



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

La dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en
estudiantes de secundaria de una institución educativa pública,
Huarochirí - 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Verastegui Cristobal, Melina Daria (orcid.org/0000-0002-5219-2302)

ASESORES:

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí (orcid.org/0000-0003-1865-0338)

Dra. Sanabria Boudri, Fanny Miriam (orcid.org/0000-0002-2462-2715)

Dr. Pauta Guevara, Ricardo Arturo (orcid.org/0000-0002-1084-4835)

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios por haberme dado la fortaleza y la vida para seguir avanzando en este largo camino.

A David Mateo por ser mi fuerza y razón que me impulsa a seguir adelante. A mis padres Aida y Celestino por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad y me han acompañado en cada paso de mi vida alentándome con amor para alcanzar mis metas.

Agradecimiento

Mi agradecimiento y reconocimiento a mis maestros de la Maestría en Psicología Educativa y en especial a la Dra. Mendoza Retamozo, Noemí quien compartió sus enseñanzas y experiencias haciendo posible la culminación de esta tesis.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDOZA RETAMOZO NOEMI, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "La dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.", cuyo autor es VERASTEGUI CRISTOBAL MELINA DARIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, 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.

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDOZA RETAMOZO NOEMI DNI: 23271871 ORCID: 0000-0003-1865-0338	Firmado electrónicamente por: NMENDOZA el 05- 08-2023 19:36:48

Código documento Trilce: TRI - 0624903



Índice de contenidos

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de autenticidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación	20
3.2. Variables y operacionalización	20
3.3. Población, muestra y muestreo	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.5. Procedimientos	24
3.6. Método de análisis de datos	24
3.7. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	46
ANEXOS	

Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Frecuencias de la variable Dependencia de los videojuegos	26
Tabla 2	Frecuencias de las dimensiones de Dependencia de los video_ juegos	26
Tabla 3	Frecuencias de la variable Habilidades sociales	27
Tabla 4	Frecuencias de las dimensiones de Habilidades sociales	28
Tabla 5	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habi_ lidades sociales	29
Tabla 6	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las prime_ ras habilidades	30
Tabla 7	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habili_ dades sociales avanzadas	31
Tabla 8	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habili_ dades relacionadas con los sentimientos	32
Tabla 9	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habili_ dades sociales alternativas a la agresión	33
Tabla 10	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habili_ dades para hacer frente al estrés	34
Tabla 11	Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habili_ dades de planificación	35

Índice de figuras

	Página
Figura 1 Tipo de diseño correlacional	20

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Huarochirí - 2023. El estudio se realizó siguiendo la ruta cuantitativa de investigación, mediante la aplicación del diseño no experimental, de corte transversal, correlacional. La muestra de estudio estuvo conformada por 69 estudiantes de primero y segundo año de secundaria de la institución educativa en estudio. Mediante la técnica de la encuesta se realizó la medición de las variables, utilizando dos cuestionarios estandarizados confiables y debidamente validados. Los resultados obtenidos mostraron un $p_valor = 0.038 < 0.05$; $\rho = -0.251$ determinados mediante la prueba no paramétrica de rho de Spearman. Se concluye que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades social en forma inversa, negativa, baja, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras clave: Dependencia, videojuegos, habilidades sociales, primaria.

Abstract

The main objective of this research work was to determine the relationship between dependence on video games and social skills in high school students of a public educational institution, Huarochirí - 2023. The study was carried out following the quantitative research route, by applying non-experimental, cross-sectional, correlational design. The study sample consisted of 69 first and second year high school students from the educational institution under study. Through the survey technique, the measurement of the variables was carried out, using two reliable and duly validated standardized questionnaires. The results obtained showed a $p_value = 0.038 < 0.05$; $\rho = -0.251$ determined using Spearman's nonparametric rho test. It is concluded that the dependence on video games is related to social skills in an inverse, negative, low way, that is, the greater the dependence on video games, the lower the level of social skills of the students.

Keywords: dependency, videogames, social skills, primary.

I. INTRODUCCIÓN

La creciente popularidad de los videojuegos ha planteado preocupaciones sobre su impacto en las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria. La dependencia de los videojuegos, entendida como un uso excesivo y problemático, puede afectar negativamente la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales. Se pronostica que el número global de usuarios en el segmento de videojuegos del mercado de medios digitales aumentará continuamente entre 2023 y 2027 en un total de 401,8 millones de personas (+14,87%). Se estima que el número de usuarios ascenderá a 3.100 millones de personas en 2027 (Clement, 2023). La OMS ha reconocido la dependencia de los videojuegos como un trastorno de salud mental en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). De acuerdo a la OMS, la dependencia de los videojuegos se identifica por un patrón de comportamiento constante de juego, manifestado a través de la pérdida de control sobre el tiempo dedicado a los videojuegos y la priorización del juego sobre otras actividades importantes (OMS, 2021).

La American Academy of Pediatrics ha proporcionado orientaciones sobre la utilización de las vías de difusión, la interacción a través de los canales de información o la comunicación mediática por parte de los adolescentes, incluyendo los videojuegos. Destacan la importancia de establecer límites claros sobre el tiempo de juego, promover un entorno familiar que fomente la comunicación y la participación en actividades variadas, y estar atentos a los signos de dependencia de los videojuegos, como la irritabilidad, el aislamiento social y el bajo rendimiento académico (Gentile et al., 2017).

El National Institute on Drug Abuse (NIDA, 2022) ha abordado la dependencia de los videojuegos como una forma de adicción conductual. Según el NIDA, el uso excesivo de videojuegos puede tener efectos negativos en el funcionamiento diario, incluyendo las habilidades sociales y el rendimiento académico. Se sugiere promover un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras actividades importantes, así como fomentar la participación en actividades sociales y deportivas. Investigaciones sobre la dependencia de los videojuegos en adolescentes europeos destacan la necesidad de una mayor conciencia sobre los riesgos asociados con el uso excesivo de videojuegos, así como la importancia de

promover habilidades sociales y el desarrollo de relaciones interpersonales saludables (Sugaya et al., 2019). Mientras que el Child Mind Institute (2023) ha abordado esta problemática resaltando la importancia de establecer límites claros y alentar actividades alternativas, como la participación en deportes, el arte e interacción social presencial. También se destaca la importancia de brindar apoyo y recursos a los padres y cuidadores para abordar esta problemática de manera efectiva.

En el Perú, la dependencia de los videojuegos y su impacto en las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria es una preocupación que incrementa a través del tiempo. A medida que el acceso a los videojuegos se vuelve más extendido, también la problemática que enfrentan los estudiantes peruanos se incrementó en tiempos de pandemia. En un informe emitido por el Ministerio de Salud de Perú (Minsa) proporciona información relevante sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes peruanos y su posible relación con las habilidades sociales (Minsa, 2021).

Respecto al ámbito local, la investigación tuvo lugar en el servicio de atención para casos de maltrato infantil y adolescente en psicología, que se encuentra en las dependencias de una entidad gubernamental de Lima Provincias. Con la llegada de la reciente pandemia, nos tornamos en el mundo de virtualidad y junto a ella la adicción a los videojuegos en alumnos de secundaria. Actualmente, después de la pandemia de Covid-19, el incremento en el uso de videojuegos en los jóvenes, adolescentes y niños ha generado una preocupación considerable debido a sus potenciales impactos negativos en la salud y en el progreso de sus capacidades sociales, asimismo tenemos factores asociados como la falta de control, el uso excesivo, problemas en relacionarse con sus pares, que están afectando la calidad de vida. Lo mencionado anteriormente nos conduce a plantear la siguiente interrogante de investigación: ¿Qué relación existe entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Huarochirí - 2023? Siendo las preguntas específicas formuladas en coherencia con las dimensiones de la variable: ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas

con los sentimientos, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Huarochirí - 2023?

Este estudio se fundamenta teóricamente ya que posibilita el acceso al conocimiento que implican las normas, reglamentos y leyes relacionadas con la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales que sustentan este estudio. La investigación se justifica, desde un punto de vista metodológico, en que resulta de interés para otros investigadores los elementos metodológicos como el diseño de herramientas de obtención de datos, que son validadas y confiables. Estas facilitaron la recopilación de información de la muestra, permitiendo su posible uso en futuras investigaciones. Así mismo se tendrá una justificación práctica ya que los resultados obtenidos pueden resultar de gran utilidad para futuros investigadores y demás público interesado.

Se sabe que los menores son particularmente susceptibles al uso problemático de los juegos de Internet debido al subdesarrollo del control cognitivo relacionado con la edad. Se ha demostrado que los precursores de las adicciones aparecen durante la adolescencia; por lo tanto, se deben establecer esfuerzos de prevención dirigidos a los menores que tienen su primera experiencia con sustancias y conductas adictivas durante la pubertad. Desde la clasificación DSM-5 de IGD en 2013, los estudios sobre IGD han aumentado drásticamente en número.

Así también la investigación tiene por objetivo general determinar la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública en Huarochirí - 2023. Sobre los objetivos específicos, se busca establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las siguientes habilidades sociales: las primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación, en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública en Huarochirí - 2023.

Las hipótesis planteadas en la investigación comprenden dos niveles: general y específico. La hipótesis general postula que existe una relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de

secundaria de una institución educativa pública en Huarochirí durante el año 2023. En cuanto a las hipótesis específicas, se espera encontrar relaciones entre la dependencia de los videojuegos y distintos aspectos de las habilidades sociales de los estudiantes. Estos aspectos específicos abarcan habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para afrontar el estrés y habilidades de planificación.

II. MARCO TEÓRICO

Teniendo en cuenta la investigación a nivel de país basada en trabajos previos en este estudio, se puede destacar una contribución significativa al tema de investigación esta investigación se fundamenta en las perspectivas conceptuales relacionadas con las variables. Tras la pandemia por la Covid-19 la utilización de la tecnología se volvió un medio de comunicación necesario para la implementación de una dinámica educativa en un entorno virtual de aprendizaje y enseñanza, durante este periodo muchos jóvenes, adolescentes y niños han masificado el uso de videojuegos lo cual ha generado una considerable inquietud por sus potenciales impactos perjudiciales tanto en la salud como en el crecimiento de sus competencias sociales, asimismo tenemos factores asociados como la falta de control, el uso excesivo, problemas en relacionarse con sus pares, que están afectando la calidad de vida.

En un estudio llevado a cabo por Ayala (2021), se realizó una investigación descriptiva correlacional para examinar la relación entre diferentes dimensiones de impulsividad y la adicción a los videojuegos. La muestra consistió en 104 alumnos del sexto de primaria en una escuela de Lima Metropolitana. Los resultados revelaron una correlación relevante entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos. Además, se evidenciaron distinciones notables entre varones y mujeres en relación a esta adicción.

En otro estudio desarrollado por Alave y Pampa (2018), se exploró la relación existente entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Esta investigación siguió un enfoque no experimental y transversal, contando con la participación de una muestra compuesta por 375 estudiantes de edades abarcadas entre los 12 y los 18 años, todos ellos provenientes de una escuela estatal ubicada en Lima Este. Los resultados revelaron una correlación de carácter débil y negativo, entre las variables. Además, el estudio destacó que el grupo de varones presentaba una dependencia más acentuada a los videojuegos en comparación con el grupo de mujeres.

En el estudio conducido por Mamani y Rojas (2020), llevado a cabo en una zona este de Lima, indagaron en la correlación entre el hábito compulsivo de jugar videojuegos y las técnicas empleadas por los progenitores para la educación de

sus hijos. Se trabajó con una muestra integrada por 224 individuos, con edades abarcadas entre los 12 y 22 años, que formaban parte de comunidades virtuales de videojuegos. Los resultados de la investigación revelaron una correlación sumamente significativa entre la adicción a los videojuegos y los métodos de crianza utilizados por los padres. Para obtener estos resultados, se utilizaron un "Test de Dependencia a Videojuegos" y "la Escala de Estilos de Crianza Parental". Además, se observaron diferencias significativas en cuanto al género, con los varones jugando con una frecuencia mayor.

Por otro lado, Vidal (2020) realizó un estudio con el propósito de analizar el vínculo entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo en jóvenes adolescentes. La población de estudio estuvo conformada por 215 estudiantes pertenecientes a una institución educativa (I.E.) ubicada en Carmen de La Legua - Callao. Los descubrimientos de esta investigación señalaron una relación directamente proporcional entre las variables en cuestión, concluyendo que un incremento en la dependencia de los videojuegos se traduce también en un aumento de la agresividad.

En su estudio de naturaleza correlacional de tipo transversal, Peralta y Torres (2020) llevaron a cabo un análisis descriptivo con una muestra de 196 alumnos provenientes de una I.E. pública de Lima. El propósito de su estudio fue examinar la posible relación entre la adicción a los videojuegos y la exhibición de conductas antisociales y delictivas en estos alumnos. Para este propósito, emplearon tanto el "test de dependencia de videojuegos" como el "cuestionario de conductas antisociales - delictivas". Los resultados obtenidos condujeron a la conclusión de que no se encontró una asociación significativa entre ambos. En cambio, el análisis reveló que los alumnos exhibieron un nivel moderado de comportamiento antisocial.

