0727)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**TRUJILLO - PERÚ
2023**

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mi querido padre quien estaría muy contento de un logro más que alcancé en mi vida profesional, a mi buena madre por enseñarme a ser cada día mejor persona y estar siempre pendiente de mí.

Agradecimiento

Al concluir este trabajo de investigación, agradezco de corazón a mis queridos hermanos por ser los motivos más importantes para que me supere cada día y contar siempre con ellos en los gratos y difíciles momentos que nos regala la vida.

También mi agradecimiento al asesor Jorge Antonio Hernández Vela y co-asesor Jorge Luis Díaz Agreda por brindarme sus conocimientos y dedicación en cada una de las sesiones virtuales que nos ofreció la universidad, las cuales fueron la base y guía para desarrollar y culminar mi trabajo de investigación que me servirá para lograr mi meta trazada como profesional.

A una buena prima y gran profesional por animarme a continuar con el desarrollo de la tesis en los momentos que sentía desistir y por el apoyo desinteresado que me brindó. Asimismo, a un excelente profesional y ser humano que me apoyó en este tiempo que me tomó la elaboración de este presente trabajo, por su disposición que tenía en los momentos que necesitaba de su orientación.

Gracias maestra Esther y maestro Jamer.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria.....	2
Agradecimiento	3
Índice de contenidos.....	iv
Índice de Tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización:	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
V.DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS	31

ANEXOS

Índice de Tablas

	Pág
Tabla 1. <i>Relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los vídeo juegos</i>	19
Tabla 2. <i>Relación entre la dimensión asertividad y la dependencia a los vídeo juegos</i>	20
Tabla 3. <i>Relación entre la dimensión comunicación y la dependencia a los vídeo juegos</i>	21
Tabla 4. <i>Relación entre la dimensión toma de decisiones y la dependencia a los vídeo juegos</i>	22

Resumen

Los seres humanos somos capaces de expresar sentimientos, actitudes, aspiraciones y opiniones para poder interactuar y establecer relaciones con los demás, a este conjunto de elementos Goldstein (1989) le llama habilidades sociales los cuales en la edad de la infancia o adolescencia pueden tomarse un tanto difíciles por los cambios que sufren los individuos incluso se puede llegar hasta la agresividad cuando no son entendidas y comprendidas en su real dimensión. La finalidad de esta investigación fue determinar la correlación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en aprendices de instituciones educativas de Cajamarca. El estudio se apoyó en una metodología enmarcada desde el enfoque cuantitativo, de tipo básica, nivel correlacional, con diseño no experimental. La población lo conformaron 150 estudiantes, a quienes se les aplicó la escala de habilidades sociales, la cual fue validada por expertos y presenta una confiabilidad que, según Alfa de Cronbach de 0,931, es decir, tiene un baremo excelente. Se encontró que las habilidades sociales presentan una relación inversa con la dependencia a los videojuegos en un grado de -0.469, lo cual se entiende así: si se mejora las habilidades sociales el nivel de dependencia a los videojuegos tendrá una disminución.

Palabras clave: Habilidades sociales, dependencias, videojuegos, toma de decisiones.

Abstract

Human beings are capable of expressing feelings, attitudes, aspirations, and opinions in order to interact and establish relationships with others. Goldstein (1989) calls this set of elements social skills, which in childhood or adolescence can take a so difficult due to the changes that individuals undergo, it can even reach aggressiveness when they are not understood and understood in their real dimension. The purpose of this research was to determine the correlation between social skills and dependence on video games in apprentices from educational institutions in Cajamarca. The study was based on a methodology framed from the quantitative approach, of a basic type, correlational level, with a non-experimental design. The population was made up of 150 students, to whom the social skills scale was applied, which was validated by experts and presents a reliability that, according to Cronbach's Alpha, is 0.931, that is, it has an excellent scale. It was found that social skills present an inverse relationship with dependence on video games to a degree of -0.469, which is understood as follows: if social skills are improved, the level of dependence on video games will decrease.

Keywords: Social skills, dependencies, video games, decision making.

I. INTRODUCCIÓN

La humanidad ha pasado por una pandemia que ha mermado notablemente las relaciones entre personas, dos años de confinamiento ha llevado a perder algunas actividades de interrelación, dentro de ellas se consideran aquellas que nos permiten interactuar con otras personas en distintos contextos, específicamente se tratan de las habilidades que forman parte de la interacción social, Goldstein (1989), citado por precisa que estas capacidades conocidas como habilidad social, son un cúmulo de capacidades, habilidades propias de cada persona, así como capacidades específicas que usan los individuos para establecer nexos interpersonales saludables. De igual modo estas habilidades sirven para resolver problemas con otras personas y en el plano emocional, estas pueden ser actividades elementales o también complejas (Vega, 2021).

La Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020), emitió su informe para la Infancia en dicho estudio destaca fenómenos como suicidios, estados de escasa felicidad, la obesidad y la escasez de habilidad social, así como académica, son los rasgos demasiado más comunes de los niños en aquellos países llamados de primer mundo. Son países que han logrado destacar en aspectos comerciales y tecnológicos, pero han dejado de lado la salud mental: Así, el país turco concentra el porcentaje más de satisfacción, pues presenta un 53%, también se encuentra en este rango Japón y de igual modo el Reino Unido. En el otro extremo se encuentra Lituania, evidencia el porcentaje más alto de suicidio de adolescentes y le sigue en el rango Nueva Zelanda y Estonia.

En la actualidad lograr las habilidades sociales es una tarea global, todos los sistemas educativos de los países del mundo, buscan fortalecer lo que ya traen los estudiantes de casa, es preciso señalar que los seres humanos desde muy temprana edad nos inter-relacionamos con otras personas, todos poseemos necesidades de alimentación, así como de cuidado en las primeras etapas de nuestras vidas, somos atendidos por los adultos, quienes se encargan de proveernos protección y el desarrollo de nuestra formación, nos ayudan a configurar el desenvolvimiento en sociedad. Hess y Holloway (1984) quienes manifiestan que los seres humanos necesitamos comunicarnos con nuestros semejantes, aceptar y

ser aceptados, estar seguros de pertenecer a un grupo o ser parte de un contexto, esto empieza en la familia luego la escuela, estos dos espacios son los de mayor importancia (Cruz 2009).

Revisando la bibliometría acerca de la variable en estudio, en la base de datos de Scopus, podemos apreciar que el país con más estudios sobre esta variable es España, pues evidencia más de 75 artículos científicos (60%) sobre este tema entre los años 2008 a 2022, seguido de Brasil, con 36 artículos (12%), Estados Unidos tiene 18 artículos(6%), el Perú se encuentra ubicado en el 6to. lugar con 11 artículos científicos (3.5%), además en el año 2018 se aprecia que se publicaron 27 documentos sobre dicha variable, la coincidencia en todos ellos radica que, se hace de vital importancia establecer los parámetros que ayuden a las personas a desenvolverse de manera pertinente en sociedad.

Un individuo que ha logrado desarrollar empatía y habilidades en especial las de tipo sociales, es capaz de manifestar lo que siente y piensa de manera asertiva y autónoma. Ello le facilita respetar las ideas de los demás, por lo que le resultará más fácil generar empatía con otros, porque es capaz de aceptarse y aceptar a los demás. Este individuo también será capaz de explicar su punto de vista, aunque no concuerde con otros, y mostrar sus preferencias sin sentirse mal, comunicarse de forma eficaz (Poveda, 2006).

Los países más desarrollados, dentro de ellos los europeos, enfatizan estas habilidades, que ahora le llaman habilidades blandas, primero en los hogares y luego en la formación escolarizada, empiezan haciendo que el individuo desde muy temprano se conozca, sea capaz de descubrir sus potencialidades, utilizan el juego como medio para llegar a ello, todo el tiempo buscan la interacción con otras personas; porque tienen muy en claro que muchas características de nuestra personalidad son aprendidas y sobre todo de nuestra autoestima son adquiridas cuando los seres humanos establecen interrelaciones (Betancourt et al. 2017).

Por otro lado, hoy en día existe mucha dependencia de los niños hacia los videojuegos, los cuales en un principio se consideraban un medio recreativo, estos aparecen hacia el año 1952, lo cual según la historia se observa en una plataforma propia de la época, las actividades comprendían en la interacción individual del

sujeto con la máquina, es decir era capaz de competir solo hasta el cansancio. Durante los siguientes años, los videojuegos sufrieron actualizaciones constantes, y con ello la inclusión de más de un jugador al mismo tiempo y lo más importante es que se podía hacer en tiempo real (da Costa Ribas y Abramides, 2022).

Para los años 90, las modificaciones fueron más rápidas y con mejores elementos, empezaron a observarse plataformas en dos dimensiones y hasta en tres dimensiones, las modalidades de portabilidad y de interacción donde ingresaban las consolas múltiples jugador adquiriendo características cada vez más atractivas para los gamers y popularizaron su uso en comunidades cada vez más grandes (Belli y López, 2008). Actualmente no se sabe hasta donde se podrá llegar todo el tiempo están apareciendo nuevos escenarios de juego, incluso se habla de una comunidad exclusiva de estos juegos, observándose que los padres poco o nada pueden hacer para impedirlo, y el estado actual se habla de los juegos de realidad virtual en donde el participante puede personalizar e interactuar según su nivel (Ardilla-Barragán, 2022).

Conocedores de que el uso de la tecnología facilita nuestra forma de vida y de aprender, está en tela de juicio su impacto en las personas que pasan mucho tiempo al frente de ella, expertos indican que es posible algún tipo de daño cerebral y de aspecto social, ello pone en riesgo la integridad del usuario (Montes et al., 2019). Se entiende que el acceso a los videojuegos a través de la red, ha provocado que aparezca de conductas inapropiadas llegando a ser perjudiciales para los adolescentes, y según expertos este es un problema que a la postre se convertirá en una amenaza social (Vallejos & Capa, 2010).

Esta realidad de los video juegos a través de las cabinas de internet y en los propios domicilios conectados a la red, está resultando incómodo para la mayoría de padres, porque observan en sus hijos una dependencia exagerada, y los docentes quienes trabajamos con estos niños somos quienes pagamos las consecuencias, puesto que prefieren jugar que buscar información o realizar las tareas (Madeiros et al., 2021).