Por otra parte, a nivel internacional, se han realizado estudios como el de Ortiz y Oviedo (2022), quienes en su estudio buscaban describir la relación presente entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de 12 a 17 años de una I.E. de Bucaramanga. En sus conclusiones, visualizaron correlaciones altas entre las variables y las dimensiones investigadas.

En territorio colombiano, Gómez y Herrera (2022) llevaron a cabo un estudio con orientación cuantitativa y diseño no experimental, con la intención de examinar el vínculo entre los patrones de uso de videojuegos y las competencias sociales. En esta investigación, seleccionaron a un conjunto de estudiantes universitarios, a los que sometieron a un examen para explorar sus hábitos de consumo de videojuegos, además de implementar una escala para evaluar sus capacidades sociales. Las evidencias obtenidas señalaron que los participantes masculinos demostraron un mayor grado de compromiso con los videojuegos en comparación con otros géneros. Además, se observó un déficit en las habilidades sociales entre los participantes. A partir de estos descubrimientos, se puede inferir que hay una correlación muy débil entre las variables investigadas, lo que sugiere que el hábito de consumo de videojuegos no está fuertemente vinculado con el nivel de habilidades sociales en esta población universitaria colombiana.

En cuanto a las métricas actuales se pueden citar a Khorsandi & Li (2022) quienes investigaron la Escala de adicción a los videojuegos (VGAS) para niños y adolescentes chinos y realizaron un análisis comparativo de la tendencia de la adicción a los videojuegos entre ellos. Mediante un estudio transversal, con el apoyo de un cuestionario en formato físico aplicado en 1400 estudiantes chinos del grado 3 (9 años) al grado 12 (18 años). La característica VGAS se preparó en 18 criterios, que fue la combinación de la Prueba de adicción a los videojuegos (VAT), la Escala de adicción al juego (GAS) y la Adicción a Internet china revisada (CIAS-R). Eventualmente, la priorización de los criterios VGAS se clasificó metodológicamente a través del método de la Técnica de preferencia de orden por similitud con la solución ideal (TOPSIS) para cada grado por separado. Además, se utilizaron técnicas especializadas para analizar la adicción a los videojuegos de cada grado bajo las cuatro alternativas, individualmente. Los resultados condujeron a concluir que jugar videojuegos puede afectar negativamente el estudio, el insomnio, alejarse de la sociedad y saltarse responsabilidades importantes para los estudiantes de la escuela. Además, los síntomas de esta adicción se habían visto a edades más tempranas. Estos datos proporcionaron información para que los tomadores de decisiones se enfocaran en medidas efectivas para prevenir que los infantes y adolescentes desarrollen adicción a los videojuegos.

En una investigación adicional, Ortiz y Velastegui (2023) realizaron un estudio de enfoque cuantitativo, empleando un diseño no experimental y de naturaleza transversal, con el propósito de explorar una posible relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en estudiantes. La muestra se compuso de 403 participantes procedentes de Ambato - Ecuador. Los resultados obtenidos indicaron una correlación negativa entre las variables examinadas, lo que llevó a la conclusión de que los videojuegos no necesariamente conllevan perjuicios; en cambio, pueden constituir una forma de entretenimiento saludable siempre que se establezcan límites adecuados en su uso.

Respecto a la asociación entre dependencia hacia los juegos de video y habilidades sociales, Arbeau et al. (2020) determinaron que los videojuegos en línea contienen una variedad de características que facilitan o fomentan la interacción social entre los jugadores, centrándose en el significado de la experiencia de jugar en línea, buscando descubrir los significados personales que los jugadores atribuyen a sus experiencias de juego en línea. Se incluyeron a 16 participantes de 17 a 34 años. Se identificaron cuatro temas descriptivos: recompensas sociales, mejora experiencial, crecimiento e identidad y reducción de la tensión. Los individuos manifestaron que los juegos en línea les brindaron una experiencia abrumadoramente positiva y gratificante, en gran medida influenciada por sus interacciones sociales con otros jugadores dentro el juego. Los autores consideran que a medida que los juegos ofrecen más y más opciones para la interacción social positiva, las preocupaciones sobre los efectos perjudiciales de los videojuegos en línea pueden atenuarse.

En el mismo sentido, Hygen et al. (2020) sostienen que los juegos electrónicos son populares y muchos niños dedican mucho tiempo a esta actividad. Los autores investigaron respecto a la estimación del tiempo que los niños dedican a estos juegos y su relación con su desarrollo social, por lo que este es el primer estudio que examina esta relación en los niños. Examinamos las relaciones prospectivas entre el tiempo dedicado al juego y la competencia social en una muestra de niños noruegos de 6 años ($n = 873$) seguidos a los 8, 10 y 12 años, controlando el nivel socioeconómico, el índice de masa corporal y el tiempo que pasan jugando con amigos. Los resultados revelaron que una mayor competencia

social tanto a los 8 como a los 10 años predecía menos juegos 2 años después y que más juegos a los 10 años predecían menos competencia social a los 12 años, pero solo entre las niñas.

De igual modo, Fumero et al. (2020) estudiaron el trastorno de los juegos de Internet (IGD) ha recibido una atención considerable como un trastorno emergente definido como la utilización continua y repetida de Internet para participar en actividades de juegos, y un control de juego deteriorado que afecta el funcionamiento social y personal. El estudio ha permitido identificar ciertos factores que intervienen en las IGD. Sugiriendo tres hipótesis para explicar los factores subyacentes a los síntomas del trastorno de los juegos de Internet (IGD): comorbilidad, efecto de dilución y deterioro interpersonal, obtuvieron apoyo empírico, pero el grado de aplicabilidad varió según el género. En las niñas, las variables significativas asociadas con los IGD fueron el tiempo dedicado a jugar videojuegos durante la semana y el fin de semana, mayor ansiedad y menor funcionamiento familiar. En los niños, se encontraron asociaciones directas entre una mayor ansiedad y hostilidad, déficits en habilidades sociales y tiempo dedicado a jugar los fines de semana. Los resultados apoyan las tres hipótesis, pero su aplicabilidad varió según el género. La hipótesis de comorbilidad fue ligeramente superior para las niñas, mientras que la hipótesis del efecto de dilución fue superior para los niños. Los factores que intervienen en las IGD deben considerarse al diseñar intervenciones para prevenir los síntomas y sus consecuencias

Asimismo, Esposito et al. (2020) estudiaron la adicción a los videojuegos en una muestra aleatoria de 622 estudiantes, incluidos preadolescentes y adolescentes, mediante la Game Addiction Scale (GAS) recogieron información para identificar a los estudiantes patológicos. Los hallazgos concluyeron que los varones tienden a mostrar una mayor propensión hacia el juego patológico en comparación con las mujeres, y también dedican más tiempo a los videojuegos. Además, se observó que a medida que aumenta la frecuencia diaria o el tiempo dedicado al juego, también aumenta la tendencia a esta adicción. Por otro lado, se encontró que un mayor nivel educativo, que suele estar asociado con una mayor edad, se relaciona con una disminución en la adicción a los juegos.

Otro estudio fue realizado por Karaca et al. (2020) sobre el nivel de adicción a los juegos en línea (OGA) y los factores de riesgo involucrados en OGA entre los estudiantes de secundaria. El estudio transversal descriptivo se realizó en siete escuelas secundarias de la provincia de Estambul. Los datos fueron recolectados con un cuestionario, la Escala de Adicción a los Juegos de Computadora para Niños (CGASC) y la Escala de Ansiedad Social para Niños (SASC); Se incluyeron en el estudio 1174 estudiantes que jugaron juegos de computadora en línea. Se encontró que el 5,7% del grupo de la muestra eran usuarios adictivos, que el 44% eran usuarios problemáticos y que, a mayor edad, mayor nivel de ansiedad social (SA), tener madre empleada, tener padres con estudios secundarios o un mayor nivel de educación y el tiempo que pasan frente a la computadora son factores de riesgo para OGA.

Respecto a las diferencias representadas por el género, Leonhardt & Overå (2021) estudiaron que hay un número creciente de jugadoras y necesitamos aprender más sobre cómo el género afecta el juego. El propósito de su estudio fue tanto cuantificar el juego entre los adolescentes noruegos como explorar cómo se perciben las diferencias de género. Se utilizó un enfoque de método mixto para capturar las experiencias de juego entre niños y niñas. Los datos de la encuesta (N = 5607) se analizaron descriptivamente y se realizaron cinco grupos focales, aplicando análisis temático. Las estadísticas mostraron que los niños a partir de los 14 años usan videojuegos hasta 5 veces más que las niñas, mientras que las niñas están mucho más en las redes sociales. A partir de los grupos focales, encontramos que los niños no veían las redes sociales como socialmente significativas como los juegos y que hay una mayor aceptación social de los juegos entre niños que en niñas. Las diferencias de género en los videojuegos no son necesariamente un problema per se, ya que pueden reflejar motivaciones e intereses específicos de género. Sin embargo, el estudio también encuentra que las niñas se sienten menos motivadas que los niños para jugar videojuegos debido a las diferentes experiencias de videojuegos relacionadas con el género. Por lo tanto, las barreras de género en los videojuegos deben explorarse en futuras investigaciones.

Otro estudio sobre las métricas de la adicción a los videojuegos fue realizado por Lin et al. (2019) quienes desarrollaron la Escala de adicción al juego (GAS) de 7 ítems es un instrumento breve basado en los criterios del DSM para evaluar la adicción al juego. Aunque las propiedades psicométricas del GAS se han probado utilizando la teoría de pruebas clásica, sus propiedades psicométricas nunca se han probado utilizando la teoría de pruebas moderna. Se realizó en una gran muestra de adolescentes en Irán para probar las propiedades psicométricas del GAS persa a través de las teorías de pruebas clásicas y modernas. Se reclutaron adolescentes (n = 4442; edad media = 15,3 años; 50,3% varones) de Qazvin, Irán. Según los resultados, el GAS persa una herramienta fiable y válida para que los especialistas en el área puedan evaluar el nivel de dependencia a los videojuegos en jóvenes de habla persa.

Por su parte, De Palo et al. (2019) evaluaron los comportamientos relacionados con los trastornos de los juegos de Internet, que ha sido validado en varios países (Portugal, Italia, Irán, Eslovenia) mediante el IGDS9-SF aunque la equivalencia psicométrica del instrumento solo se ha evaluado en Australia, EE. UU., Reino Unido, y la india. Esta investigación tuvo como objetivo proporcionar más información intercultural sobre IGD al evaluar la estructura factorial del IGDS9-SF en Albania e investigar su invariancia de medición en jugadores albaneses, italianos, estadounidenses y británicos. Se realizaron análisis factoriales confirmatorios multigrupo en una muestra de 1411 participantes de Albania (n = 228), EE. UU. (n = 237), Reino Unido (n = 275) e Italia (n = 671). Los AFC confirmaron la estructura de factor único en los cuatro países. La invariancia de la medición apoyó la invariancia configuracional y apoyó parcialmente la invariancia métrica y escalar. En general, los hallazgos proporcionaron evidencia del factor subyacente que evalúa la IGD en los países, aunque el significado específico del constructo no fue idéntico.

Sugaya et al. (2019) parten de la necesidad de los estudios que sugieren que el trastorno de los juegos de Internet (IGD) son de suma importancia abarcar. Dado que los precursores de las adicciones aparecen durante la adolescencia; por lo tanto, se deben establecer esfuerzos de prevención dirigidos a los menores que tienen su primera experiencia con sustancias y conductas adictivas durante la

pubertad. Desde la clasificación DSM-5 de IGD en 2013, los estudios sobre IGD han aumentado drásticamente en número. Por lo tanto, realizamos una revisión actualizada de los estudios de IGD en niños y adolescentes para evaluar las implicaciones clínicas de IGD. En todos los estudios, la presencia de IGD tuvo un efecto negativo sobre el sueño y el trabajo escolar en los menores. Además, los factores familiares, incluida la calidad de relaciones entre padres e hijos, fueron factores sociales importantes en los menores con IGD. Los estudios de imágenes cerebrales indican que el deterioro del control cognitivo en menores con IGD se asocia con una función anormal en la corteza prefrontal y el cuerpo estriado. El uso patológico persistente de juegos en línea desde la infancia puede agravar la función cerebral anormal; por lo tanto, la atención preventiva y la intervención temprana son cada vez más importantes. Aunque la investigación existente respalda la efectividad de la terapia cognitiva conductual para menores con IGD, la intervención psicológica efectiva para menores con IGD es un tema urgente que requiere más investigación.

Triberti et al. (2018) realizaron un estudio reuniendo a 133 participantes para probar la relación entre el tiempo promedio dedicado a jugar durante las fases del día (mañana, tarde, noche; semana, días de fin de semana), edad, preferencias de juego e IGD. La puntuación de IGD pronosticó positivamente el tiempo dedicado a jugar durante las mañanas de los viernes, sábados y domingos, que es una fase del día que suele dedicarse a otras actividades. En cambio, el tiempo dedicado a jugar durante la tarde fue predicho negativamente por la edad, de acuerdo con esta fase diurna más relacionada con el tiempo libre de los jóvenes, mientras que el juego nocturno se relacionó con la preferencia por los géneros de juegos que necesitan tiempo dedicado para organizar el juego múltiple. Este estudio resulta de utilidad dado los resultados encontrados para futuras investigaciones sobre la IGD y sus síntomas distintivos.