Frente a estas dificultades y realidades observadas, nos planteamos la siguiente interrogante ¿En qué medida las habilidades sociales se relacionan con la

dependencia a los videojuegos de los alumnos de instituciones educativas de Cajamarca, 2022?

El objetivo general propuesto es determinar la correlación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en aprendices de instituciones educativas de Cajamarca; los objetivos específicos son: determinar la relación entre la asertividad la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca; Determinar la relación entre la comunicación y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca; Determinar la relación entre la toma de decisiones la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de instituciones educativas en el departamento Cajamarca

Desde el punto de vista teórico se justifica porque el estudio se basa en la teoría propuesta por Maslow, cuando se refiere a las necesidades básicas y de Goldstein, la cual se concibe a las habilidades sociales como una de las necesidades para el desarrollo del individuo, respecto a la justificación metodológica radica en el diseño de investigación de tipo correlacional, es decir, se estableció la relación entre las dos variables: habilidades sociales y dependencia a los videojuegos, las misma que nos servirá para aportar al conocimiento científico y el desarrollo de los estudiantes en el lugar donde se plantea la investigación; su justificación práctica está en que muchas veces los docentes vemos a los video juegos como una amenaza, por lo que si se adecúa los videojuegos se puede explotar para que se realicen buenos aprendizajes (Guerrero et al., 2018).

La hipótesis que guiará la presente investigación Existió relación directa y significativa entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de una institución de Cajamarca, Existió relación directa y significativa entre la asertividad y la dependencia a videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca; Existió relación positiva y significativa entre la comunicación y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca; Existió relación positiva y significativa de la toma de decisiones la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes, en el ámbito nacional se ha encontrado que Pintado (2019) estudió acerca de variables como las relaciones, así como la variable sexualidad y la confianza en los estudiantes de una institución como el de Saco Oliveros perteneciente a San Juan de Lurigancho, Lima. Para su investigación usó el método hipotético deductivo, además presentó un diseño no experimental. Dicha población se conformó por 339 estudiantes, en su mayoría son estudiantes de primero a quinto grado. Concluyó que no existe una relación directa entre el grado de información sobre la variable: sexualidad y la variable autoestima en los estudiantes de la escuela Saco Oliveros de SJL, con un valor de 0,217.

Quijada (2022) realizó una investigación de diseño correlacional en Chanchamayo, su finalidad fue demostrar la relación entre habilidades de tipo sociales y el rendimiento académico. Planteó una investigación de tipo básica, estudio que presenta la deducción a partir de una hipótesis con una metodología propia como el diseño correlacional, bajo un enfoque cuantitativo. Usó una muestra conformada por 85 alumnos de EBA (Educación Básica Alternativa). Aplicó la encuesta encontrando resultados como una correlación de 0,421 cuya significancia por debajo de $\alpha=0,05$, con ello, se aceptó una de las hipótesis acerca de que existe relación directa/positiva entre variables trabajadas.

Herrera (2020) investigó el videojuego y se propuso establecer el nivel de relación entre el videojuego Free Fire con los tipos de conducta disruptiva, esta investigación de diseño correlacional con corte correlacional. En ella participaron 80 adolescentes del departamento de Amazonas. Se utilizó instrumentos de recojo de información cuestionarios referidas a la preferencia en el uso del videojuego Free Fire para las pruebas de hipótesis, se utilizó la correlación de Rho Spearman, el cual arrojó un valor de 0.85** lo cual es significativo, con esto, se aceptó la hipótesis del investigador.

En referencia a los antecedentes internacionales encontramos a Ferradas (2018), quien realizó un estudio sobre autoestima relacionado con estrategias de

autoprotección, se dedicó a afianzar su sentimiento de valía individual. Trabajó con 1028 asociados del nivel secundario, aplicó el instrumento Self-handicapping. Observó comportamientos negativos de auto-incapacidad, encontró resultados que indican que la autoestima está relacionada de manera directa con las estrategias de autoprotección, ello sirvió para concluir que el desarrollo de la autoestima también mejora la autoprotección y el sentimiento de valía personal.

En otra investigación Muñoz y Losada (2017), estudió sobre habilidades sociales y estima de los jóvenes basada en elementos propios como, edad, sexo. Se tuvo una población de 2.220 alumnos entre 12-19 años a quienes se les administró una encuesta con la intención de identificar la tolerancia de los alumnos se recogió datos que la autoestima entre los varones en las últimas generaciones, mientras que es significativamente más deplorable entre los alumnos entre 12 a 14 años. Se concluye que la autoestima está muy relacionada con la edad y sexo, siendo más notorio en damas.

Moreno y Jurado, (2022) en su estudio acerca de habilidades de tipo social y creatividad en estudiantes adolescentes, realizado en España, a través de una revisión sistemática de las bases de datos como Web of Science, Scopus y PsycINFO. En sus resultados precisan que existen diferencias bastante significativas entre los mismos adolescentes respecto a las habilidades de tipo social, se demostró que las damas tienen mayor nivel de competencias sociales. Así mismo en cuanto a la variable creatividad, se observa que en el trabajo no existen evidencias respecto a esta variable mucho menos que se pueda distinguir la diferencia entre un sexo y otro. Este autor concluye que las habilidades de tipo social, así como la creatividad desencadena aspectos positivos en los estudiantes adolescentes estos pueden ser un buen rendimiento en el aula, una buena y alta estima, por lo que este trabajo es recomendable realizarlo en las instituciones educativas.

Vega (2021) investigó sobre las habilidades de tipo social que se ponían en juegos al participar en un campamento educativo en Colombia, planteó el objetivo: determinar en qué medida utilizar la estrategia de los campamentos contribuye no

solo al desarrollo sino al fortalecimiento de las habilidades de tipo social. Para ello como metodología utilizaron el estudio de casos, los resultados indican que el espacio adecuado para que los estudiantes puedan demostrar sus habilidades sociales, concluyó que los campamentos educativos reúnen la viabilidad para desarrollar y evidenciar las habilidades sociales, como espacios co curriculares de las instituciones educativas.

Sierra-Sánchez et al., (2021) en su estudios acerca de los vínculos que presenta la timidez y las habilidades de tipo sociales, presenta como objetivo analizar comportamientos relacionados con la timidez y de qué manera esta variable se relaciona con las habilidades sociales básicas, para lo cual dichos autores utilizaron un enfoque cuantitativo, con una muestra representativa de 391 personas cuyas edades oscilan de 11 a 63 años, para ello usaron cuestionarios que arrojan datos de lo más cercano a la conducta, los hallazgos numéricos evidencian la presencia común de conductas tímidas en el sexo femenino, cuyos hallazgos desembocan en comportamientos muchas veces que perjudican el desenvolvimiento. Es por ello que en las instituciones educativas se necesita la implementación de estrategias o programas basados en educación socioemocional para contribuir al desarrollo personal, social y emocional de todo el grupo estudiantil.

Las habilidades sociales como propone su autor original se refiere a una agrupación de capacidades las cuales las adquirimos desde el nacimiento y luego son potenciales por el mismo individuo a lo largo de toda su vida, éstas a su vez van a ayudar en la relación e interacción con otras personas, porque permite establecer la conexión interpersonal y proponer respuestas a la problemática de índole socioemocional que se producen en la convivencia, ya que estos serán las guías para que los individuos generen capacidades diferentes a futuro (Goldstein, et al., 1989)

Cuando se revisa información acerca de habilidades sociales, la Real Académica de la Lengua Española (RAE) la delimita como la capacidad, habilidad y/o disposición para hacer algo. Así, estas habilidades sociales son comprendidas como las capacidades de carácter interpersonal, las cuales se generan y evidencia

cuando interactúan dos o más personas (Johnson & Johnson, 2018). Es por ello que desde el campo educativo se hace necesario que los participantes posean (o lo adquieran a través de la educación) las habilidades de relación interpersonal, así como del manejo de grupos pequeños indispensables para que tenga lugar una cooperación de calidad (Costa & Abramides, 2022).

Según Field (1993) cuando trata sobre las habilidades de tipo social indica que cuando una persona ha asimilado buenas habilidades de tipo sociales, presenta una mejor adecuación y equilibrio en el desenvolvimiento de su vida, mientras que, si el individuo demuestra una baja autoestima, ello repercute negativamente en su actuación, sobre todo cuando tiene que afrontar situaciones difíciles en la vida diaria.

Maslow (1979) establece un conjunto de necesidades propias de los individuos y estas tienen cierta relación de manera jerárquica de este modo precisa que una necesidad es activada después que el nivel anterior fue atendido, es decir cuando el individuo llega a satisfacer una de sus necesidades que anteceden a esta, es allí cuando se activan las necesidades más altas o llamada también superiores y con ello la motivación para poder lograrlas de manera pertinente se ponen de manifiesto todas sus habilidades.

En la pirámide que nos propone el autor encontramos a la necesidad de autoestima dentro de ellas de amor y pertenencia a este grupo de necesidad está relacionada la oportunidad de una relación buena e íntima con otra persona además muchas personas sienten la necesidad de sentirse aceptado dentro de un grupo o como miembro de un contexto social que está organizado (González, 2020).

El ambiente familiar es aquí el primer espacio, fundamental, donde el individuo debe sentirse útil y aceptado esta necesidad es conocida como necesidad de estima ello va a ayudar a que el individuo desarrolle su amor propio el respeto hacia sí mismo a la estimación propia que le lleve a la auto valoración en este grupo de necesidades se encuentran también una que se está volviendo muy común en estos tiempos la

necesidad de reputación de condición de éxito en la sociedad y porque no hablar de la fama y la gloria (González y Molero 2022).

Así mismo Erikson (1987), etapas por las cuales el individuo pasa durante toda su vida y es en cada una de estas donde el ser humano se desarrolla adquiere un bagaje de competencias que le permitirán establecer comunicación con otras sin esta etapa el individuo no logra adquirirlos vas a sentir un vacío como que le falta algo y en muchos casos va a buscar el dominio que según Erikson le denomina la fuerza del ego al contrario cuando una persona logra la competencia verás autoestima reforzada como una sensación de suficiencia que incluso le va a permitir resolver retos que no está acostumbrado a superar (Díaz, 2020).