Milani et al. (2018) llevaron a cabo una investigación con el propósito de analizar las disparidades entre el uso subclínico problemático de los videojuegos (VG), el trastorno evidente de los juegos de Internet (IGD) y la adicción a Internet, focalizándose en aspectos como el género, el tiempo dedicado al juego, las estrategias de afrontamiento preferidas, los desafíos de adaptación, las relaciones

interpersonales y la detección de factores de peligro vinculados con la participación problemática en videojuegos. La encuesta fue aplicada a 612 estudiantes italianos, procedentes de las principales cuatro regiones del país, y comprendió interrogantes sobre estrategias de afrontamiento, relaciones interpersonales, problemas de internalización/externalización y adicción a Internet y videojuegos. El rango de edades de los participantes osciló en el intervalo de 9 y 19 años, con una media de 13,94 años. El producto de la investigación reveló que el 15,2% de los participantes exhibió un uso problemático subclínico de los videojuegos, mientras que aquellos que presentaban un claro trastorno del juego en línea (IGD) constituían el 2,1% (n = 13) de la muestra. Asimismo, se observó que el 16,3% presentó un uso problemático subclínico de Internet, mientras que la adicción a Internet de criterio completo se encontró en el 5,9% de los encuestados. Vale la pena resaltar que el Trastorno del Juego en Internet (IGD) parece estar vinculado con una diversidad de consecuencias desfavorables, que engloban un amplio espectro de síntomas psicológicos y dificultades en el ámbito social y conductual. Además, los jugadores problemáticos de videojuegos tienden a recurrir a estrategias de afrontamiento poco funcionales, como la distracción y la evitación, lo que sugiere que los videojuegos pueden ser empleados como un medio para enfrentar problemas y adversidades.

El estudio realizado por Gentile et al. (2017) tomaron en cuenta las consideraciones de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría que incluyó el trastorno de los juegos de Internet (IGD, por sus siglas en inglés) como un posible diagnóstico y recomendó que se realicen más estudios para ayudar a aclararlo con mayor claridad. Este documento fue presentado por el Grupo de trabajo IGD como parte del Coloquio Sackler de la Academia Nacional de Ciencias de 2015 sobre medios digitales y mentes en desarrollo. Al usar medidas basadas en la definición de IGD o similares a ella, encontramos que las tasas de prevalencia oscilan entre ~1 % y 9 %, según la edad, el país y otras características de la muestra. Los autores de varios estudios han demostrado que la IGD se puede tratar, aún no se han publicado ensayos controlados aleatorios, lo que imposibilita cualquier declaración definitiva sobre el tratamiento. Por lo tanto, IGD parece ser un área en la que claramente se necesita investigación adicional. Discutimos varias de las preguntas críticas que la investigación futura debería abordar y brindamos

recomendaciones para médicos, formuladores de políticas y educadores sobre la base de lo que sabemos en este momento.

Entre los aspectos teóricos que fundamentan el presente estudio se incluye: Teoría del refuerzo y la gratificación, sostiene que las personas buscan y utilizan los videojuegos como una forma de obtener gratificación y satisfacer necesidades psicológicas. Según esta teoría, los adolescentes pueden volverse dependientes de los videojuegos cuando encuentran en ellos recompensas y estímulos que satisfacen sus deseos de logro, competencia, escape, socialización, entre otros (Griffiths & Nuyens, 2017).

Asimismo, como parte del fundamento teórico, se tiene el modelo de la autodeterminación sugiere que la dependencia de los videojuegos puede surgir cuando los adolescentes encuentran satisfacción para sus necesidades psicológicas fundamentales de autonomía, competencia y relación social participando en estos juegos. Este modelo destaca la importancia de comprender las motivaciones intrínsecas y extrínsecas que impulsan la participación en los videojuegos y cómo estas motivaciones pueden influir en la dependencia (Przybylski, 2010).

La Teoría de los videojuegos es un enfoque teórico que busca comprender y explicar los aspectos fundamentales de los videojuegos, incluyendo su diseño, su impacto en los jugadores y su influencia en diversos contextos. En este informe, exploraremos los principales aspectos de la Teoría de los videojuegos, así como su relevancia en el campo de los estudios de juegos y la experiencia del jugador. La Teoría de los videojuegos proporciona un marco teórico valioso para comprender los videojuegos como un medio para entretenerse y una experiencia significativa para los jugadores. A través de la exploración de los elementos del juego, la experiencia del jugador, los tipos de jugadores y las implicaciones sociales de los videojuegos, esta teoría permite un análisis más profundo de los videojuegos y su impacto en la sociedad. Al comprender mejor los fundamentos teóricos de los videojuegos, podemos aprovechar su potencial como herramientas educativas, de entretenimiento y de exploración creativa (Nacke, et al., 2017).

Es necesario resaltar que la Teoría de los videojuegos es un campo en constante evolución, y nuevos enfoques y perspectivas continúan emergiendo para

comprender mejor la complejidad y diversidad de los videojuegos y su impacto en la experiencia humana.

La dependencia de los videojuegos en adolescentes es un fenómeno complejo que puede ser explicado por múltiples teorías. Las bases teóricas presentadas en este informe destacan la importancia de factores como el refuerzo y la gratificación, las necesidades psicológicas base, y la experiencia de flujo en la participación de los videojuegos. Comprender estas bases teóricas puede ser útil para el diseño de intervenciones y estrategias de prevención de esta dependencia.

Los efectos perjudiciales de la "adicción" de los adolescentes a los videojuegos no se limitan solo al tiempo que pierden estudiando o socializando con sus compañeros. Existe cierta evidencia que relaciona esta adicción con problemas de depresión, trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y trastorno obsesivo-compulsivo (TOC). No obstante, es importante destacar que no es definitorio la existencia de una relación de causal. Como en el caso de los pacientes diagnosticados con otras adicciones, el llamado Trastorno de los juegos de Internet (IGD, por sus siglas en inglés) también afecta a quienes los rodean: en casos extremos, según los informes, ha resultado en violencia doméstica por parte de los niños contra sus padres, quienes intentan quitarles sus juegos. Pero a muchos especialistas les preocupa que etiquetar a los adolescentes como "adictos" patologice el comportamiento que es normal y conduzca a falsas epidemias de otros comportamientos compulsivos, como el sexo y la comida (Zastrow, 2017).

La adicción a los videojuegos representa un problema naciente en el ámbito de la salud pública. Se caracteriza por un patrón persistente o recurrente de comportamiento de juego que afecta de manera significativa las relaciones familiares, sociales, educativas, profesionales y otros aspectos importantes en la vida del individuo. Por lo tanto, es de vital importancia prestar mayor atención a las posibles conductas adictivas relacionadas con los videojuegos, especialmente en preadolescentes y adolescentes, con el propósito de identificar aquellos en riesgo y proporcionarles la asistencia adecuada que necesitan (Esposito et al., 2020).

Las diferencias de género en el uso problemático de Internet (PIU) se han discutido durante mucho tiempo. Sin embargo, no se comprende completamente

si los adolescentes de ambos sexos difieren en los síntomas centrales y en las asociaciones de síntomas, y en qué medida (Liu et al., 2023).

Las dimensiones consideradas parte de la dependencia de los videojuegos se definen de acuerdo con cuatro procesos especificados sobre un conjunto de afirmaciones relacionados con los videojuegos, como se detalla a continuación: el primer componente es la Abstinencia, un fenómeno asociado a la dependencia de los videojuegos, donde los jugadores experimentan síntomas y efectos negativos cuando intentan reducir o detener su participación en los videojuegos. Se caracteriza por una serie de síntomas físicos, psicológicos y emocionales experimentados por los jugadores cuando intentan dejar de jugar o reducir su participación en los videojuegos. Estos síntomas pueden variar en intensidad y duración, y su manifestación depende de factores individuales y del grado de dependencia. Los síntomas de abstinencia de los videojuegos pueden incluir irritabilidad, ansiedad, dificultad para concentrarse, alteraciones del sueño, inquietud, cambios de humor y pensamientos obsesivos sobre los videojuegos. Estos síntomas pueden ser similares a los experimentados en otras adicciones y pueden afectar negativamente la vida cotidiana y el bienestar del individuo. La abstinencia de los videojuegos puede tener diversas consecuencias negativas en la vida de los jugadores. Estas pueden incluir disminución del estado de ánimo y del rendimiento académico o laboral; problemas en las relaciones con otras personas; aislamiento de la sociedad y deterioro de la salud mental y física. Estas consecuencias resaltan la importancia de abordar y tratar adecuadamente la dependencia de los videojuegos (Kuss et al., 2017).

En cuanto al área del abuso y tolerancia, se sabe que el abuso de estos videojuegos se refiere a un patrón problemático y perjudicial de uso excesivo de los videojuegos que afecta negativamente la vida del individuo. Se presenta una falta de control sobre el tiempo dedicado a los videojuegos, interferencia en las responsabilidades diarias, deterioro en las relaciones interpersonales y consecuencias negativas para la salud física y mental. La tolerancia en los videojuegos se refiere a la necesidad de aumentar la cantidad de tiempo y esfuerzo dedicados a los videojuegos para obtener los mismos niveles de satisfacción o excitación que anteriormente se experimentaban con una menor cantidad de juego.

Esto puede llevar a un aumento progresivo del tiempo dedicado a los videojuegos y a un descuido a otros aspectos vida. El abuso y la tolerancia en los videojuegos pueden tener consecuencias negativas significativas en la vida de los jugadores. Estas consecuencias pueden incluir deterioro en el rendimiento académico o laboral, problemas en las relaciones interpersonales, aislamiento social, trastornos del sueño, ansiedad y depresión (Pontes y Griffiths, 2016).

En cuanto al área de problemas ocasionados por los videojuegos, se sabe que los videojuegos pueden ofrecer entretenimiento y experiencias gratificantes, pero también pueden generar problemas cuando se desarrolla una dependencia hacia ellos. El abuso de los videojuegos puede llevar a problemas de salud física y a la negligencia de las necesidades básicas. Esta dependencia puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico o laboral. Los jugadores pueden descuidar sus responsabilidades educativas o profesionales, lo que puede resultar en una disminución de las calificaciones escolares, dificultades para cumplir con las tareas laborales y dificultades para avanzar en los estudios. También puede afectar negativamente las relaciones sociales e interpersonales. Los jugadores pueden experimentar aislamiento social, dificultades para establecer y mantener relaciones saludables, y pueden mostrar una disminución en las habilidades sociales debido a la falta de interacción cara a cara (Wang et al., 2018).

Sobre el área de dificultad de control, es un aspecto crucial en la dependencia de los videojuegos, ya que los jugadores experimentan dificultades para regular y controlar su participación en los videojuegos. En este informe, exploraremos la dificultad de control como parte de la dependencia de los videojuegos, analizando sus características, manifestaciones y consecuencias. Para respaldar la información presentada, se consultaron diversas fuentes actualizadas con una antigüedad no mayor de cinco años relacionadas con el tema. La dificultad de control en los videojuegos se refiere a la incapacidad de los jugadores para limitar o regular su tiempo y frecuencia de juego. Los jugadores experimentan una sensación de pérdida de control sobre su participación en los videojuegos, lo que puede llevar a una mayor dedicación de tiempo y energía a esta actividad, a pesar de las consecuencias negativas que pueda acarrear. Las manifestaciones de la dificultad de control pueden incluir la incapacidad para

detenerse o reducir el tiempo de juego, la falta de interés en otras actividades fuera de los videojuegos, el incumplimiento de responsabilidades y obligaciones, y la irritabilidad o ansiedad cuando se intenta limitar o interrumpir el juego (Müller et al., 2016).

El enfoque de habilidades sociales en relación con el modelo de aprendizaje social de Bandura no fue explícitamente incluido en su propuesta. No obstante, su teoría del aprendizaje vicario resulta relevante y altamente útil para una comprensión más profunda del comportamiento humano en su entorno. Cuando el ser humano imita una conducta, asimila criterios y medidas generales sobre cómo actuar en ciertas situaciones y en su entorno. Estos comportamientos se ponen en práctica cuando se considera que conducen a un resultado deseado. (Bandura, 1987).

Las habilidades sociales se definen como conductas verbales y no verbales observadas en múltiples situaciones relacionales presentadas de un sujeto a otro. Al mismo tiempo, las habilidades sociales son expresiones puntuales, y sus respuestas dependen del contexto relacional formal y de las razones que aparecen en ellas (Tapia y Cubo, 2017). De igual manera, las habilidades sociales se vinculan con la capacidad de expresar nuestras opiniones, pensamientos, sentimientos o deseos sin experimentar malestar por hacerlo, al tiempo que evitamos causar incomodidades a los demás.

Las dimensiones que integran las habilidades sociales son conceptualizadas en función de cuatro procesos específicos y se plasman mediante un conjunto de enunciados asociados a dichas habilidades interpersonales. A continuación, se desglosan estas dimensiones: La primera dimensión abarca las habilidades sociales fundamentales. Dentro de este conjunto se engloban destrezas básicas tales como el arte de escuchar atentamente, el iniciar y mantener conversaciones, la habilidad para formular preguntas, expresar gratitud y felicitaciones, así como la capacidad para presentarse y presentar a otros individuos (Mamani y Yupanqui, 2018).