En esta misma línea la teoría de Erikson fundamenta las características haciendo manifiesto que para él cada una de las etapas por las cuales pasa el individuo será marcado por un conflicto y ello es lo que le permite crecer y madurar. Este autor propone que cuando un individuo logra resolver los conflictos de su etapa ya sea solo o ayudado encuentra un gran potencial para su crecimiento, pero al mismo tiempo indica que como toda moneda tiene dos caras si no lo desarrolla va a mostrar un potencial listo para el fracaso (Alania, 2019).

La perspectiva de Erikson cerrar una visión general del desarrollo y crecimiento a lo largo de toda la vida de un ser humano pero que estas etapas condicionado por el tiempo y él contestó contribuyen en el desarrollo psicosexual y psico social este autor organiza la información en 8 estadios y en cada estadio propone que se integran lo somático con lo psíquico así como con lo ético social sin perder de vista el principio es genético; por lo que se observa que es una propuesta integral en donde se integran estructuras cognitivas y operacionales que desencadenan en eventos psicosexuales físicos sociales (Bordigon, 2005).

Erikson en su teoría de desarrollo psicosocial propone alternativas frente a los rasgos que predominan en los adolescentes, estas etapas propuestas por este autor ayudan de manera considerable para entender las características en el logro de las habilidades de tipo social, dichas etapas se pueden resumir en: Confianza de tipo

básica vs. desconfianza (nacimiento hasta los 18 meses), Autonomía y en el otro extremo duda, (1.5 hasta los 3 años), Iniciativa versus culpa, (de 3 hasta los 6 años), laboriosidad versus inferioridad, (6 años hasta la pubertad), identidad versus confusión de roles, fidelidad y fe (12 hasta 20 años), Intimidad versus Aislamiento (20 hasta 30 años), Productividad versus estancamiento (30 hasta 50 años), Integridad vs. desespero (después de los 50 años) (Erikson, 1985).

En este espacio definiremos qué habilidad se entiende como las conductas específicas y muy necesarias para el desempeño exitoso y satisfactorio de una actividad del mismo modo se puede indicar qué son los comportamientos o denominadas también conductas típicas y específicas indispensables para interactuar en un contexto determinado de forma efectiva, satisfactoria y exitosamente socialmente (Muñoz et al., 2011).

Las dimensiones de las habilidades sociales, son distintas esto se debe al autor o los estudios realizados por éste, en el presente estudio se utilizará las dimensiones por el estudioso en psiquiatría Arnold Goldstein, contando con la participación de colaboradores, ellos realizaron sus estudios con adolescentes (Goldstein, et al, 1989) y se clasifican de la siguiente manera

Asertividad, dentro de este tipo encontramos habilidades sociales básicas, los autores consideran a estas como conversar escuchar algún tipo de música mantener un diálogo alturado formular una pregunta pertinente saber dar las gracias en el momento oportuno realizar una buena presentación o presentar a otros incluso hacer elogios (Lugo, 2020). También están las habilidades sociales avanzadas: son un poco más complejas estas involucran cierto grado de decisión entre ellas se tiene: saber pedir ayuda involucrarse activamente en las actividades que otros proponen darles instrucciones pertinentes utilizar un vocabulario adecuado al pedir disculpas y no está por demás convencer con sus palabras a los demás (González, 2022).

En la dimensión comunicación, encontramos las habilidades relacionadas con los sentimientos: significa conocerse a uno mismos, así como sus propios sentimientos

y la forma como uno expresa sus sentimientos, identificar el de los otros, saber manejar el enfado, saber expresar nuestro afecto en el momento adecuado enfrentar el miedo y autorrecompensarse, y las habilidades alternativas a la agresión: aquellas que ayudan a controlar nuestra ira y manejar las emociones de manera adecuada.

En la dimensión toma de decisiones, se ubican las habilidades para enfrentar el estrés: significa un grado de control de uno mismo y del contexto, formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después de un juego, resolver vergüenza, arreglárselas cuando te dejan de lado, también las habilidades de planificación: toma de decisiones con argumento, discernimiento de los problemas, tener claro un objetivo, entre otros.

Esta tipología propuesta por Goldstein (1989) las habilidades son identificadas cada una como un espacio en la cual las personas se abren o interactúan con los demás bajo ciertas normas de conducta, según los ejemplos.

Los videojuegos proporcionan nuevas formas de aprendizaje e información, además de entretener y distraer (Marín y García, 2005), es decir potencia aspectos como la concentración, aunque si se abusa se puede llegar al extremo de desconexión de la realidad, ayuda en la construcción de capacidades físicas y psicomotrices que el niño y del adolescente necesitan en esa etapa de su vida.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

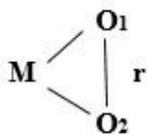
3.1.1 Tipo de investigación:

La investigación que se propone es una investigación básica, pertenece al modelo cuantitativo, esto es que para comprobar la hipótesis del presente trabajo se realizó mediante pruebas estadísticas ya sea que estas nos resulten ser paramétricas o no paramétricas. Además, pertenece a una investigación no experimental porque en el desarrollo no se manipularon las variables, de igual modo será transversal porque la información se recogió en un solo momento de la investigación (Bernal 2014)

3.1.2 Diseño de Investigación:

En cuando a su diseño, es no experimental, transversal y de alcance correlacional, como señalan, Hernández y Mendoza (2018), los estudios que pertenecen a este tipo utilizan factores de estimación, arrojando enfoques muy generales y aproximados a una realidad contextual específica, es decir lo que pretende es determinar el nivel de relación entre las variables habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes participantes de la muestra de las instituciones educativas de investigación.

Figura 1. Esquema de diseño.



Dónde:

M = Muestra de estudiantes de 5to. y 6to. Grado

Ox = Observación de las habilidades sociales Oy =

Observación de la dependencia a vídeo juegos r =

Correlación entre las variables.

3.2. Variables y operacionalización:

Variable 1: Habilidades sociales

Definición conceptual:

Las habilidades de tipo social son un conjunto de capacidades que se observan desde el nacimiento y son potenciadas a lo largo de toda la vida, van a permitir establecer relaciones con otras personas, así mismo permiten mirar hacia el interior y hacia el exterior, ayudan a identificar los sentimientos y afectos que podemos dar y también recibir, con ello configura nuestra forma de responder a la problemática de índole social y emocional, lo que desencadena en una adecuada convivencia (Goldstein, et al., 1989)

Definición Operacional:

Está estructurada en 3 dimensiones: asertividad, la cual contiene indicadores Primeras habilidades sociales, Habilidades sociales avanzadas; la dimensión comunicación estructurada en indicadores como: Habilidades relacionadas con los sentimientos; y la dimensión toma de decisiones contiene los indicadores: Habilidades alternativas a la agresión; Habilidades para hacer frente al estrés

Escala de medición: Ordinal

Variable 2: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual:

Larose (2019) precisa que en su mayoría los videojuegos dan como resultado los reflejos, profundizan la psicomotricidad, es por ello que, si se utiliza de manera adecuada en educación, esta ayudará a lograr una generación pensante y creativo.

Definición operacional:

Respecto a esta variable la operacionalización está determinada por una sola dimensión que en este caso se refiere a dependencia a los videojuegos, con sus indicadores: Tipo de video juegos, tiempo de uso y características del videojuego,

esta variable está destinada a medir el grado de interacción y dependencia que manifiestan los estudiantes relacionado con el uso de los videojuegos.

La escala de medición: Escala Likert.

Indicadores:

4 → Me sucede muy pocas veces

3 → Me sucede a veces

2 → Me sucede bastantes veces

1 → Me sucede muchas veces

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

Se entiendo por población al conjunto de elementos con características biosico-sociales similares (Hernández, et al., 2014). La población para el presente estudio se estructuró en base a todos los estudiantes de quinto y sexto grado de las diferentes instituciones del nivel primario del distrito de Chilite, correspondiente al año 2022, los cuales son en un total de 150 individuos repartidos en 4 instituciones educativas de la zona, cuyas edades oscilan entre 11 a 13 años de edad y están comprendidos en las instituciones educativas antes mencionadas.

Criterios de inclusión: Debemos indicar que todos los estudiantes de la población son las unidades de análisis aptas para ser seleccionados (Hernández y Mendoza, 2018), en este caso se ha seleccionado a los estudiantes de 5to. y 6to. Grados de las instituciones educativas del distrito, fueron seleccionados por estratos, es decir que dichos estudiantes corresponden a aulas definidas según edad, en donde la investigadora no ha participado en la organización de dicho conjunto.

Criterio de exclusión: Se tuvo en cuenta la no aceptación del asentimiento por parte del padre de familia, en el cual han indicado que no participan por temor a que su menor hijo se vea envuelto en dificultades legales, expresado a través del documento enviado a cada padre con antelación a la aplicación de los instrumentos

de recojo de información, también se ha excluido a estudiantes que no acuden con normalidad a la institución educativa.

3.3.2 Muestra: Estuvo conformada por 109 estudiantes seleccionados aleatoriamente de las instituciones educativas propuestas para la investigación, dicha cantidad se ha formuló de una población de 150 individuos con una confiabilidad del 95% y un margen de error de 5%, lo cual se obtuvo a través de una fórmula estadística que se adjunta en el anexo 7.

3.3.3 Muestreo: El proceso de selección por muestreo estratificado, porque se ha tomado los estudiantes solamente de 5to y 6to grados.

Unidad de análisis: Estudiante de 5to. y 6to. grado de primaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se aplicó la técnica de la encuesta con su instrumento cuestionario, el cual fue propuesto por Goldstein (1989), adaptado por Delgado (2022) y aplicado en Chiclayo en el mismo año; dichos instrumentos fueron validados por expertos y al realizar la adaptación de igual manera realicé la validación por expertos, luego se sometió a la prueba de Aiken (Valor = 1 en todas las preguntas) con lo cual se determinó la validez de criterio, así como de constructo, de igual manera para el instrumento de la variable dependencia a los videojuegos fueron sometidos a juicio de tres expertos, una vez validados los instrumentos se aplicó la prueba piloto a un grupo de 15 estudiantes los cuales no participaron del estudio, los datos obtenidos se sometieron a la prueba del Alfa de Cronbach con la finalidad de obtener la confiabilidad de cada uno de los instrumentos, obteniéndose un resultado de Alfa de Cronbach = 0.931 unidades

3.5. Procedimientos

En relación a los procedimientos a utilizar, en primer lugar, se identifica al método científico, lo cual según (Torres, 1994) indica que este es un proceso concatenado que parte de la observación de los fenómenos y estudia los distintos estadios del

fenómeno, desarrolla sus contradicciones, así como relaciones de causalidad y efecto, del mismo modo involucra la sociedad y pensamiento humano, en otras palabras, está presente la dialéctica, porque se parte de hipótesis para llegar a conclusiones valederas.