La segunda dimensión se refiere a las habilidades sociales avanzadas, que muestran la cualidad de una persona para desenvolverse exitosamente en

entornos sociales. Estas habilidades son esenciales para tener éxito en niveles universitarios y en el ámbito laboral (Mamani y Yupanqui, 2018).

La tercera dimensión abarca las habilidades relacionadas con los sentimientos, lo que implica la capacidad de expresar y reconocer emociones, comprender las emociones de los demás y las propias, manejar la ira ajena, expresar afecto y brindarse reconocimiento. Reconocer estas habilidades contribuye al proceso de diferenciación individual y permite que las personas se definan como individuos únicos con necesidades e intereses propios (Mamani y Yupanqui, 2018).

La cuarta dimensión aborda las habilidades alternativas a la agresión, las cuales se emplean para resolver conflictos y fomentar el autocontrol y la empatía en situaciones de ira. Estas habilidades engloban acciones como solicitar permiso, compartir, brindar ayuda a otros, defender los propios derechos, manejar las bromas de manera adecuada y prevenir problemas. Su práctica promueve una convivencia armoniosa con los demás, al facilitar la conexión y la participación en el grupo al que pertenece el individuo (Mamani y Yupanqui, 2018)

El quinto componente de las Habilidades de Manejo del Estrés es aquellas que nacen en ambientes desafiantes donde una persona aprende una variedad de estrategias para lidiar con tales eventos.

El sexto aspecto se relaciona con las habilidades de planificación, que es un conjunto de habilidades enfocadas en establecer metas a corto y largo plazo, tomar decisiones, resolver problemas, enfocarse en tareas, evaluar talentos y mejorar su valoración. Reflejan un conjunto de comportamientos que le permiten a una persona enfocarse en lograr sus metas mientras busca la ayuda de los demás. (Mamani y Yupanqui, 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación llevado a cabo es de naturaleza básica, ya que busca proporcionar un conocimiento integral a través de la comprensión de los fundamentos de los fenómenos, hechos observables o relaciones que definen sus características (Babbie & Edgerton, 2023).

El diseño de la investigación se relaciona con el esquema o táctica ideada para recopilar los datos requeridos para dar respuesta a la problemática planteada (Siedlecki, 2020). En este caso, el diseño fue no experimental, dado se no se ha dado una manipulación intencional de las variables solo la observación de sus comportamientos (Islam et al., 2021).

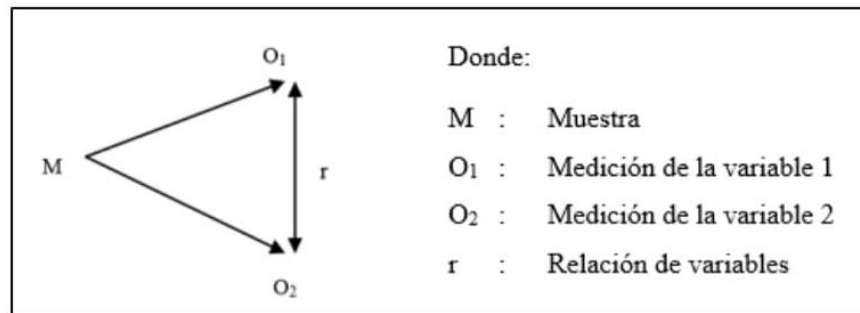


Figura 1: *Tipo de diseño correlacional*

La investigación se realizó de forma cuantitativa, el objetivo fue medir las variables, para ello se utiliza la estadística (Cortina, 2020).

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Variable Dependencia de videojuegos

Definición conceptual

La adicción a los videojuegos requiere una comprensión profunda su significado conceptual, que se entiende como programas informáticos que permiten a los usuarios interactuar a través de imágenes en pantallas de diversos tamaños. Al igual que en cualquier juego, se establecen reglas y un sistema de recompensas que genera un incentivo implícito para buscar la victoria. (Moncada y Chacón 2012)

Definición operacional

La adicción a los videojuegos se desglosa en cuatro aspectos: abstinencia, excesivo uso y tolerancia, dificultades ocasionadas por los videojuegos y problemas de autocontrol. Para facilitar su cuantificación, se implementó el Test de Adicción a Videojuegos (Cholíz y Marco 2011), una escala de tipo ordinal. (Ver anexo 2)

3.2.2. Variable Habilidades sociales

Definición conceptual

Indica que las habilidades sociales son conductas verbales y no verbales observadas en múltiples situaciones relacionales presentadas de un sujeto a otro. Al mismo tiempo, las habilidades sociales son expresiones puntuales, y sus respuestas dependen del contexto relacional formal y de las razones que aparecen en ellas. (Tapia y Cubo, 2017).

Definición operacional

Las habilidades sociales son concebidas mediante la subdivisión en cuatro facetas distintas: en un inicio, destacan las habilidades sociales fundamentales, seguidas por aquellas de nivel más avanzado. Además, otro componente crucial lo constituyen las habilidades relacionadas con el ámbito emocional. Para mejorar su evaluación, se utilizó una versión adaptada de la Lista de Verificación de Habilidades Sociales, originalmente desarrollada por Goldstein y modificada por Ambrosio Tomás en 1995. Esta adaptación es una escala de naturaleza ordinal, lo que enriquece su capacidad para evaluar dichas habilidades. (Ver anexo 2)

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

El término población hace referencia a un grupo de elementos que presentan características similares con un objetivo particular, factor que facilita la ejecución de una investigación (Etikan & Babatope, 2019). La indagación se llevó a cabo en Huarochirí, una provincia de Lima, y la población de interés se conformó de estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la institución educativa en cuestión, sumando un total de 69 educandos.

Criterios de inclusión:

- Adolescentes de ambos sexos
- Edades: 12 -15 años
- Estudiantes cursando el primer y segundo año

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no completen el test y la lista de chequeo
- Estudiantes que no han dado su asentimiento

Dado que la investigación se realizó con el total de la población, no se ha considerado el acápite de muestra. En cuanto al muestreo, se puede afirmar que se siguió un muestreo no probabilístico, criterial de tipo censal (Arrogante, 2022).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se emplean diferentes métodos para obtener datos de muestra y organizarlos con el fin de alcanzar un objetivo específico, conocidos como técnicas. En este estudio se utilizó la técnica de la encuesta, que está diseñada principalmente para medir características y percepciones de los encuestados (Arias y Covinos, 2021).

Instrumentos

Un instrumento de medición registra de manera precisa y confiable los datos observables de un grupo de elementos. Este tipo de instrumento debe ser capaz de capturar y representar de manera veraz los conceptos o variables que el investigador tiene en mente. Es esencial que el instrumento utilizado en la investigación refleje de forma fiel las características o aspectos que se desean medir, evitando cualquier distorsión o sesgo en los resultados obtenidos. Por lo tanto, se requiere un cuidadoso diseño y desarrollo del instrumento de medición para garantizar su validez y confiabilidad en la recopilación de datos (Kabir, 2016).

Al ejecutar este estudio, se utilizaron dos cuestionarios distintos. Para evaluar la variable de dependencia de los videojuegos, se utilizó un cuestionario compuesto por 25 ítems, diseñado en base al Modelo Test de Dependencia a Videojuegos propuesto por Cholíz y Marco et al. (2011), cuyos detalles se encuentran disponibles en el Anexo 3.

Adicionalmente, para medir las habilidades sociales, se aplicó una Lista de Chequeo compuesta por 35 ítems, fundamentada en la obra de Goldstein (1983), cuyos pormenores también se encuentran registrados en el Anexo 3. Estos instrumentos se seleccionaron cuidadosamente para asegurar una medición precisa y adecuada de las variables pertinentes en la investigación.

Validez

La validez de un instrumento de medición se refiere al grado en el cual éste efectivamente mide la variable que tiene la intención de medir. En términos generales, la validez se relaciona con la capacidad del instrumento para capturar y representar de manera precisa el fenómeno o la característica que se desea evaluar. Es fundamental que el instrumento posea una adecuada validez para que los resultados obtenidos sean confiables y puedan ser interpretados de manera acertada. Por tanto, la evaluación de la validez de un instrumento es un aspecto crucial en la investigación, y requiere de un análisis riguroso para asegurar que éste realmente mide lo que se propone medir (Sürücü & Maslakçi, 2020).

En este estudio se realizó una prueba de contenido, que permite que los elementos incluidos en cada cuestionario cumplan con los criterios de pertinencia, pertinencia y claridad. Los jueces emitieron un dictamen positivo mediante el cual se puede proceder con su aplicación. (Ver anexo 4)

Confiabilidad

Antes de aplicar un cuestionario a una población específica, es necesario realizar una prueba piloto para evaluar si el uso repetido del instrumento en individuos con características similares produce resultados consistentes. Esta etapa preliminar es crucial para determinar la fiabilidad del cuestionario y asegurar que sea capaz de obtener resultados similares de manera consistente en la población objetivo. La prueba piloto permite identificar posibles problemas o dificultades en la comprensión de las preguntas, la estructura del cuestionario o la interpretación de las respuestas. De esta manera, se pueden realizar los ajustes necesarios antes de su implementación completa, garantizando así la confiabilidad y validez del cuestionario en la obtención de datos en la población objetivo (Roni et al., 2020).

Coefficiente de confiabilidad de los cuestionarios

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Cuestionario de dependencia de los videojuegos	0.909	25
Cuestionario de habilidades sociales	0.910	45

Los resultados que se observan en la tabla 5 indican que el coeficiente alfa de Cronbach obtenido en el cálculo de la fiabilidad del cuestionario de dependencia de los videojuegos es 0.909 que es cercano a 1, según la escala de correlación de George y Mallery (Anexo 7) corresponde a una fiabilidad Excelente.

En tanto que el coeficiente alfa de Cronbach obtenido en el cálculo de la fiabilidad del cuestionario de habilidades sociales es 0.910 que se aproxima a 1, según la escala de correlación de George y Mallery corresponde a una fiabilidad Excelente

3.5. Procedimientos

Para recopilar la información se realizaron acciones de manera secuencial.

- Se llevaron a cabo las gestiones necesarias para obtener los permisos correspondientes de las autoridades de la institución educativa.
- Logrado el permiso, se procedió a conversar con los estudiantes para motivarlos a participar del estudio brindando respuestas sinceras cuando se apliquen los cuestionarios, asimismo, se les explicará cómo responder a los cuestionarios, el anonimato, la necesidad de su asentimiento, entre otras consideraciones éticas.
- Se coordinaron con los docentes las fechas para la aplicación de los cuestionarios en formato físico.

3.6. Método de análisis de datos

El proceso de análisis estadístico se efectuó en dos fases distintas. En primer lugar, se examinaron minuciosamente las características y cualidades de los datos, procediendo luego a organizar la base de datos conforme a la baremación llevada a cabo. Los resultados obtenidos fueron presentados mediante tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, los cuales plasmaban la percepción que los estudiantes tenían acerca de la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales (García & García-Celay, 2020).

Para continuar con el análisis, fue necesario determinar las pruebas estadísticas a utilizar. Para ello, se realizó una prueba de normalidad para evaluar la distribución de los datos. En caso de que los datos no cumplieran con esta condición, se optaron por utilizar pruebas no paramétricas. Por el contrario, si los datos se ajustaban a una distribución normal, se aplicaron pruebas paramétricas. A partir de estas pruebas, se evaluaron las hipótesis de investigación utilizando el estadístico adecuado (García & García-Celay, 2020).

3.7. Aspectos éticos

A lo largo del proceso de investigación, se adhirieron estrictamente a los preceptos éticos prescritos en la metodología científica. Se preservaron elementos críticos como el anonimato, la autonomía, la privacidad y el beneficio mutuo. Se recabó el consentimiento consciente de cada estudiante, respetando su libre albedrío y decisiones. Para asegurar el anonimato, los formularios se recolectaron de manera incógnita, salvaguardando así la identidad de los participantes. Asimismo, se preservó la privacidad de los datos recopilados y se utilizaron exclusivamente para los propósitos establecidos en el estudio. El principio de beneficencia se cumplió al abordar una necesidad de la población y al hacer que los resultados estén disponibles para los grupos interesados. Además, se reconoció y respetó los derechos de autor al atribuir la autoría correspondiente en esta investigación (Schöpfel et al., 2020).

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

Frecuencias de la variable Dependencia de los videojuegos

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Variable 1. Dependencia de los videojuegos	Alta	6	8.7%
	Media	33	47.8%
	Baja	30	43.5%

En la tabla 1 se puede observar los niveles de la variable dependencia de los videojuegos donde el 47.8% de los estudiantes encuestados consideran que tienen una dependencia media, mientras que el 43.5% considera que su nivel de dependencia a los juegos de video es bajo y solo un 8.7% reconoció que su nivel de dependencia es alto.

Tabla 2

Frecuencias de las dimensiones de Dependencia de los videojuegos

Dimensiones	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
D1. Abstinencia	Alta	6	8.7%
	Media	37	53.6%
	Baja	26	37.7%
D2. Abuso y tolerancia	Alta	10	14.5%
	Media	43	62.3%
	Baja	16	23.2%
D3. Problemas ocasionados por los videojuegos	Alta	3	4.3%
	Media	30	43.5%
	Baja	36	52.2%
D4. Dificultad de control	Alta	8	11.6%
	Media	40	58.0%
	Baja	21	30.4%

En la tabla 2 se puede observar los resultados que se obtuvieron en los cálculos realizados para cada una de las dimensiones. Para la dimensión Abstinencia los estudiantes mostraron un nivel de alta dependencia alcanzando un 54.6% de estos, mientras que el 37.7% de los estudiantes alcanzó un nivel de baja abstinencia y un 8.7% un nivel de alta abstinencia.

Para la dimensión Abuso y tolerancia un 62.3% de los estudiantes mostraron alcanzar un nivel medio, un 23.3% alcanzaron un nivel bajo y el 14.5% de los estudiantes se perciben en un nivel alto.

Para la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos los estudiantes reconocen que afrontan estos problemas en un nivel de bajo con un 52.2%, mientras que el 43.5% alcanzó un nivel medio y el 4.3% alcanzó un nivel alto.

Para la dimensión Dificultad del control los estudiantes mostraron un nivel de dificultad medio alcanzando un 58% de estos, mientras que el 30.4% de los estudiantes alcanzó un nivel de baja dificultad y un 11.6% un nivel de alta dificultad.

Tabla 3

Frecuencias de la variable Habilidades sociales

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Variable 2. Habilidades sociales	Inadecuada	38	55.1%
	Regular	22	31.9%
	Adecuada	9	13.0%

En la tabla 3 se puede observar los niveles de la variable de habilidades sociales donde las cifras muestran que el 55.1% de los estudiantes encuestados alcanzaron un desarrollo de habilidades sociales en nivel inadecuado, mientras que el 31.9% alcanzaron un nivel regular y solo un 13% alcanzó un nivel adecuado.

Tabla 4*Frecuencias de las dimensiones de Habilidades sociales*

Dimensiones	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
D1. Primeras habilidades	Inadecuada	36	52.2%
	Regular	30	43.5%
	Adecuada	3	4.3%
D2. Habilidades sociales avanzadas	Inadecuada	39	56.5%
	Regular	19	27.5%
	Adecuada	11	15.9%
D3. Habilidades relacionadas con los sentimientos	Inadecuada	39	56.5%
	Regular	20	29.0%
	Adecuada	10	14.5%
D4. Habilidades sociales alternativas a la agresión	Inadecuada	37	53.6%
	Regular	25	36.2%
	Adecuada	7	10.1%
D5. Habilidades para hacer frente al estrés	Inadecuada	40	58.0%
	Regular	27	39.1%
	Adecuada	2	2.9%
D6. Habilidades de planificación	Inadecuada	41	59.4%
	Regular	19	27.5%
	Adecuada	9	13.0%

En la tabla 4 se puede observar los niveles alcanzado en las dimensiones de las habilidades sociales donde las cifras muestran que en la dimensión primeras habilidades los estudiantes en un 52.2% alcanzaron un desarrollo de nivel inadecuado, el 43.5% un nivel regular y el 4.3% un nivel adecuado.

Asimismo, se observa que en la dimensión habilidades sociales avanzadas los estudiantes en un 56.5% alcanzaron un desarrollo de nivel inadecuado, el 27.5% un nivel regular y el 15.9% un nivel adecuado.

De igual manera, para la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos se perciben un desarrollo de nivel inadecuado con un 56.5% de los encuestados, el 29% un nivel regular y el 14.5% un nivel adecuado.

Del mismo modo, para la dimensión habilidades sociales alternativas a la agresión se perciben un nivel inadecuada con un 53.6%, un nivel regular con un 36.2% y un nivel adecuada con 10.1%.

En el mismo sentido, para la dimensión 5 habilidades para hacer frente al estrés se perciben un nivel inadecuada con un 58%, un nivel regular con un 39.1% y un nivel adecuada con 2.9%.

Así también, para la dimensión 6 habilidades de planificación se perciben un nivel inadecuada con un 59.4%, un nivel regular con un 27.5% y un nivel adecuada con 13%.

4.2. Resultados inferenciales

Para la comprobación de las hipótesis que se realiza en este acápite se ha considerado criterios estadísticos como el nivel de significancia de 0.05 y nivel de confianza de 0.95 Asimismo, se aplicó la regla de decisión mediante la cual se produce el rechazo de una hipótesis nula cuando el valor calculado es menor que el nivel de significancia.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis general

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria.

Tabla 5

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales

		Habilidades sociales
		Coeficiente de correlación
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	-.251
		Sig. (bilateral)
		.038
		N
		69

Para comprobar la hipótesis se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.251, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia

calculada es 0.038 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades social en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales de los estudiantes.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis específica 1

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades en estudiantes de secundaria.

Tabla 6

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades

			Primeras habilidades
		Coeficiente de correlación	-.242
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	Sig. (bilateral)	.045
		N	69

Para la comprobación de hipótesis 1 se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.242, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia calculada es 0.045 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las primeras habilidades en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de primeras habilidades de los estudiantes.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis específica 2

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria.

Tabla 7

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas

		Habilidades sociales avanzadas	
		Coefficiente de correlación	-.246
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	Sig. (bilateral)	.042
		N	69

Para la comprobación de hipótesis 2 se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.246, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia calculada es 0.042 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales avanzadas en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales avanzadas de los estudiantes.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis específica 3

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria.

Tabla 8

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos

		Habilidades relacionadas con los sentimientos	
		Coeficiente de correlación	-.258
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	Sig. (bilateral)	.033
		N	69

Para la comprobación de hipótesis 3 se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.258, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia calculada es 0.033 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades relacionadas con los sentimientos en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis específica 4

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria.

Tabla 9

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión

		Habilidades sociales alternativas a la agresión
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	-0.248
	Sig. (bilateral)	.040
	N	69

Para la comprobación de hipótesis 4 se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.248, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia calculada es 0.040 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales alternativas a la agresión en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales alternativas a la agresión de los estudiantes.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis específica 5

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria.

Tabla 10

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés

		Habilidades para hacer frente al estrés	
		Coeficiente de correlación	-.269
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	Sig. (bilateral)	.026
		N	69

Para la comprobación de hipótesis 5 se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.269, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia calculada es 0.026 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades para hacer frente al estrés en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes.

Cálculos para la contrastación de la hipótesis específica 6

H₀: No existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de secundaria.

H_a: Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de secundaria.

Tabla 11

Correlaciones entre dependencia de los videojuegos y las habilidades de planificación

		Habilidades de planificación	
		Coefficiente de correlación	-.253
Rho de Spearman	Dependencia de los videojuegos	Sig. (bilateral)	.036
		N	69

Para la comprobación de hipótesis 6 se determinó mediante el coeficiente rho donde se obtuvo un -0.253, es importante señalar que el signo negativo indica que la correlación es inversa, alcanzando un nivel bajo. Asimismo, la significancia calculada es 0.036 menor que 0.05, de modo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula. En conclusión, se demuestra que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades de planificación en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades de planificación de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

Estudios previos a gran escala sugieren que el trastorno de los juegos de Internet (IGD) entre niños y adolescentes se ha convertido en una importante preocupación pública. Se sabe que los menores son particularmente susceptibles al uso problemático de los juegos de Internet debido al subdesarrollo del control cognitivo relacionado con la edad. Se ha demostrado que los precursores de las adicciones aparecen durante la adolescencia; por lo tanto, se deben establecer esfuerzos de prevención dirigidos a los menores que tienen su primera experiencia con sustancias y conductas adictivas durante la pubertad.

Respecto a la hipótesis que infiere que la dependencia de los videojuegos se asocia con las primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria, se encontraron los valores $\rho = -0.242$ y $p = 0.038$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite afirmar que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las primeras habilidades en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de primeras habilidades de los estudiantes.

La dependencia de los videojuegos se asocia con dificultades en las habilidades sociales, según diversos estudios. Los jugadores pueden enfrentar problemas para establecer y mantener relaciones saludables, lo que puede llevar al aislamiento social y a una disminución general en sus habilidades sociales debido a la falta de interacción cara a cara. Además, se encontró una correlación inversa entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales tempranas en los adolescentes. Los resultados de una investigación llevada a cabo por Triberti et al. (2018) demostraron que la puntuación de dependencia de los videojuegos se relacionó positivamente con el tiempo dedicado a jugar en las mañanas de los sábados y domingos, mientras que se relacionó negativamente con el tiempo dedicado a jugar durante la tarde. Asimismo, se observó que el juego nocturno se vinculaba con la preferencia por géneros de juegos que requieren tiempo dedicado para organizar el juego múltiple.

En un estudio realizado por Milani et al. (2018) con 612 estudiantes italianos, se encontraron diferencias significativas entre el uso problemático de videojuegos,

el uso problemático de Internet y el Trastorno de los Juegos de Internet. Los resultados indicaron que el 15.2% de los participantes mostró un uso problemático subclínico de los videojuegos, mientras que el 2.1% mostró un claro Trastorno de los Juegos de Internet. Además, se identificaron asociaciones entre el Trastorno de los Juegos de Internet y diversos problemas psicológicos y sociales.

En cuanto al trabajo de Gentile et al. (2017), se abordaron las consideraciones de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría sobre el Trastorno de los Juegos de Internet (IGD). Las tasas de prevalencia de IGD variaron entre el 1% y el 9% según la edad y el país. Aunque se demostró que el IGD es tratable, se requieren más ensayos controlados aleatorios para establecer tratamientos definitivos. En resumen, estos estudios destacan la importancia de comprender y abordar adecuadamente los posibles efectos negativos de la dependencia de los videojuegos en las habilidades sociales y el bienestar general de los jugadores.

Entre las teorías fundamentales que respaldan estos hallazgos se encuentra la Teoría del Refuerzo y la Gratificación, que sugiere que los adolescentes se vuelven dependientes de los videojuegos debido a las recompensas y estímulos que obtienen al jugar, como la satisfacción de necesidades psicológicas de logro, competencia, escape y socialización. Otro sustento se encuentra en el Modelo de la Autodeterminación, el cual destaca la importancia de las motivaciones intrínsecas y extrínsecas en la participación de los videojuegos y cómo estas motivaciones pueden influir en la dependencia. Este enfoque se centra en la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación social a través de los videojuegos. Por último, la Teoría de los Videojuegos proporciona un marco para comprender los videojuegos como forma de entretenimiento y experiencia significativa.

En relación con la hipótesis que sugiere una asociación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria, se encontró una correlación inversa significativa y de nivel bajo ($\rho = -0.246$ y $p = 0.042$). Esto implica que a medida que aumenta la dependencia de los videojuegos, disminuye el nivel de habilidades sociales avanzadas en los estudiantes. Los hallazgos indican que el uso excesivo de los videojuegos puede tener un impacto negativo en el desarrollo de habilidades sociales más sofisticadas,

como el comportamiento adecuado en entornos sociales, la resolución de conflictos y la empatía (Mamani y Yupanqui, 2018).

Una revisión de la literatura ha identificado hallazgos clave que respaldan la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en los adolescentes. Algunas de las consecuencias negativas de la dependencia de los videojuegos incluyen la falta de interés en actividades sociales fuera del ámbito de los videojuegos, descuido de responsabilidades y obligaciones, irritabilidad o ansiedad al limitar el tiempo de juego, y el aislamiento social. Estas consecuencias pueden dificultar la interacción social y el desarrollo de relaciones saludables (Wang et al., 2018).

Varios modelos teóricos contribuyen a la comprensión de la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales. Por ejemplo, el modelo de aprendizaje social de Bandura resalta la importancia del aprendizaje y la imitación de conductas sociales, lo que puede influir en el comportamiento social de los adolescentes.

Los hallazgos de los estudios revisados sugieren una correlación en sentido inverso que se presenta al vincular la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en los adolescentes. Además, la dependencia de los videojuegos puede tener consecuencias negativas en el desarrollo de habilidades sociales y dificultar la interacción social y el establecimiento de relaciones saludables. Estos resultados respaldan la importancia de abordar de manera adecuada el uso problemático de los videojuegos y promover un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y las actividades sociales y relacionales.

En lo que respecta a la hipótesis que infiere la asociación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en alumnos de secundaria, se evidenció una correlación inversa de nivel bajo y significativa ($\rho = -0.246$ y $p = 0.042$). Esto significa que a medida que incrementa la dependencia de los videojuegos, disminuye el logro de las habilidades vinculadas a los sentimientos. Esta dependencia repercutiría en un impacto negativo en el desempeño escolar, las interrelaciones con sus pares, docentes y familia y

aspectos vinculados a su bienestar. Estos hallazgos sugieren que un exceso en la utilización de los videojuegos repercute de forma desfavorable sus habilidades sociales, emociones y sentimientos, el comportamiento adecuado en entornos sociales, la resolución de conflictos y la empatía (Mamani y Yupanqui, 2018).