Así mismo en el proceso investigativo se usó el método-hipotético-deductivo, el cual es el procedimiento o camino que guía al investigador para hacer de su actividad una práctica científica (Ruiz, 2007, p. 20). Este se centra en pasos esenciales como: la observación del fenómeno a estudiar a través de la recogida preliminar de datos, creación de una hipótesis intentando explicar o resolver dicho fenómeno o evento, deducción de consecuencias o proposiciones.

Los datos recogidos a través de los instrumentos aplicados de manera presencial fueron organizados en primer lugar en base de datos ayudado de programas estadísticos, como hojas de cálculo, luego fueron sometidos a pruebas estadísticas tanto descriptivas como inferenciales, durante el análisis de la información recogida se usó la media, mediana pruebas de contrastación de hipótesis, entre otras. Ello porque se entiende que la estadística es la disciplina que tiene por objeto el estudio de fenómenos cuantificables y porque no medibles matemáticamente, se pueden representar con números y en condiciones generalmente complejas (Hernández y Mendoza, 2018).

3.6. Método de análisis de datos

En el procesamiento de análisis de la información se utilizaron softwares como el Excel en su versión 19 y el paquete estadístico SPSS V26, estas herramientas permitieron calcular el promedio de los resultados según dimensiones, así como también de las variables en estudio en función a los niveles y así como de los objetivos específicos planteados. Para contrastar las hipótesis planteadas, se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de correlación de Spearman previa evaluación del supuesto de normalidad de las variables, para lo cual se tuvo en cuenta la significancia estadística del 5%, es decir $p < 0.05$.

3.7. Aspectos éticos

La realización del presente estudio como en todos los estudios con humanos es necesario seguir normas éticas (Pérez et al., 2019), es por ello que en este estudio se consideró los principios de justicia, equidad, beneficiencia y no maleficiencia, es decir la información obtenida de los instrumentos de evaluación, estuvo protegida, en primer lugar, las encuestas fueron anónimas con el propósito de mantener la confidencialidad de los datos, de igual manera la entrevista, no se registró el nombre de los sujetos de la muestra. Para aplicar los instrumentos se envió un formato de consentimiento informado al padre de familia, quien firmó aceptando que su menor hijo participe de la investigación, en dicho documento se le indicó las condiciones del estudio. Así mismo todos los estudiantes tuvieron las mismas oportunidades de participación. Por último, estuvo bajo la normativa APA séptima edición.

IV. RESULTADOS

Los resultados que a continuación se presenta se ha estructurado en base a los objetivos: tanto el objetivo general como los objetivos específicos, los cuales se han convertido en las guías para poder sistematizar los hallazgos, esto estuvieron encaminados a establecer la relación entre las dimensiones de la variable habilidades sociales, como la asertividad, la comunicación y la toma de decisiones con los resultados de la variable dependencia a los videojuegos.

Antes de aplicar una u otra prueba de contrastación de hipótesis se identificó si las variables tienen o no distribución normal, para ello mediante el paquete estadístico SPSS online, versión 26, se estableció las pruebas pertinentes, y para el análisis de resultados se tuvo en cuenta la cantidad de la muestra (109 individuos) y se tuvo en cuenta los valores encontrados, en este caso los valores para Kolmogorov-Smirnov el cual como se muestra en el anexo 3 se obtuvo un valor de 0.004 para la variable habilidades sociales y 0.000 para la variable dependencia a los videojuegos, lo cual implica que no presentan una distribución normal, y se empleó la prueba de correlación Rho de Spearman.

Tabla 1*Relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los video juegos*

		Dependencia a Video Juegos		
		Habilidades Sociales		
Rho de Spearman	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	1,000	-,469**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	109	109
	Dependencia a Video Juegos	Coeficiente de correlación	-,469**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	109	109

Nota: Elaboración propia

Los resultados mostrados en la tabla 1 indica que existe relación inversa moderada y significativa entre las variables de estudio, puesto que el valor de $r_s = -0.47$; $p = 0.05$, lo cual indican que a medida que mejora las habilidades sociales en todas sus dimensiones e indicadores, entonces la variable dependencia a los videojuegos disminuye.

El nivel de correlación entre dichas variables indica que pueden existir variables intervinientes que no necesariamente son las habilidades sociales que conllevan a los estudiantes a depender de los videojuego

Tabla 2*Relación entre la dimensión asertividad y la dependencia a los videojuegos*

		Dimensión: Asertividad	Dependencia a Videojuegos
Rho de Spearman	Dimensión: Asertividad	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	109
	Dependencia a Video Juegos	Coeficiente de correlación	-,378**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	109

Nota: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la tabla 2, se evidencia que existe relación inversa moderada y significativa entre la dimensión asertividad y dependencia a los video juegos ($r_s = -0.38$; $p = 0.05$). Estos resultados indican que a medida que mejora la asertividad la dependencia a los videojuegos disminuye.

Estos valores indican que, si hubiera una posibilidad de manejar adecuadamente las variables, se debería promover la comunicación en todos los sentidos para que los estudiantes erradiquen de su vida cualquier tipo de adicción o como en este caso la dependencia a los videojuegos.

Tabla 3*Relación entre la dimensión comunicación y la dependencia a los videojuegos*

		Dimensión: Comunicación	Dependencia a Videojuegos
Rho de Spearman	Dimensión: Comunicación	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	-,385**
		N	109
	Dependencia a Video Juegos	Coeficiente de correlación	-,385**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	109

Nota: Elaboración propia

Los resultados de la tabla 3, indican que existe relación inversa moderada y significativa entre la dimensión comunicación y la variable dependencia a los video juegos ($r_s = -0.38$; $p = 0.05$). Estos resultados indican que a medida que mejora la comunicación la dependencia a los video juegos disminuye.

Tabla 4

Relación entre la dimensión toma de decisiones y la dependencia a los video juegos

			Dimensión: Toma de decisiones	Dependencia a Video Juegos
Rho de Spearman	Dimensión: Toma de decisiones	Coeficiente de correlación	1,000	-,489**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	109	109
	Dependencia a Video Juegos	Coeficiente de correlación	-,489**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	109	109

Nota: Elaboración propia

La correlación de Spearman para la dimensión toma de decisiones y la variable dependencia a los videojuegos nos arroja un valor de -0.489, ello significa que existe una relación inversa moderada y significativa entre la dimensión toma de decisiones y la dependencia a los videojuegos. Es decir, si se mejora el nivel de toma de decisiones, menor será la dependencia a los videojuegos, claro que en este caso comparando los valores aquí se encuentra relativamente con un mejor valor, pero sigue estando en un nivel débil o bajo.

V. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación nos demuestra que existe correlación entre dichas variables las cuales son inversa moderada: -0.469, porque los valores están en el rango de -0.3 a -0.7, ello se entiende de la manera siguiente: si se mejora el nivel de habilidades sociales, la dependencia a los videojuegos disminuirá (por el valor negativo del resultado). Estos resultados concuerdan con los propuesto por Herrera (2020) en su investigación acerca de los videojuegos estudio de diseño correlacional y abarcó específicamente el juego Free Fire con los tipos de conducta disruptiva. Al igual que este estudio la muestra fue mayor a 50 individuos y con cuestionarios similares para el recojo de información, así mismo se aplicó la prueba Rho de Spearman para la contratación de hipótesis, el cual arrojó un valor de 0.85** y un $(p= 0.00$ menor a 0.05), si bien es cierto el resultado fue un valor positivo es decir a mayor dependencia del juego Free Fire mayor será la conducta disruptiva mostrada, lo cual concuerda con la hipótesis comprobado en este estudio.

Los hallazgos en el presente estudio se evidencia a través de las pruebas de contrastación de hipótesis en donde se ha determinado la relación entre variables pero en este caso particular de dichas variables se observa que presenta una particularidad y no arroja un valor negativo que indica la relación inversa, datos concordante con lo que realizó Sierra-Sánchez et al., (2021) acerca de los vínculos que presenta la timidez y las habilidades de tipo sociales, presenta como objetivo analizar comportamientos relacionados con la timidez y de qué manera esta variable se relaciona con las habilidades sociales básicas, para lo cual dichos autores utilizaron un enfoque cuantitativo, con una muestra representativa de 391 personas cuyas edades oscilan de 11 a 63 años, para ello usaron cuestionarios que arrojan datos de lo más cercano a la conducta, los hallazgos numéricos evidencian la presencia común de conductas tímidas en el sexo femenino, cuyos hallazgos

desembocan en comportamientos muchas veces que perjudican el desenvolvimiento. Es por ello que en las instituciones educativas se necesita la implementación de estrategias o programas basados en educación socioemocional para contribuir al desarrollo personal, social y emocional de todo el grupo estudiantil.

Por otro lado, Ferradas (2018), en su estudio sobre autoestima relacionado con estrategias de autoprotección, se dedicó a afianzar su sentimiento de valía individual. La investigación fue aplicada en una institución de nivel medio o llamado también Liceo, y a lo que el investigador llama asociados, aplicó el instrumento Selfhandicapping. Observó comportamientos negativos de auto-incapacidad, encontró resultados que indican que la autoestima está relacionada de manera directa con las estrategias de autoprotección, la conclusión de este estudio coincide con los hallazgos en la presente investigación, es decir, que el desarrollo de la autoestima mejora la autoprotección y el sentimiento de valía personal, en el caso de la presente investigación se refiere que las variables están estrechamente relacionadas.

En la tabla 4 la correlación entre la dimensión toma de decisiones y la variable dependencia a los videojuegos, arroja un valor de -0.489, ello significa que existe una relación inversa moderada y significativa entre la dimensión toma de decisiones y la dependencia a los videojuegos. Estos valores concuerdan con lo propuesto por Quijada (2022) quien a través de su estudio correlacional encontró que las variables se relacionaban, igual que en este estudio es una investigación básica, estudio que presenta la deducción a partir de una hipótesis con una metodología propia como el diseño correlacional, bajo un enfoque cuantitativo.

Al contrastar estos resultados de esta investigación existe algunas coincidencias con otras investigación como aquel obtenido por Alania (2018), cuya investigación tuvo un diseño cuasi experimental y en el pre test se obtuvo similitudes entre los dos grupos de trabajo, en el pretest, la mayoría de los estudiantes, es decir, el 74,5% del grupo experimental y el 74,87% del grupo control

presentaron bajos niveles de habilidades sociales, ello condujo al investigador a aplicar una intervención pedagógica con miras a solucionar el problema detectado.

Además, estos resultados coinciden con los obtenidos por Santiago et al. (2022) donde el 100% de educandos tuvieron bajos niveles de habilidades sociales situándose en el nivel de habilidades sociales no desarrolladas. De igual forma, en la investigación de Mimbela (2021), más de la mitad de los educandos mostraron tener un estilo de comunicación agresiva. No obstante, Betancourt et al. (2017), señalaron que los estudiantes evaluados tenían niveles de destreza sociales por arriba del promedio, siempre que se les aplique un proceso para mejorar las debilidades encontradas.

Si bien es cierto en este estudio las variables presentan una relación inversa, está dentro de lo esperado en las hipótesis planteadas puesto que si se trabaja de manera adecuada, bien planificada y con los recursos necesarios para que los estudiantes aprendan a tomar buenas decisiones, esto será importante para sus vidas ya que no serán presa fácil de hacer uso de manera impulsiva y por qué no decirlo adictiva de los videojuegos o cualquier otra índole de adicciones que puedan tener, pero además esto se ve reforzado cuando en la comunidad educativa se cuenta con la participación de las familias, hecho que se nota en los estudios pre citados.

Los resultados de la tabla 2, indican que existe relación inversa moderada y significativa entre la dimensión comunicación y la variable dependencia a los video juegos ($r_s = -0.38$; $p = 0.05$). Estos resultados indican que a medida que mejora la comunicación la dependencia a los videojuegos disminuye, estos valores concuerda con lo presentado por Pintado (2019) quien planteó una investigación con similares variables de este estudio y en ella planteó la hipótesis negativa de relación entre dichas variables, llegando a la conclusión de que no existe relación directa entre el grado de formación y la variable sexualidad, lo mismo ha ocurrido en la correlación de esta dimensión con su respectiva variable pues aquí se observa

que la prueba de R de Spearman es -0.38 lo cual indica que la relación negativa se refiere que entre las variables hay una relación inversa, es decir si se aumenta una de ellas, la otra disminuirá.

Como se puede apreciar en todos los casos existe una relación inversa de las dimensiones de las habilidades sociales con la variable dependencia a los video juegos, para ello se asume la propuesta de su autor Goldstein (1989) de que estas son capacidades adquiridas desde el nacimiento y cultivadas durante toda la vida entre ellas tenemos a la asertividad, la comunicación y la toma de decisiones, cada una de ellas con sus respectivas habilidades.

En esta investigación también se ha correlacionado la dimensión comunicación con la variable dependencia a los videojuegos, evidenciado en la tabla 3, se ha encontrado que existe relación inversa moderada entre dichas variables, con un valor de -0.385, pudiéndose deducir a partir de estos hallazgos que a medida que mejora la comunicación la dependencia a los video juegos disminuye.

Lo anteriormente mencionado tiene concordancia con lo investigado por Sierra-Sánchez et al., (2021) acerca de los vínculos que presenta la timidez y las habilidades de tipo sociales, entendiéndose claro como que la comunicación es una habilidad indispensable dentro de las habilidades de tipo social, aquí se analizó los comportamientos relacionados con la timidez y de qué manera esta variable se relaciona con las habilidades sociales básicas, los autores utilizaron un enfoque cuantitativo, con una muestra representativa de 391 personas cuyas edades oscilan de 11 a 63 años, para ello usaron cuestionarios que arrojan datos de lo más cercano a la conducta.

Los hallazgos numéricos evidencian la presencia común de conductas tímidas en el sexo femenino, cuyos hallazgos desembocan en comportamientos muchas veces que perjudican el desenvolvimiento. Es por ello que en las

instituciones educativas se necesita la implementación de estrategias o programas basados en educación socioemocional para contribuir al desarrollo personal, social y emocional de todo el grupo estudiantil, estos valores concuerdan en esta investigación porque a menor comunicación mayor será la dependencia a los videojuegos.

Las habilidades sociales como propone su autor original se refiere a una agrupación de capacidades las cuales las adquirimos desde el nacimiento y luego son potenciales por el mismo individuo a lo largo de toda su vida, éstas a su vez van a ayudar en la relación e interacción con otras personas, porque permite establecer la conexión interpersonal y proponer respuestas a la problemática de índole socioemocional que se producen en la convivencia, ya que estos serán las guías para que los individuos generen capacidades diferentes a futuro (Goldstein, et al., 1989)

Referente al Aprendizaje Social, se sustenta en los criterios de la restricción operacional formulado por Skinner (1938), quien señala que el comportamiento de la persona se rige al entorno en el que se desarrolla, si éste es provechoso conllevan a que el comportamiento sea reforzado, por lo que, las habilidades sociales pueden lograrse a través de los refuerzos positivos. Esta teoría refiere que la mayor parte de nuestras conductas sociales las adquirimos viendo cómo otros las ejecutan; es así que, el aprendizaje no consiste en formar una asociación estímulo-respuesta, sino en adquirir representaciones cognitivas de la conducta modelo, poniendo en énfasis la imitación.

A pesar de que en este estudio los resultados tienen una correlación inversa para la dimensión toma de decisiones y la dependencia a los video juegos, estos datos concuerdan con la investigación de Torres, et al., (2020), en dicha investigación se tuvo como objetivo relacionar las habilidades sociales con el nivel de aprovechamiento o llamado también rendimiento estudiantil, en una institución educativa de Rioja, en este caso las variables tienen relación positiva. El proceso

metodológico utilizado fue de un diseño descriptivo cuya muestra estuvo conformada por 91 escolares de segundo grado de la mencionada institución. Acerca del instrumento para el recojo de información que se usó para medir las variables fueron el test EHS Escala de Habilidades Sociales, entre ellas las habilidades de planificación y el registro de evaluación de cada uno de los estudiantes. Los resultados encontrados fueron que el grado de habilidades sociales alto se relaciona con rendimiento escolar alto, mientras que el grado bajo de esta variable se relaciona con grados bajos de rendimiento escolar. El autor llegó a concluir que existe una estrecha relación entre las variables investigadas, como factores que de alguna u otra manera se atribuyen entre sí, caso similar con el estudio que se está presentando.

VI. CONCLUSIONES

1. Las habilidades sociales presentan una relación inversa y significativa con la dependencia a los videojuegos en un grado de -0.469 , lo cual se entiende así: si se mejora las habilidades sociales el nivel de dependencia a los video juegos tendrá una disminución.
2. La dimensión asertividad tiene una relación inversa con la dependencia a los videojuegos en un nivel de -0.378 , esto implica que si se trabaja adecuadamente el desarrollo de la asertividad la dependencia a los video juegos tendrá una disminución de manera moderada.
3. La dimensión comunicación tiene una relación inversa con la dependencia a los video juegos en un grado de -0.385 , esto implica que si se trabaja adecuadamente el desarrollo de la comunicación la dependencia a los video juegos tendrá una disminución a nivel moderado.
4. La dimensión toma de decisiones tiene una relación inversa con la dependencia a los videojuegos en un nivel de -0.489 , esto implica que si se mejora la dimensión toma de decisiones, la dependencia a los videojuegos tendrá una disminución de manera moderada.

VII. RECOMENDACIONES

1. A las autoridades educativas de las instituciones del nivel primario se les recomienda mejorar el desarrollo de las habilidades de tipo social para disminuir uno de los problemas que están presentando los niños debido al uso inadecuado de la tecnología, es decir la dependencia a los videojuegos.
2. A los docentes en aula se les recomienda desarrollar la habilidad de toma de decisiones adecuadas y oportunas para revertir aspectos que puedan presentar los niños respecto al mal uso de la tecnología.
3. A los padres de familia tener bastante cuidado cuando proporcionan equipos tecnológicos a sus hijos, así como en las aplicaciones que estos utilizan en sus momentos de ocio.

REFERENCIAS

- Alania, R. D., Márquez, G. L., Gutiérrez, Z. K., Rafaele, M. y Ortega, D. I. (Julio, 2019). Scale of advanced social skills for students of communication sciences. *Conrado*, 15(69), 96-103. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/19908644-rc-15-69-96.pdf>
- Ardila-Barragán, J. N. (Enero-junio2022). Traditional games: contribution to socio-cultural development in rural educational contexts. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bernal, C. A. (2000). *Metodología de la investigación; para administración y economía* (1a. ed.). Santafe de Bogota: pearson educacion.
- Betancourth, S., Zambrano, S., Ceballos, A. K., Benavides, V. y Villota, N. (2017). Social skills conected to the process of communication in a sample of Adolescents. *Psicoespacios*, 11(18). 133-148. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5922283.pdf>
- Cano, G. I. (2017). Programa Aprendo conductas saludables para mejorar mis habilidades sociales en estudiantes de primaria de la I.E.P. Rossello [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7069>
- Colvin, M. & Rutland, F. (2008). Is Maslow's Hierarchy of Needs a Valid Model of Motivation. *Louisiana Tech University*. Documento en línea recuperado 15 abril de 2011 de <http://www.business.latech.edu/>
- Cruz, P. V. (2009). Tesis: *características parentales de cuarto y quinto grado de primaria con bajo desempeño escolar. Estudio comparativo entre una escuela rural y un colegio particular urbano*. Universidad Autónoma del estado de Hidalgo México
- De Souza, M. S., Soares, A. B. y Freitas, C. P. (2021). Evaluación y seguimiento de una formación en habilidades sociales (Sst) con niños de primaria. *Psicología clínica*, 33(1), 95-118.
- Déley, A. (2021). El Modelo Social Cognitivo en el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de preparatoria de la EEB "Bernardo Castillo" de la parroquia de Quimiag en el período 2020-2021. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. 2021. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7669/1/MUTC-000950.pdf>
- Díaz, A., Villanueva, I. A. y Martínez, J. F. (2020). Social communication skills in humanized nursing care: A diagnosis for a socioeducational intervention.