Asimismo, diversos estudios han explorado esta problemática y han identificado posibles factores de riesgo y consecuencias asociadas. La dependencia de los videojuegos puede tener diversas consecuencias negativas en las habilidades sociales de los adolescentes. Según Wang et al. (2018), el abuso de los videojuegos puede llevar al aislamiento social y dificultades para establecer y mantener relaciones saludables. Los jugadores pueden experimentar una disminución en las habilidades sociales debido a la falta de interacción cara a cara y a la dedicación excesiva de tiempo y energía a los videojuegos. Otro estudio realizado por Pontes y Griffiths (2016) encontró que la dependencia de los videojuegos puede afectar el rendimiento académico o laboral de los adolescentes, así como provocar problemas de salud física y mental. Además, la dependencia de los videojuegos puede llevar a la negligencia de las necesidades básicas, como la alimentación adecuada y el cuidado personal.

Las teorías del aprendizaje social y la autodeterminación proporcionan un marco teórico para comprender esta relación. Según Bandura (1987), el modelo teórico del aprendizaje social destaca la importancia del aprendizaje y la imitación en el comportamiento humano. A través del aprendizaje, los adolescentes pueden adquirir habilidades sociales y comportamientos relacionados con las interacciones sociales. Además, el modelo de la autodeterminación propuesto por Przybylski (2010) sugiere que la dependencia de los videojuegos puede surgir cuando los adolescentes satisfacen sus necesidades psicológicas básicas, como la autonomía, la competencia y la relación social, a través de la participación en los videojuegos.

En relación con la hipótesis que sugiere una asociación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria, los resultados de la investigación revelaron una correlación inversa significativa y de nivel bajo ($\rho = -0.269$ y $p = 0.026$) entre ambas variables. Esto implica que a medida que aumenta la dependencia de los videojuegos, disminuye el nivel de habilidades sociales alternativas a la agresión

en los estudiantes. La creciente dependencia de los videojuegos es motivo de preocupación en la salud pública debido a sus posibles consecuencias negativas en la vida de los adolescentes. Por otro lado, las habilidades sociales alternativas a la agresión son fundamentales para el desarrollo de relaciones saludables y la resolución constructiva de conflictos. Los resultados sugieren que los adolescentes con una mayor dependencia de los videojuegos pueden enfrentar dificultades para desarrollar habilidades sociales alternativas a la agresión, lo que afecta negativamente su interacción con los demás y su capacidad para resolver conflictos de manera constructiva.

La revisión de estudios previos enfatiza la necesidad de fomentar un uso equilibrado de los videojuegos en los adolescentes, evitando la dependencia excesiva que pueda interferir con fortalecimiento de habilidades sociales saludables. Asimismo, destaca la relevancia de incorporar la adquisición y el entrenamiento de habilidades sociales alternativas a la agresión en los programas de intervención y prevención que se vinculan con la dependencia de los videojuegos en adolescentes.

Estos resultados están fundamentados en diversas teorías psicológicas. La teoría del aprendizaje social de Bandura destaca la importancia del aprendizaje y la imitación en el desarrollo de habilidades sociales. Según esta teoría, los adolescentes adquieren habilidades sociales observando y modelando el comportamiento de los demás. Por lo tanto, aquellos que presentan una dependencia de los videojuegos pueden tener menos oportunidades de practicar y hacer frente a situaciones conflictivas (Gentile et al., 2017).

Varios estudios han examinado la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes. Por ejemplo, López-Fernández et al. (2019) encontraron una correlación negativa y significativa entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales, lo que sugiere que a mayor dependencia de los videojuegos, menor nivel de habilidades sociales en los adolescentes. De manera similar, Mamani y Yupanqui (2018) identificaron una correlación inversa significativa y de nivel bajo ($\rho = -0.258$, $p = 0.033$) entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes, lo que indica que a medida que aumenta la dependencia de los videojuegos,

disminuyen las habilidades relacionadas con los sentimientos en los adolescentes. Estos hallazgos respaldan la importancia de abordar la dependencia de los videojuegos y promover el desarrollo de habilidades sociales saludables en los adolescentes.

Los videojuegos en línea ahora se consideran ampliamente una actividad posiblemente relacionada con comportamientos adictivos, por lo que el diagnóstico de Trastorno de los juegos de Internet (IGD) ahora se incluye tanto en el DSM-5 como en el ICD-11; sin embargo, todavía hay debate sobre algunas características específicas de dicho trastorno. Un aspecto debatido es el tiempo dedicado a jugar: los jugadores de IGD ciertamente juegan una gran cantidad de tiempo, pero, por otro lado, también las personas muy comprometidas o las personas que trabajan con videojuegos (por ejemplo, jugadores profesionales de eSports) pueden jugar mucho sin desarrollar IGD. La literatura coincide en la importancia de profundizar en el papel del tiempo dedicado a jugar videojuegos en la IGD, para comprender si puede considerarse un síntoma útil para el diagnóstico, o no: una posibilidad es que el tiempo dedicado a jugar no sea importante en un sentido absoluto, pero en relación con las fases específicas del día (Triberti et al., 2018)

La dependencia de los videojuegos puede tener diversas consecuencias negativas en la vida de los adolescentes. Estas incluyen deterioro en el rendimiento académico o laboral, problemas en las relaciones interpersonales, aislamiento social, trastornos del sueño, ansiedad, depresión y deterioro de la salud física y mental. Además, puede haber problemas de salud física relacionados con el sedentarismo, la falta de actividad física y la mala postura.

La dependencia de los videojuegos en adolescentes es un fenómeno complejo con consecuencias negativas significativas. Se requiere una mayor investigación para comprender mejor este problema y desarrollar estrategias de prevención y tratamiento adecuadas. Las bases teóricas presentadas, como la Teoría del refuerzo y la gratificación y el Modelo de la autodeterminación, proporcionan perspectivas útiles para comprender los factores subyacentes a la dependencia de los videojuegos. Además, es importante abordar las habilidades sociales de los adolescentes, ya que la dependencia de los videojuegos puede estar relacionada con dificultades en este ámbito.

VI. CONCLUSIONES

1. En cuanto al objetivo general, se determinaron los valores $\rho = -0.251$, $p = 0.038$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales de los estudiantes.
2. En cuanto al primer objetivo específico, se determinaron los valores $\rho = -0.242$, $p = 0.038$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se relaciona con las primeras habilidades en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de primeras habilidades de los estudiantes.
3. En cuanto al segundo objetivo específico, se determinaron los valores $\rho = -0.246$, $p = 0.042$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se vincula con las habilidades sociales avanzadas en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales avanzadas con los sentimientos de los estudiantes.
4. En cuanto al tercer objetivo específico, se determinaron los valores $\rho = -0.258$, $p = 0.033$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se vincula con las habilidades relacionadas con los sentimientos en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes.
5. En cuanto al cuarto objetivo específico, se determinaron los valores $\rho = -0.248$, $p = 0.040$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se vincula con las habilidades sociales alternativas a la agresión en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia

de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades sociales alternativas a la agresión de los estudiantes.

6. En cuanto al quinto objetivo específico, se determinaron los valores $\rho = -0.269$, $p = 0.026$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se vincula con las habilidades para hacer frente al estrés en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes.
7. En cuanto al sexto objetivo específico, se determinaron los valores $\rho = -0.269$, $p = 0.026$ determinándose una correlación inversa, de nivel bajo y significativa entre las variables, que permite concluir que la dependencia de los videojuegos se vincula con las habilidades de planificación en forma inversa, es decir que mientras mayor es la dependencia de los videojuegos, menor es el nivel de habilidades de planificación de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

Para el personal directivo de la institución educativa se recomienda:

1. Promover la conciencia y comprensión de la importancia de abordar la dependencia de los videojuegos estableciendo políticas y normas claras sobre el uso de dispositivos electrónicos y videojuegos dentro de la I.E., fomentando un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades académicas y sociales.
2. Proporcionar capacitación y recursos adecuados al personal docente y de psicología para que puedan identificar y abordar eficazmente la dependencia de los videojuegos y las necesidades relacionadas estas habilidades sociales.

Para el personal docente de la institución educativa se recomienda:

3. Brindar apoyo y orientación a los estudiantes que puedan experimentar dificultades en el ámbito social debido a la dependencia de los videojuegos, y trabajar en conjunto con el personal de psicología para abordar estas situaciones de manera adecuada.
4. Establecer límites claros sobre el tiempo dedicado a los videojuegos y fomentar un equilibrio saludable entre el uso de dispositivos electrónicos y otras actividades, como el estudio, el ejercicio físico y la interacción social. Estar informados sobre los videojuegos que sus hijos están utilizando y supervisar su contenido y clasificación por edades.
5. Promover la comunicación abierta con sus hijos sobre los videojuegos, sus beneficios y riesgos, y fomentar la participación en actividades familiares y sociales que promuevan el desarrollo de habilidades sociales.

Algunas recomendaciones metodológicas que se recomiendan son:

6. Utilizar un enfoque mixto que combine métodos cuantitativos y cualitativos. Esto permitirá obtener una comprensión más completa de la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales, al tiempo que se exploran las experiencias y percepciones de los estudiantes de secundaria.

7. Realizar la recopilación de datos utilizando métodos mixtos, como cuestionarios autoadministrados y entrevistas semiestructuradas. Esto proporcionará una perspectiva más completa de las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación con la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales.

REFERENCIAS

- Alave, S. y Pampa, S.(2018) Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Arbeau, K., Thorpe, C., Stinson, M., Budlong, B., & Wolff, J. (2020). The meaning of the experience of being an online video game player. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100013. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100013>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. In *Enfoques Consulting EIRL* (1st ed.). https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%c3%b1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf.
- Arrogante, O. (2022). Sampling techniques and sample size calculation: How and how many participants should I select for my research? *Enfermería Intensiva (English Ed.)*, 33(1), 44–47. <https://doi.org/10.1016/j.enfie.2021.03.004>
- Ayala, M. (2021). Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima metropolitana – Perú. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/12767e63-9ada-44bf-bcd7-fc0be5b44805/content>
- Babbie, E., & Edgerton, J. D. (2023). *Fundamentals of social research* (6th ed.). Cengage Canada. https://books.google.es/books?id=-Ey-EAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Child Mind Institute (2023, 17 de enero). *Healthy Limits on Video Games. How to prevent (or overcome) problems with gaming.* <https://childmind.org/article/healthy-limits-on-video-games/>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). *Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>

- Clement, J. (2023, Jun 14). Number of video gamers worldwide 2017-2027. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.
- Coca, K. (2023). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados. Ambato – Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Cortina, J. M. (2020). On the Whys and Hows of Quantitative Research. *Journal of Business Ethics*, 167(1), 19–29. <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04195-8>
- De Palo, V., Monacis, L., Sinatra, M., Griffiths, M. D., Pontes, H., Petro, M., & Miceli, S. (2019). Measurement Invariance of the Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF) Across Albania, USA, UK, and Italy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 935–946. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9925-5>
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina*, 56(5), 221. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Etikan, I., & Babatope, O. (2019). A Basic Approach in Sampling Methodology and Sample Size Calculation. *MedLife Clinics*, 1(2), 050–054. <https://www.medtextpublications.com/open-access/a-basic-approach-in-sampling-methodology-and-sample-size-calculation-249.pdf>
- Flores, E., y Gonzalez, G. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(3), 1438-1459.
- Flores, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3617>
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 111, 106416. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106416>

- García, O. G. L., & García-Celay, I. M. (2020). *Métodos de investigación en psicología y educación : las tradiciones cuantitativa y cualitativa*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
<https://books.google.com.pe/books?id=7OT6zQEACAAJ>
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., Doan, A., Grant, D. S., Green, C. S., Griffiths, M., Markle, T., Petry, N. M., Prot, S., Rae, C. D., Rehbein, F., Rich, M., Sullivan, D., Woolley, E., & Young, K. (2017). Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents. *Pediatrics*, *140*(Supplement_2), S81–S85. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758H>
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N., y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia: Un programa de enseñanza*. Madrid, España.
- Gómez, D. y Herrera, P. (2022). Hábitos de consumo de videojuegos mmorpg y habilidades sociales en estudiantes universitarios de Villavicencio.
<http://hdl.handle.net/11634/45386>
- Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Current Addiction Reports*, *4*(3), 272-283.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Holguin-Alvarez J., Taxa F., Salazar J.M.R., Cruz-Montero J., Tortora E. (2022) *Modification of mathematical cognitive demand based on gamified teaching with video games [Modificación de la demanda cognitiva matemática basada en enseñanza gamificada con videojuegos*.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85143596762&partnerID=40&md5=89f7ba63e4b49befd409e36e31bde36b>
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child Development*, *91*(3), 861–875. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Islam, A., Mazyed, F., & Aldaihani, F. (2021). Justification for Adopting Qualitative Research Method, Research Approaches, Sampling Strategy, Sample Size,