- Escola Anna Nery*, 24(2), 1-7.
https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452020000200210
- Díaz, A., Villanueva, I. A. y Martínez, J. F. (2020). Social communication skills in humanized nursing care: A diagnosis for a socioeducational intervention. *Escola Anna Nery*, 24(2), 1-7.
https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452020000200210
- Dorado-Martínez, A., Zambrano-Velásquez, A. y Rosero-Bravo, K. (Juliodiciembre, 2021) Social Skills and Organizational. Variables: A Systematic Review. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología, ISSN 1657-3412, ISSN-e2346-0253, Vol. 2021, N°. 2, págs. 1-18.
<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-HabilidadesSocialesYVariablesOrganizacionales-8435461.pdf> Erikson,
- E. (1986): *Infancia y Sociedad*. Hormé. Buenos Aires.
- Erikson, Erik. (2000). *El ciclo vital completado*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Estela Paredes, R. (2020). Investigación Propositiva. Módulo 1. Trujillo: Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica. Editorial Calameo.
<https://es.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>
- Goldstein, A., Sprafkin, R. P. Gershaw, N. J. y Klein, P. (1989). *Habilidades Sociales y Autocontrol en la adolescencia. Un programa enseñanza*. Ediciones Martínez Roca.
- Goleman, D. (2002). *Inteligencia emocional*.
- González Moreno, A. y Molero Jurado, M. d. (2022). Social skills and their relationship with other variables in adolescence: A systematic review. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 15 (1), 113-123.
<https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/2186>
- González-Tarazona, J., López-González, Y. y Salazar-Gómez, N. (Diciembre, 2020) Social skills of adolescents in the educational context in colombia. A state of the art. *Revista Científica Signos Fónicos*. 2020: 6 (2). 1-22.
https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CDH/article/view/4676/2720
- Guerrero, H., Polo, S., Martínez, J. y Ariza, P. (2018) Collaborative work as a didactic strategy for the development of critical thinking. Universidad de la Costa, Barranquilla, No. 86 (2018): 959-986. ISSN 1012-1587/ISSNe: 2477-9385 <http://hdl.handle.net/11323/2262>

- Hernández, R., Fernández, C., Y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. In INTERAMERICANA (Ed.), Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
- Hernández, R., y Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las tres rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In Mc Graw Hill (Vol. 1, Issue Mexico).
- Larose, M. P., Ouellet, I., Vitaro, F., Geoffroy, M. C., Ahun, M., Tremblay, R. E. y Côté, S. (2019). Impact of a social skills program on children's stress: A cluster randomized trial. *ScienDirect*, 104, 115-121
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0306453018308230>
- Lugo, J.G. (Enero 2020). Didactic strategies in the educational process of the rural area. *Revista Conrado*, 16. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n72/1990-8644-rc16-72-242.pdf>
- Medeiros, H., Soares, A. y Monteiro, M. (2021). Adolescent Social Skills, Perception of Social Support and Motivation to Learn: the impact on School Performance. *Revista Scielo*. Vol. 26. Pag. 533-543.
<https://www.scielo.br/j/pusf/a/rdVHncKRvH3GX6LCkSPRZGr/?lang=en&format=pdf>
- Montes, R., Pérez, I., Prado, J. R., Cepeda, G. L. y Reyna, M. A. (Junio, 2019). Strengthening Socioemotional Skills through the Implementation of Community Projects. *Revista Actas del XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa*, 5(1), 330-335
https://aidipe2019.aidipe.org/files/2019/10/Actas_AIDIPE2019_Vol_V.pdf
- Moreno, A. G., & Jurado, M. del M. M. (2022). Sex differences in social skills and creativity in adolescents: a systematic review. *In Revista Fuentes* (Vol. 24, Issue 1, pp. 116–126). Facultad de Ciencias de la Educacion.
<https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2022.17471>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Informe Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/violencia-y-acoso-escolares-son-problema-mundial-segun-nuevo-informe-unesco>
- Peralta, N. S., & Roselli, N. (2017). Modalidad argumentativa en función del tipo de tarea y tamaño del grupo Argumentative modality regarding type of task and group size. *COGENCY*, 9(2), 67–83.
- Pérez, P., Postigo, Y., & Garcia, M. (2016). Argumentation and education: notes for a debate / Argumentación y educación: apuntes para un debate. In *Infancia y Aprendizaje* (Vol. 39, Issue 1, pp. 1–24). Routledge.
<https://doi.org/10.1080/02103702.2015.1111607>

- Perlado, I., Torrego, J., Muñoz, Y. (2021). Social skills and cooperative learning in the inclusion of students with specific educational needs. Vol. 27. Pag. 953-970. <https://www.scielo.br/j/rbee/a/NPj3shfsNbkhNxnH5kXqzgk/?lang=es>
- Perez-Rodriguez, M., Berea-Baltierra, R., Roy-García, I. A., Palacios-Cruz, L., & Rivas-Ruiz, R. (2019). Lista para Aspectos Éticos de Investigaciones en Humanos. *Revista alergia Mexico (Tecamachalco, Puebla, Mexico: 1993)*, 66(4), 474–482. <https://doi.org/10.29262/ram.v66i4.706>
- Plural (2020) *Eastern Europeans are more likely to regard their culture as superior to others*, diario https://www.elplural.com/politica/internacional/cual-es-el-pais-con-mayor-autoestima-de-europa_205559102
- Póveda, C. (2006) *Universidad de Alicante Tesis: Implicancias del aprendizaje de tipo cooperativo en las relaciones interpersonales y el rendimiento académico* Recuperado de:
file:///F:/Algunas%20Tesis/tesis_doctoral_patricia_poveda%5B1%5D.pdf 019945_cap.5.pdf p.92 This PDF is Created by Simpo PDF Creator unregistered version - <http://www.simpopdf.com>
- Quartuch, M. R., Broussard, S., Markowitz, E., Catanzaro, P., & Markowski, M. (2021). Applying the Transtheoretical Model of Change to Legacy Planning Decisions. *Small-Scale Forestry*, 20(3), 457–478. <https://doi.org/10.1007/s11842-021-09476-7>
- Quevedo, E., Álamo, J., Marqués, J., Martí, A., Aponte, D., Gamero, L., Granados, M., Santana, A., Hernández, P., Zapatera, A., Cabrera, J., Ortega, S., Fabelo, H., Guerra, R., Díaz, M., López, S., Monagas, J., Hernández, P., Vega, A., ... Marrero, G. (2020). Expectativas del profesorado en la implementación curricular de una plataforma modular de robótica educativa. In *VII Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC, Las Palmas de Gran Canaria* (pp. 93–100).
- Rodríguez-Rey, R. y Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: impact on education of the social cognitive theory of learning. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (384), 72-76. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Salas Alcayde, M, Navarro Sánchez, S y Marín Suelves, D (Junio, 2022). Analysis of social skills interventions in students with Autism Spectrum Disorder. Una revisión de la literatura. *REIDOCREA*, 11(27), 315-328. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/76060/1127.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Sánchez C.C., Vásquez Y. R., Vásquez S.W (2010) UCV. Tesis: *Programa axiológico para desarrollar las relaciones interpersonales en niños y niñas*

del tercer grado de educación primaria en la institución educativa N° 82469, Chugur – Celendín – 2010

- Sánchez-Gómez, M., Adelantado-Renau, M. y Eugenio, G. (2021). Assessment of social skills in primary school children. *Fòrum de Recerca*, ISSN-e 1139-5486, N° 26, págs. 88-88. <http://dx.doi.org/10.6035/ForumRecerca.2021.26>
- Sandoval, A.; González, V. y Madriz, L. (2020). Challenges and opportunities: theater as a pedagogical mediation strategy for the development of social skills. *Revista Innovaciones Educativas*. 22(32), 65-77. DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2821>
- Santiago, J. García, R., Lerma-Talamantes, A. & Córdoba, R. (2019) Evaluation of cognitive behavioral intervention and psychoeducation as strategies to support informal caregivers of psychiatric patients. *Revista Argentina de Clinica Psicologica*. 2 (28). 154-162. DOI:10.24205/03276716.2018.1050
- Sierra-Sánchez, V., Latorre-Coscolluela, C., Rodríguez-Martínez, A., & VázquezToledo, S. (2021). Links between shyness and social skills: Trend analysis between age groups and sex. *Revista Espanola de Orientacion y Psicopedagogia*, 32(2), 91–109. <https://doi.org/10.5944/REOP.VOL.32.NUM.2.2021.31280>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *Avances en psicología* 18(1). Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/s0Q6wEITAB#v=onepage&q= analisis%20exploratorio%20de%20datos&f=false>
- Vega, A. B. (n.d.). *The educational camp as a setting for strengthening social skills* (Vol. 41). <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Yaguana, J. y Álvarez, D. (Enero-marzo, 2022). Social skills training technique and risk factors in adolescents with marijuana addiction: a literature review. *Pro Sciences: Revista De Producción, Ciencias E Investigación*, 6(42), 279–290. <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss42.2022pp279-290>

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / NIVEL (ALCANCE) / DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
Problema Principal: ¿Cuál es el nivel de relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca?	Objetivo Principal: Determinar la relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022	Existe relación positiva y significativa entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones de Cajamarca, 2022	V.1.: Habilidades sociales	UNIDAD DE ANÁLISIS Cada uno de los estudiantes de 5° y 6° grado de primaria.	Enfoque Cuantitativo Básico Diseño de investigación:	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario
Problemas específicos: 1. ¿Qué relación existe entre la asertividad la	Objetivos Específicos: 1. Determinar la relación entre la asertividad la dependencia a los					

<p>dependencia a los videojuegos en estudiantes de las instituciones de Cajamarca, 2022?</p> <p>2. ¿Qué relación existe entre la comunicación y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022?</p> <p>3. ¿Qué relación existe entre la toma de decisiones la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022?</p>	<p>videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022.</p> <p>2. Determinar la relación entre la comunicación y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022.</p> <p>3. Determinar la relación entre la toma de decisiones la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022</p>	<p>entre la asertividad la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022.</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre la comunicación y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de instituciones de Cajamarca, 2022.</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre la toma de decisiones la dependencia a los videojuegos en estudiantes de</p>	<p>V.2.: Dependencia a videojuegos</p>	<p>MUESTRA Estudiantes de 5° y 6° grado</p>		
--	--	---	--	---	--	--

		instituciones educativas de Cajamarca, 2022				
--	--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son una agrupación de capacidades que son dadas desde el nacimiento y potenciales propias del ser humano que van a ayudar a relacionarse con otras personas, establecer la conexión interpersonal y proponer respuestas a la problemática de índole socioemocional que se producen en la convivencia. (Goldstein, et al., 1989)	Se usará el instrumento elaborado por Goldstein tipo escala de Likert con 50 preguntas, cada uno constaba de 4 respuestas como son: (1) me sucede muy pocas veces, (2) me sucede algunas veces, (3) me sucede bastantes veces, (4) me sucede muchas veces	Asertividad	Primeras habilidades sociales	Escala ordinal
			Comunicación	Habilidades sociales avanzadas	
			Toma de decisiones	Habilidades relacionadas con los sentimientos	
				Habilidades alternativas a la agresión Habilidades para hacer frente al estrés	
Vdeo juegos	"Consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas" (Levis, 1997. P. 25). Marqués (2000), se podría entender por "videojuegos todo tipo de juego	Se hará en base a una entrevista la cual busca identificar el grado de dependencia a los video juegos	Dependencia a videojuegos	Tipo de video juegos Tiempo de uso Características del videojuegos	

	<p>electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).</p>				
--	---	--	--	--	--

ANEXO 3

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO PARA HABILIDADES SOCIALES DE GOLDSTEIN

Goldstein (1989), adaptado por Delgado (2022)

En el siguiente cuestionario le presentamos una tabla con diversas preguntas de habilidades sociales, a través de esta encuesta lograra determinar el grado de desarrollo de su competencia social, es decir, la forma como se desenvuelve ante la sociedad.

Instrucciones: para ello deberás responder cada uno de los enunciados teniendo en cuenta las siguientes alternativas: (1) me sucede muy pocas veces (2) me sucede algunas veces (3) me sucede bastantes veces (4) me sucede muchas veces.

HABILIDADES SOCIALES		Me sucede muy pocas veces	Me sucede a veces	Me sucede bastante s veces	Me sucede muchas veces
Primeras habilidades sociales		1	2	3	4
1	Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo				
2	Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes				
3	Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos				
4	Clarificas la información que necesitas y se la pides a la persona adecuada				
5	Permites que los demás sepan que les agradeces los favores				
6	Te das a conocer a los demás por propia iniciativa				
7	Ayudas a que los demás se conozcan entre sí				

8	Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza				
9	Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad				
Habilidades sociales avanzadas		1	2	3	4
10	Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad				
11	Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica				
12	Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente				
13	Pides disculpas a los demás por haber hecho algo mal				
14	Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona				
Habilidades relacionadas con los sentimientos		1	2	3	4
15	Intentas reconocer las emociones que experimentas				
16	Permites que los demás conozcan lo que sientes				
17	Intentas comprender lo que sienten los demás				
18	Intentas comprender el enfado de la otra persona				
19	Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos				
20	Piensas por qué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo				

21	Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa				
Habilidades alternativas a la agresión		1	2	3	4
22	Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la persona indicada				

23	Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás				
24	Ayudas a quien lo necesita				
25	Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes				
26	Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”				
27	Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura				
28	Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas				
29	Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas				
30	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte				
Habilidades para hacer frente al estrés		1	2	3	4
31	Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución				
32	Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien				

33	Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado				
34	Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido				
35	Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento				
36	Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo				
37	Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer				

38	Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro				
39	Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen o hacen otras que se contradicen				
40	Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego, piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación				
41	Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática				
42	Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta				

Habilidades de planificación		1	2	3	4
43	Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante				
44	Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control				
45	Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea				
46	Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea				
47	Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información				
48	Determinas de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero				
49	Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor				
50	Te organizas y te preparas para facilitar la ejecución de tu trabajo				

3.-¿Lo considera un videojuego violento?

SI ()

NO ()

4.-¿Hace cuánto tiempo viene haciendo uso de estos videojuegos?

Menos de 1 año ()

Más de 2 año ()

5.¿Cuántas horas emplea por día para dedicarlos al videojuego?

Menos de 1 hora ()

Más de 3 horas ()

Más de 2 horas ()

6.¿Con qué frecuencia hace uso de los videojuegos?

1 vez por semana ()

2-4 veces por semana ()

Más de 5 veces por semana ()

Anexo 4

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO N° 1

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS**” que hace parte de la investigación **Habilidades sociales en la dependencia a videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022** La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: MÍREZ TORO, JAMER NÓRVIL
2. Formación académica: PROFESOR
3. Áreas de experiencia profesional: DOCENTE DE INVESTIGACION Y DIRECTIVO
4. Tiempo: PARCIAL/NOMBRADO. Cargo actual: DIRECTOR DE ESCUELA PEDAGÓGICA
5. Institución: EESPP NUESTRA SEÑORA DE CHOTA
6. Objetivo de la investigación: DETERMINAR RELACIÓN ENTRE LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS DE ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA
7. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLES	DIMENSIÓN	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		Claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades Sociales	Primeras habilidades sociales	1 Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo	X		X		X		X		
		2 Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes	X		X		X		X		
		3 Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos	X		X		X		X		
		4 Clarificas información que necesitas y se la pides a la persona adecuada	X		X		X		X		

	23 Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás	X		X		X		X		
	24 Ayudas a quien lo necesita	X		X		X		X		
	25 Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes	X		X		X		X		
	26 Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”	X		X		X		X		
	27 Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura	X		X		X		X		
	28 Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas	X		X		X		X		
	29 Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas	X		X		X		X		
	30 Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte	X		X		X		X		
	31 Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución	X		X		X		X		
	32 Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien	X		X		X		X		
	33 Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado	X		X		X		X		
	34 Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido	X		X		X		X		
	35 Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento	X		X		X		X		
	36 Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo	X		X		X		X		
	37 Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer	X		X		X		X		

		38 Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro	X		X		X		X		
		39 Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen o hacen otras que se contradicen	X		X		X		X		
		40 Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego ,piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación	X		X		X		X		
		41 Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática	X		X		X		X		
		42 Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta	X		X		X		X		
Habilidades de planificación		43 Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante	X		X		X		X		
		44 Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control	X		X		X		X		
		45 Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea	X		X		X		X		
		46 Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea	X		X		X		X		
		47 Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información	X		X		X		X		
		48 Determina de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero	X		X		X		X		
		49 Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor	X		X		X		X		
		50 Te organizas y te prepares para facilitar la ejecución de tu trabajo	X		X		X		X		

Dependencia a los videojuegos	¿Cuál es el tipo de videojuego que Ud. hizo uso?	a) Arcade(plataformas,aberintos, aventuras)																		
		b) Acción (lucha, peleas)																		
		c) Deportivo (futbol, tenis, baloncesto, conducción)																		
		d) Estrategia(aventura, juego de guerra)																		
		e) Simulaciones (aviones)																		
	¿Cuál es el nombre del videojuego? Y en qué consiste	Nombre del video juego																		
		Temática del juego																		
	¿Lo considera un videojuego violento?	Si																		
		No																		
	¿Hace cuánto tiempo viene haciendo uso de estos videojuegos?	Algunos meses																		
		1 año																		
		Más de dos años																		
	¿Cuántas horas emplea por cita para dedicarlos al videojuego?	Menos de 1 hora																		
		Más de 2 horas																		
		Más de 3 horas																		
		Más de 4 horas																		
	¿Con qué frecuencia hace uso de los videojuegos?	1 vez por semana																		
		2-4 veces por semana																		
		Más de 5 veces por semana																		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena ()
c) muy buena (X.)

PROMEDIO DE VALORACIÓN MUY BUENA fecha 05-11-2022


 Jamer Mórtil Mírez Toro
 DNI 27416178

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO Nº 2

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“CUESTIONARIO DE HABILIADES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS”** que hace parte de la investigación **Habilidades sociales en la dependencia a videojuegos de estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022** La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: GONZALES RAMÍREZ, WILMA EDITH
2. Formación académica: PROFESORA
3. Áreas de experiencia profesional: DIRECTORA
4. Tiempo: PARCIAL/NOMBRADO. cargo actual: PROFESORA
5. Institución: 10443 – CHURUCANCHA – LAJAS - CHOTA
6. Objetivo de la investigación: DETERMINAR RELACIÓN ENTRE LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA
7. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLES	DIMENSIÓN	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		Claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades Sociales	Primeras habilidades sociales	1 Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo	X		X		X		X		
		2 Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes	X		X		X		X		
		3 Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos	X		X		X		X		

		4 Clarificas información que necesitas y se la pides a la persona adecuada	X		X		X		X		
		5 Permites que los demás sepan que les agradeces los favores	X		X		X		X		
		6 Te das a conocer a los demás por propia iniciativa	X		X		X		X		
		7 Ayudas a que los demás se conozcan entre sí	X		X		X		X		
		8 Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza	X		X		X		X		
		9 Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad	X		X		X		X		
	Habilidades sociales avanzadas	10 Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad.	X		X		X		X		
		11 Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica	X		X		X		X		
		12 Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente	X		X		X		X		
		13 Pides disculpas a los demás por haber hecho algo mal	X		X		X		X		
		14 Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona	X		X		X		X		
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	15 Intentas reconocer las emociones que experimentas	X		X		X		X		
		16 Permites que los demás conozcan lo que sientes	X		X		X		X		
		17 Intentas comprender lo que sienten los demás	X		X		X		X		
		18 Intentas comprender el enfado de la otra persona	X		X		X		X		
		19 Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos	X		X		X		X		
		20 Piensas por qué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo	X		X		X		X		
		21 Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa	X		X		X		X		
		22 Reconoces cuando es necesario pedir permiso para	X		X		X		X		