- Interview Method, Saturation, and Data Analysis. *Journal of International Business and Management*, 5(1). <https://doi.org/10.37227/JIBM-2021-09-1494>
- Kabir, S. M. (2016). *Methods of data collection* (pp. 201–275). https://www.researchgate.net/publication/325846997_methods_of_data_collection
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students. *Community Mental Health Journal*, 56(5), 830–838. <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Khorsandi, A., & Li, L. (2022). A Multi-Analysis of Children and Adolescents’s Video Gaming Addiction with the AHP and TOPSIS Methods. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 19, Issue 15). <https://doi.org/10.3390/ijerph19159680>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 103-109.
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls?—A Mixed Methods Approach. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 18, Issue 11). <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>
- Lin, C.-Y., Imani, V., Broström, A., Årestedt, K., Pakpour, A. H., & Griffiths, M. D. (2019). Evaluating the Psychometric Properties of the 7-Item Persian Game Addiction Scale for Iranian Adolescents. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 10). <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00149>
- Liu, S., Zhang, D., Tian, Y., Xu, B., & Wu, X. (2023). Gender differences in symptom structure of adolescent problematic internet use: A network analysis. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 17(1), 49. <https://doi.org/10.1186/s13034-023-00590-2>

- Mamani, R. y Rojas, S. (2020). Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes de Lima Este. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3782>
- Mamani, A., y Yupanqui, P. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. revista Científica de Ciencias de la Salud.*
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., Miccoli, S., & Di Blasio, P. (2018). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888–904. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9750-2>
- Ministerio de Salud [Minsa] (2021, 13 de marzo). Minsa: *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.* <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.* 21 pp. 43-49. Recuperado de: http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf
- Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., Duven, E., Giralt, S., & Wölfling, K. (2016). A hidden type of Internet addiction? Intense and addictive use of social networking sites in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 55, 172-177.
- Nacke, L. E., Drachen, A., & Mirza-Babaei, P. (2017). Games user research. In *The Gameful World* (pp. 391-419). MIT Press.
- National Institute on Drug Abuse [NIDA]. (2022, 24 de octubre). *Video gaming may be associated with better cognitive performance in children.* <https://nida.nih.gov/news-events/news-releases/2022/10/video-gaming-may-be-associated-with-better-cognitive-performance-in-children>

- Ortiz, A. y Oviedo, M. (2022). Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/16809>
- Ortiz, D. y Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. Ambato – Ecuador. *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Organización Mundial de la Salud [OMS] (2021). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD). <https://www.who.int/standards/classifications/classification-of-diseases>
- Peralta, L. y Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS. Revista de investigación y casos* DOI: 10.35626/casus.3.2020.263
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 491-498.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154-166.
- Puma, I., y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la i. E. Gran unidad escolar mariano melgar*. Universidad Nacional de San Agustín – Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36736>
- Roni, S. M., Merga, M. K., & Morris, J. E. (2020). Conducting Quantitative Research in Education. In *Conducting Quantitative Research in Education*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-9132-3>
- Schöpfel, J., Azeroual, O., & Jungbauer-Gans, M. (2020). Research Ethics, Open Science and CRIS. In *Publications* (Vol. 8, Issue 4). <https://doi.org/10.3390/publications8040051>
- Siedlecki, S. L. (2020). Understanding Descriptive Research Designs and Methods. *Clinical Nurse Specialist*, 34(1), 8–12. <https://doi.org/10.1097/NUR.0000000000000493>

- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>
- Sürücü, L., & Maslakçi, A. (2020). Validity and reliability in quantitative research. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3), 2694–2726. <https://doi.org/10.15295/bmij.v8i3.1540>
- Tapia, C. P., & Cubo, S. (2017). *Relevant social skills: Perceptions of multiple educational actors*. *Magis*, 9(19), 133–148. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m9-19.hsrp>
- Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., & Riva, G. (2018). What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. *Addictive Behaviors Reports*, 8, 185–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.06.003>
- Vidal, S. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166>
- Wang, H. R., Cho, H., & Kim, D. J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders*, 226, 1-5.
- Zapata, D. (2021). Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región Sudamérica. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74687>
- Zastrow, M. (2017). Is video game addiction really an addiction? *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 114(17), 4268–4272. <https://doi.org/10.1073/pnas.1705077114>.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
Título: La dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.							
Autor: Verastegui Cristobal, Melina Daría.							
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	Variables e indicadores:				
<p>¿Qué relación existe entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?</p> <p>1. ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?</p> <p>2. ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?</p> <p>3. ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?</p> <p>4. ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?</p> <p>5. ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>1. Establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>2. Establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>3. Establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>4. Establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p>	<p>Existe relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>1. Existe la relación entre la dependencia de los videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>2. Existe la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>3. Existe la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p> <p>4. Existe la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.</p>	Variable 1: Dependencia de los videojuegos. Moncada y Chacón (2012)				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y Rangos
			Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad, • Irritabilidad, • Enfado • Frustración. 	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal tipo Likert (0) "totalmente en desacuerdo" (1) "Un poco en desacuerdo" (2) "neutral" (3) "un poco de acuerdo" (4) "totalmente de acuerdo"	Bajo (0 - 31) Moderado (32 - 66) Alto (67 - 100)
			Abuso y Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Insatisfacción • Abandono de otras actividades • Negligencia • Irresponsabilidad • Desorganización 	1, 5, 8, 9 y 12		
			Problemas ocasionados por los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de actividades sociales y familiares • Privación de sueño • Baja productividad y abandono. 	16, 17, 19 y 23		
			Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad y permanencia en el juego. 	2, 15, 18, 20, 22 y 24		
			Variable 2: Habilidades sociales (Tapia y Cubo, 2017).				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y Rangos
			Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar una conversación • Mantener una conversación 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ordinal tipo Likert Nunca 1 Algunas veces 2 Regularmente 3 Casi siempre	Alto: 188–250 pts. Medio: 118–187 pts.
			Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir ayuda • Dar instrucciones • Convencer a los demás. 	8, 9, 10, 11, 12		

6. ¿Cuál es la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023?	5. Establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023. 6. Establecer la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023.	estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023. 5. Existe la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023 6. Existe la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, Huarochirí - 2023	Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los propios sentimientos • Expresar los sentimientos • Comprender los sentimientos de los demás 	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	4 Siempre 5	Bajo: 117 - 50
			Habilidades sociales alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> • Negociar • Emplear autocontrol • Evitar problemas con los demás. 	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28		
			Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> • Formular una queja. Responder una queja. • Demostrar deportividad después de un juego. • Resolver la vergüenza. • Arreglarselas cuando le dejan de lado • Defender a un amigo. • Responder a la persuasión. • Responder al fracaso 	29,30,31,32, 33,34,35,36, 37		
			Habilidades de planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar iniciativas. • Discernir sobre la causa de un problema. • Establecer un objetivo. • Determinar las propias habilidades. • Recoger información. • Resolver los problemas según su importancia. • Tomar una decisión. • Concentrarse en una tarea 	38,39,40,41, 42,43,44,45		

Anexo 2. Operacionalización de variables

Tabla 12

Operacionalización de la variable Dependencia de los Videojuegos

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rangos
Dependencia de los videojuegos para entender sobre la dependencia debemos analizar el enfoque conceptual de videojuegos que se entiende como un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que se muestran en un dispositivo con una pantalla de diferentes tamaños. Al igual que con todos los juegos, hay reglas y un sistema de recompensas, por lo que hay un incentivo implícito para intentar ganar. (Moncada y Chacón 2012)	La dependencia de los videojuegos se operacionaliza al dividirse en sus cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control para favorecer su medición se aplicó un Test de dependencia a Videojuegos (Cholíz y Marco 2011)	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Problemas psicologicos. ▪ Excesivo uso. ▪ Obsesión ▪ Distracción 	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13,14, 21, 25.	Escala ordinal. Totalmente en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) De acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4)	Baja (29–67) Moderada (68–106) Alta (107–145)
		Abuso y Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Progresivo ▪ Dedicación 	1, 5, 8, 9 y 12		
		Problemas ocasionados por los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pierde la noción del tiempo ▪ Problemas en su entorno ▪ Problemas interrelación. 	16, 17, 19 y 23		
		Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Control de juego ▪ Distracción 	2, 15, 18, 20, 22, 24.		

Tabla 13

Operacionalización de la variable habilidades sociales

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición	Niveles y Rangos
Indica que las habilidades sociales son conductas verbales y no verbales observadas en múltiples situaciones relacionales presentadas de un sujeto a otro. Al mismo tiempo, las habilidades sociales son expresiones puntuales, y sus respuestas dependen del contexto relacional formal y de las razones que aparecen en ellas. (Tapia y Cubo, 2017).	Las habilidades sociales se operacionalizan al dividirse en sus cuatro dimensiones: las primeras habilidades sociales habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades sociales alternativas a la agresión Golstein 1983	Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar una conversación • Iniciar una conversación • Mantener una conversación 	1-7	Ordinal tipo Likert Nunca 1 Algunas veces 2 Regularmente 3 Casi siempre 4 Siempre 5	Alto: 188–250 pts.
		Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir ayuda • Dar instrucciones a los demás. • Convencer a los demás. 	8-12		Medio: 118–187 pts.
		Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los propios sentimientos • Expresar los sentimientos • Comprender los sentimientos de los demás 	13-19		Bajo: 117 - 50
		Habilidades sociales alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> • Negociar • Emplear autocontrol • Evitar problemas con los demás. 	20-28		
		Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> • Formular una queja. • Responder una queja. • Demostrar deportividad después de un juego. • Resolver la vergüenza. • Arreglarselas cuando le dejan de lado • Defender a un amigo. • Responder a la persuasión. • Responder al fracaso 	29-37		
		Habilidades de planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar iniciativas. • Discernir sobre la causa de un problemas. • Establecer un objetivo. • Determinar las propias habilidades. • Recoger información. • Resolver los problemas según su importancia. • Tomar una decisión. • Concentrarse en una tarea 	38-45		

Anexo 3. Instrumentos

Test de Dependencia de Videojuegos

AUTOR: Marcos y Cholíz (2011). Adaptado al Perú por Sala Edwin y Merino César (2017)

TD	ED	DA	TA
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente en de acuerdo

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

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

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES (LCHS)

Autor: Goldstein, Arnold (1978) adaptada en el Perú por Ambrosio Tomás (1995)

Nunca = N Rara vez = RV A veces = AV A menudo = AM

Siempre = S

N°	ITEMS	N	R V	A V	A M	S
1	¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le está diciendo?					
2	¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento?					
3	¿Habla con otras personas sobre cosas de interés mutuo?					
4	¿Determina la información que necesita saber y se la pide a la persona adecuada?					
5	¿Permite que los demás sepan que está agradecido con ellos por algo que hicieron por Ud.?					
6	¿Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa?					
7	¿Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras?					
8	¿Pide ayuda cuando la necesita?					
9	¿Elige la mejor manera de ingresar en un grupo que está realizando una actividad, y luego se integra a él?					
10	¿Explica instrucciones de tal manera que las personas puedan seguirlas fácilmente?					
11	¿Presta cuidadosa atención a las instrucciones y luego las sigue?					
12	¿Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal?					
13	¿Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta?					
14	¿Permite que los demás conozcan lo que siente?					
15	¿Intenta comprender lo que siente los demás?					
16	¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?					
17	¿Permite que los demás sepan que Ud. se interesa o se preocupa por ellos?					
18	¿Cuándo siente miedo, piensa por qué lo siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo?					
19	¿Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien?					
20	¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo, y luego lo pide a la persona indicada?					

21	¿Ofrece compartir sus cosas con los demás?					
22	¿Ayuda a quien lo necesita?					
23	¿Si Ud. y alguien están en desacuerdo sobre algo, trata de llegar a un acuerdo que les satisfaga a ambos?					
24	¿Controla su carácter de modo que no se le “escapan las cosas de la mano”?					
25	¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?					
26	¿Conserva el control cuando los demás le hacen bromas?					
27	¿Se mantiene al margen de situaciones que podrían ocasionarle problemas?					
28	¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?					
29	¿Le dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta?					
30	¿Intentas escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan por ti?					
31	¿Expresas un halago sincero a los demás por la forma en que han jugado?					
32	¿Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?					
33	¿Manifiestas a los demás cuando sientes que una amiga no ha sido tratada de manera justa?					
34	¿Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer?					
35	¿Reconocer y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra?					
36	¿Comprendes de qué y porqué has sido acusada(o) y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo la acusación?					
37	¿Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagan otra cosa distinta?					
38	¿Si te sientes aburrida, intentas encontrar algo interesante que hacer?					
39	¿Si urge un problema, intentas determinar que lo causó?					
40	¿Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaría realizar antes de comenzar una tarea?					
41	¿Determina de manera realista qué tan bien podría realizar una tarea específica antes de iniciar?					
42	¿Determinas lo que necesitas saber y cómo conseguir la información?					
43	¿Determinas de forma realista cuál de tus numerosos problemas es el más importante y cuál debería solucionarse primero?					
44	¿Analizas entre varias posibilidades y luego eliges la que te hará sentirte mejor?					
45	¿Eres capaz de ignorar distracciones y solo prestas atenciones a lo que quieres hacer?					

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ Si hay suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: ... Mendoza Retamozo Noemi DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

13 de junio de 2023



Dra. Noemí Mendoza Retamozo
DOCENTE EPGUCV

Dr. (a).

Anexo 5. Confiabilidad

Tabla 14

Coefficiente de confiabilidad de los cuestionarios

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Cuestionario de dependencia de los videojuegos	0.909	25
Cuestionario de habilidades sociales	0.910	45

Los resultados que se observan en la tabla 5 indican que el coeficiente alfa de Cronbach obtenido en el cálculo de la fiabilidad del cuestionario de dependencia de los videojuegos es 0.909 que es cercano a 1, según la escala de correlación de George y Mallery (Anexo 7) corresponde a una fiabilidad Excelente.