Habilidades alternativas a la agresión	hacer algo y luego lo pides a la persona indicada								
	23 Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás	X		X		X		X	
	24 Ayudas a quien lo necesita	X		X		X		X	
	25 Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes	X		X		X		X	
	26 Controlas tu carácter de modo que no se te "escapan las cosas de la mano"	X		X		X		X	
	27 Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura	X		X		X		X	
	28 Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas	X		X		X		X	
	29 Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas	X		X		X		X	
	30 Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte	X		X		X		X	
	31 Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución	X		X		X		X	
	32 Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien	X		X		X		X	
	33 Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado	X		X		X		X	
	34 Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido	X		X		X		X	
	35 Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento	X		X		X		X	
	36 Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo	X		X		X		X	
37 Consideras con cuidado la posición de la otra persona,	X		X		X		X		

	comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer								
	38 Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro	X		X		X		X	
	39 Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen o hacen otras que se contradicen	X		X		X		X	
	40 Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego ,piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación	X		X		X		X	
	41 Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática	X		X		X		X	
	42 Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta	X		X		X		X	
Habilidades de planificación	43 Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante	X		X		X		X	
	44 Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control	X		X		X		X	
	45 Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea	X		X		X		X	
	46 Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea	X		X		X		X	
	47 Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información	X		X		X		X	
	48 Determina de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero	X		X		X		X	
	49 Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor	X		X		X		X	
	50 Te organizas y te prepares para facilitar la ejecución de tu trabajo	X		X		X		X	

Dependencia a los videojuegos	¿Cuál es el tipo de videojuego que Ud. hizo uso?	a) Arcade(plataformas,aberintos, aventuras)																		
		b) Acción (lucha, peleas)																		
		c) Deportivo (futbol, tenis, baloncesto, conducción)																		
		d) Estrategia(aventura, juego de guerra)																		
		e) Simulaciones (aviones)																		
	¿Cuál es el nombre del videojuego? Y en qué consiste	Nombre del video juego																		
		Temática del juego																		
	¿Lo considera un videojuego violento?	Si																		
		No																		
	¿Hace cuánto tiempo viene haciendo uso de estos videojuegos?	Algunos meses																		
		1 año																		
		Más de dos años																		
	¿Cuántas horas emplea por cita para dedicarlos al videojuego?	Menos de 1 hora																		
		Más de 2 horas																		
		Más de 3 horas																		
		Más de 4 horas																		
	¿Con qué frecuencia hace uso de los videojuegos?	1 vez por semana																		
		2-4 veces por semana																		
		Más de 5 veces por semana																		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X.) PROMEDIO DE VALORACIÓN MUY BUENA
fecha 08-11-2022


Wilma Edith González Ramírez
DNI 27415197

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO Nº 3

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS”** que hace parte de la investigación **Habilidades sociales en la dependencia a videojuegos de estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca, 2022** La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

- 1 Nombres y apellidos del juez: TORRES MOSTACERO, ENEIDA ESTHER
- 2 Formación académica: PROFESORA.
- 3 Áreas de experiencia profesional: DIRECTORA.
- 4 Tiempo: PARCIAL/NOMBRADO. cargo actual: DIRECTORA.
- 5 Institución: 82742 – QUINDEN BAJO – EL PRADO – SAN MIGUEL
- 6 Objetivo de la investigación: DETERMINAR RELACIÓN ENTRE LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA.
- 7 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLES	DIMENSIÓN	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		Claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Habilidades Sociales	Primeras habilidades sociales	1 Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo	X		X		X		X		
		2 Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes	X		X		X		X		
		3 Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos	X		X		X		X		
		4 Clarificas información que necesitas y se la pides a la persona adecuada	X		X		X		X		

	23 Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás	X		X		X		X		
	24 Ayudas a quien lo necesita	X		X		X		X		
	25 Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes	X		X		X		X		
	26 Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”	X		X		X		X		
	27 Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura	X		X		X		X		
	28 Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas	X		X		X		X		
	29 Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas	X		X		X		X		
	30 Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte	X		X		X		X		
	31 Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución	X		X		X		X		
	32 Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien	X		X		X		X		
	33 Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado	X		X		X		X		
	34 Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido	X		X		X		X		
	35 Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento	X		X		X		X		
	36 Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo	X		X		X		X		
	37 Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer	X		X		X		X		

		38 Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro	X		X		X		X		
		39 Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen o hacen otras que se contradicen	X		X		X		X		
		40 Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego ,piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación	X		X		X		X		
		41 Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática	X		X		X		X		
		42 Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta	X		X		X		X		
Habilidades de planificación		43 Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante	X		X		X		X		
		44 Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control	X		X		X		X		
		45 Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea	X		X		X		X		
		46 Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea	X		X		X		X		
		47 Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información	X		X		X		X		
		48 Determina de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero	X		X		X		X		
		49 Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor	X		X		X		X		
		50 Te organizas y te prepares para facilitar la ejecución de tu trabajo	X		X		X		X		

Dependencia a los videojuegos	¿Cuál es el tipo de videojuego que Ud. hizo uso?	a) Arcade(plataformas,aberintos, aventuras)																
		b) Acción (lucha, peleas)																
		c) Deportivo (futbol, tenis, baloncesto, conducción)																
		d) Estrategia(aventura, juego de guerra)																
		e) Simulaciones (aviones)																
	¿Cuál es el nombre del videojuego? Y en qué consiste	Nombre del video juego																
		Temática del juego																
	¿Lo considera un videojuego violento?	Si																
		No																
	¿Hace cuánto tiempo viene haciendo uso de estos videojuegos?	Algunos meses																
		1 año																
		Más de dos años																
	¿Cuántas horas emplea por cita para dedicarlos al videojuego?	Menos de 1 hora																
		Más de 2 horas																
		Más de 3 horas																
		Más de 4 horas																
	¿Con qué frecuencia hace uso de los videojuegos?	1 vez por semana																
		2-4 veces por semana																
Más de 5 veces por semana																		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X.)
 PROMEDIO DE VALORACIÓN MUY BUENA fecha 09-11-2022



Eneida Esther Torres Mostacero

DNI: 27168587

Ítems	Criterio	JUECES			Acuerdos	V Aiken	Decisión
		1	2	3			
1	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
2	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
3	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
4	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
5	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
6	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
7	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
8	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
9	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si

	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
10	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
11	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
12	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
13	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
14	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
15	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
16	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
17	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
18	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si

	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
19	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
20	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
21	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
22	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
23	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
24	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
25	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
26	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
27	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si

	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
28	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
29	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
30	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
31	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
32	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
33	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
34	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
35	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
36	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si

	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
37	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
38	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
39	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
40	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
41	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
42	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
43	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
44	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
45	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si

	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
46	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
47	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
48	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
49	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
50	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si

Ítems	Criterio	JUECES			Acuerdos	V Aiken	Decisión
		1	2	3			
1	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
2	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
3	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
4	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
5	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si
6	Pertinencia	1	1	1	3	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	3	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	3	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	3	1.00	Si

ANEXO 5

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,931	50

Anexo 6

PRUEBA DE NORMALIDAD

Hipótesis de normalidad de los datos de Habilidades sociales:

Ho: Los datos de habilidades sociales presentan distribución normal

Hi: Los datos de habilidades sociales no presentan distribución normal

Hipótesis de normalidad de los datos de dependencia a los videos juegos:

Ho: Los datos de dependencia a los videos juegos presentan distribución normal

Hi: Los datos de dependencia a los videos juegos no presentan distribución normal

Para un nivel de significancia: 5%

Prueba de normalidad

	Kolmogorov -Smirnov ^a			Shapiro -Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades Sociales	,107	109	,004	,977	109	,054
Dependencia a Video Juego	,131	109	,000	,954	109	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los datos obtenidos en las variables de habilidades y dependencia a los vídeos juegos se sometió a prueba de normalidad a través del paquete estadístico, el cual se aprecia en la tabla anterior, para ello hemos asumido los resultados de la prueba de Kolmogorov-Smirnov por motivo de que la muestra es 109 individuos y según la teoría se toma estas pruebas cuando el número de la muestra es superior a 50. Observamos que el sig. Nos arroja un valor de 0,004 para las habilidades sociales y 0,000 para la variable dependencia a los videojuegos y en base a ello se realiza la siguiente discusión para tomar una decisión.

Según los resultados, se evidencia que los datos de habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos no presentan distribución normal ($p < 0.05$). Por lo tanto, se utilizará la prueba de Correlación de Spearman.

ANEXO 7

Cálculo de la muestra

Productos ▾ Soluciones ▾ Recursos ▾ Características Precios

muestra de tu siguiente investigación. Sin duda, utilizarla te permitirá ahorrar una gran cantidad de tiempo. Así que sácale el máximo provecho y utilízala cada vez que sea necesario.

Calculadora de muestra

Nivel de confianza: ? 95% 99%

Margen de Error: ?

Población: ?

Tamaño de Muestra:

Cómo utilizar nuestra calculadora de muestra

<https://www.questionpro.com/es/calculadora-de-muestra.html>

ANEXO 8

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de las variables y sus dimensiones

	N	Media	Desv. Desviación	Varianza
Dimensión: Asertividad	109	32,45	6,551	42,916
Dimensión: Comunicación	109	39,59	8,566	73,374
Dimensión: Toma de decisiones	109	48,25	13,251	175,577
Habilidades Sociales	109	120,28	25,977	674,779
Dependencia a Video Juego	109	9,12	3,179	10,106

Nota: Elaboración propia

Los valores de los estadísticos descriptivos nos indica que en el caso de la variable habilidades sociales la media se ubica en 120.28 con una desviación de 25,977 lo cual es heterogéneo mientras que los valores de la variable dependencia a los videojuegos es más homogéneo 3,179



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Habilidades sociales en la dependencia a videojuegos en estudiantes de instituciones educativas de Cajamarca. 2022", cuyo autor es MENDOZA CORREA MERCI MARILU, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 03 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO DNI: 44424034 ORCID: 0000-0002-7990-682X	Firmado electrónicamente por: JHERNANDEZV el 21-01-2023 19:11:22

Código documento Trilce: TRI - 0507901