En tanto que el coeficiente alfa de Cronbach obtenido en el cálculo de la fiabilidad del cuestionario de habilidades sociales es 0.910 que se aproxima a 1, según la escala de correlación de George y Mallery corresponde a una fiabilidad Excelente.

Análisis de fiabilidad del cuestionario de dependencia de los videojuegos

The screenshot shows the SPSS Reliability dialog box and its output. The dialog box is set to 'ALL VARIABLES' for the scale. The output window displays the following information:

RELIABILITY
 /VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17 P18 P19 P20 P21 P22 P23 P24 P25
 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
 /MODEL=ALPHA
 /STATISTICS=SCALE
 /CRITERIA=TOTAL.

Fiabilidad
Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
	exclusa ^a	20	100,0
		0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.909	25

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	53,60	427,095	,807	,903
Si no me funciona la video consola o el PC, le pido prestada a un(a) familiar o amigo	54,30	414,011	,814	,899
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	54,30	418,221	,748	,900
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos, tengo la necesidad de jugar con ellos.	54,35	417,503	,786	,900

Análisis de fiabilidad del cuestionario de habilidades sociales

Resultado Melina.sps [Documento] - IBM SPSS Statistics Viewer

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

- Logaritmo
- Fiabilidad
 - Títulos
 - Notas
 - Escala ALL VARU
 - Títulos
 - Resumen de
 - Estadísticas
 - Estadísticas
- Logaritmo
- Fiabilidad
 - Títulos
 - Notas
 - Escala ALL VARU
 - Títulos
 - Resumen de
 - Estadísticas
 - Estadísticas

```

RELIABILITY
/VARIABLES=P26 P27 P28 P29 P30 P31 P32 P33 P34 P35 P36 P37 P38 P39 P40 P41 P42 P43 P44 P45 P46 P47 P48 P49 P50 P51 P52 P53 P54 P55 P56 P57 P58 P59 P60 P61 P62 P63 P64 P65 P66 P67 P68 P69 P70
/SCALE ('ALL VARIABLES') ALL
/MODELFULL
/STATISTICS=SCALE
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N ^a	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
Total		20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procesamiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.910	45

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le está diciendo?	105,85	609,818	.138	.911
¿Hizo conversaciones con otras personas y luego las mandara por un momento?	107,20	593,432	.401	.909
¿Habla con otras personas sobre cosas de interés mutuo?	106,90	575,042	.730	.904
¿Determina la información que necesita saber y se la pide a la	105,60	580,568	.511	.906

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unícode ON | H: 84. W: 1651 pt

Anexo 6. Base de datos

Variable 1. Dependencia de los videojuegos

	D1. Abstinencia										D2. Abuso y tolerancia					D3. Problemas ocasionados por los videojuegos					D4. Dificultad de control					D1	D2	D3	D4	V1
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25					
I1	2	3	1	2	5	5	3	2	5	4	4	1	3	2	3	4	2	5	5	1	1	2	2	2	2	32	13	16	10	71
I2	1	5	1	1	3	1	1	1	5	1	5	3	1	5	5	3	1	1	4	1	1	5	4	2	1	20	19	9	14	62
I3	3	5	4	1	2	5	1	3	2	5	2	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	3	4	1	2	31	6	5	15	57
I4	2	3	1	1	4	1	2	4	5	3	3	1	1	2	3	2	2	3	2	1	1	3	2	2	1	26	10	9	10	55
I5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	49	23	20	26	118
I6	4	5	3	4	5	5	5	5	3	1	5	4	5	5	4	5	4	1	3	1	1	5	5	1	1	40	23	13	14	90
I7	1	1	2	2	5	5	5	5	5	5	4	2	5	2	5	5	5	2	5	3	5	5	2	2	5	36	18	17	22	93
I8	5	5	5	5	3	5	2	1	4	5	3	4	4	5	4	2	5	5	2	3	1	5	5	5	1	40	20	14	20	94
I9	3	4	5	1	5	1	4	3	5	5	5	2	4	3	1	5	4	5	5	1	5	5	5	5	5	36	15	19	26	96
I10	3	5	5	3	3	3	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	3	3	39	24	20	22	105
I11	4	5	1	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	2	2	3	4	5	5	1	5	3	2	5	1	38	19	17	17	91
I12	2	4	1	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	1	5	5	1	2	2	38	24	17	16	95
I13	4	5	1	1	5	4	5	2	5	4	4	5	3	4	5	5	1	1	3	1	1	5	5	1	4	36	21	10	17	84
I14	4	5	4	2	3	1	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	1	5	5	5	3	1	36	23	18	20	97
I15	4	1	3	4	2	3	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	1	4	3	5	2	5	34	24	18	20	96
I16	1	1	1	1	2	3	1	3	5	3	5	1	5	1	5	5	5	1	5	3	1	3	5	3	3	21	17	16	18	72
I17	2	5	2	5	5	1	5	1	5	5	1	1	3	1	5	5	1	1	5	1	1	5	5	1	5	36	11	12	18	77
I18	5	2	1	4	3	4	2	1	4	3	1	2	3	4	3	5	3	4	1	4	4	5	5	4	1	29	13	13	23	78
I19	5	5	4	1	2	1	1	1	4	4	1	1	1	2	3	4	1	1	3	1	1	4	3	1	3	28	8	9	13	58
I20	3	5	2	4	1	1	2	5	2	1	1	4	4	4	1	5	2	1	3	1	3	1	1	2	2	26	14	11	10	61
I21	2	2	2	4	3	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	3	2	2	1	22	8	9	12	51

I22	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	16	13	20	83
I23	4	5	3	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	4	4	5	3	5	3	4	3	5	3	3	3	37	21	16	21	95
I24	5	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	3	2	4	4	5	4	3	4	4	44	21	14	24	103
I25	1	5	5	4	3	2	3	4	5	4	5	1	3	2	3	4	4	3	3	1	3	3	4	4	2	36	14	14	17	81
I26	1	5	3	4	3	1	3	5	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	4	1	3	5	4	3	4	33	14	15	20	82
I27	2	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	1	4	3	1	3	5	5	5	4	4	4	4	5	3	40	12	18	24	94
I28	2	3	4	5	4	4	5	5	5	4	5	2	1	3	1	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	41	12	18	24	95
I29	4	3	5	1	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	2	5	4	5	4	1	5	5	3	4	4	40	19	18	22	99
I30	3	4	5	1	2	3	4	1	2	5	4	3	1	1	1	4	5	5	1	3	5	5	5	1	3	30	10	15	22	77
I31	4	4	5	3	2	3	3	1	3	2	5	3	1	3	1	4	5	4	1	3	5	4	4	2	1	30	13	14	19	76
I32	4	5	3	4	5	5	3	2	4	3	5	3	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	3	4	2	38	20	19	23	100
I33	5	3	1	5	3	3	3	3	3	4	4	1	4	4	3	4	3	4	1	5	4	4	3	4	2	33	16	12	22	83
I34	4	3	1	5	3	3	1	1	4	4	3	1	5	2	4	5	4	5	3	4	3	3	5	4	1	29	15	17	20	81
I35	3	5	1	5	3	4	1	3	5	5	3	2	3	1	5	4	2	3	3	4	3	4	4	2	3	35	14	12	20	81
I36	3	3	2	4	4	5	2	3	5	4	3	1	4	1	5	5	1	5	5	3	5	5	4	3	3	35	14	16	23	88
I37	3	3	3	3	3	1	5	4	4	5	5	3	4	2	4	5	1	5	5	3	4	5	5	4	5	34	18	16	26	94
I38	4	1	4	1	3	1	5	5	4	5	3	3	3	2	5	2	4	5	4	2	4	4	5	4	5	33	16	15	24	88
I39	4	2	4	1	3	2	5	5	5	3	3	1	3	5	4	3	5	4	5	2	5	3	5	5	3	34	16	17	23	90
I40	4	3	5	3	2	3	4	5	3	5	3	1	3	2	5	2	5	5	5	3	2	3	2	5	5	37	14	17	20	88
I41	2	3	1	2	5	5	3	2	5	4	4	1	3	2	3	4	5	5	5	1	1	2	2	2	2	32	13	19	10	74
I42	1	5	1	1	3	1	1	1	5	1	5	3	1	5	5	3	1	1	4	1	1	5	4	2	1	20	19	9	14	62
I43	3	5	4	1	2	5	1	3	2	5	2	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	3	4	1	2	31	6	5	15	57
I44	2	3	1	1	4	1	2	4	5	3	3	1	1	2	3	2	2	3	2	1	1	3	2	2	1	26	10	9	10	55
I45	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	49	23	20	26	118
I46	4	5	3	4	5	5	5	5	3	1	5	4	5	5	4	5	4	1	3	1	1	5	5	1	1	40	23	13	14	90
I47	1	1	2	2	5	5	5	5	5	5	4	2	5	2	5	5	5	2	5	3	5	5	2	2	5	36	18	17	22	93
I48	5	5	5	5	3	5	2	1	4	5	3	4	4	5	4	2	5	5	2	3	1	5	5	5	1	40	20	14	20	94
I49	3	4	5	1	5	1	4	3	5	5	5	2	4	3	1	5	4	5	5	1	5	5	5	5	5	36	15	19	26	96
I50	1	3	3	3	3	5	5	5	4	3	4	3	5	4	3	5	4	4	3	1	5	3	3	3	1	35	19	16	16	86

I51	4	3	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3	1	3	4	3	3	2	38	18	17	16	89	
I52	4	5	3	4	3	4	4	5	5	1	4	3	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	38	19	17	25	99	
I53	2	4	3	4	4	5	4	5	5	2	3	3	4	2	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	38	17	18	29	102	
I54	2	5	1	5	4	4	5	5	5	4	3	5	5	1	5	5	3	1	4	4	5	5	2	5	5	40	19	13	26	98	
I55	3	3	1	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	1	4	5	1	2	5	3	4	3	5	5	5	38	20	13	25	96	
I56	3	4	1	4	5	5	3	3	3	3	5	5	1	2	3	5	1	4	3	3	4	5	5	2	3	34	16	13	22	85	
I57	5	4	4	4	5	1	5	4	3	3	3	4	1	2	4	3	4	5	2	3	5	4	4	3	4	38	14	14	23	89	
I58	4	5	4	3	3	4	5	4	5	4	3	5	1	5	4	4	3	5	1	5	5	5	5	4	5	41	18	13	29	101	
I59	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	2	3	3	5	5	3	4	2	4	4	4	5	5	42	14	17	24	97	
I60	3	3	3	3	3	5	5	5	3	5	4	4	2	3	2	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	38	15	19	26	98	
I61	3	5	5	3	3	3	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	3	3	39	24	20	22	105	
I62	4	5	1	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	2	2	3	4	5	5	1	5	3	2	5	1	38	19	17	17	91	
I63	2	4	1	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	1	5	5	1	2	2	38	24	17	16	95	
I64	4	5	1	1	5	4	5	2	5	4	4	5	3	4	5	5	1	1	3	1	1	5	5	1	4	36	21	10	17	84	
I65	4	5	4	2	3	1	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	1	5	5	5	3	1	36	23	18	20	97	
I66	4	1	3	4	2	3	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	1	4	3	5	2	5	34	24	18	20	96	
I67	1	1	1	1	2	3	1	3	5	3	5	1	5	1	5	5	5	1	5	3	1	3	5	3	3	21	17	16	18	72	
I68	2	5	2	5	5	1	5	1	5	5	1	1	3	1	5	5	1	1	5	1	1	5	5	1	5	36	11	12	18	77	
I69	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	12	5	5	7	29

Variable 2. Habilidades sociales

	Primeras habilidades							Habilidades sociales avanzadas					Habilidades relacionadas con los sentimientos							Habilidades sociales alternativas a la agresión								Habilidades para hacer frente al estrés							Habilidades de planificación										
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	P43	P44	P45
I1	4	3	2	4	4	1	1	2	2	4	4	5	5	1	4	4	2	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	2	4	1	5	4	3	1	4	4	3	3	4	4	2	4
I2	5	1	2	1	1	4	3	2	1	3	3	5	1	1	2	2	1	1	1	3	2	3	3	5	3	5	3	4	1	1	3	3	1	2	3	1	3	5	5	2	4	3	5	3	5
I3	2	1	5	5	5	2	2	2	2	2	2	5	3	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
I4	4	3	4	4	5	2	3	2	3	3	4	5	2	4	5	5	4	2	1	5	4	5	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3
I5	5	1	2	3	2	1	1	1	1	5	5	5	4	1	4	3	2	4	5	5	5	2	2	5	3	2	2	1	1	1	4	1	2	1	2	1	3	5	4	2	5	4	1	5	4
I6	2	2	4	5	5	2	2	5	4	1	5	5	2	5	2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	2	4	5	4	4	5	5	5	5	1	1	1	1
I7	3	1	3	5	1	1	2	1	3	5	4	1	1	1	1	2	1	1	4	4	3	4	5	2	5	5	3	1	3	3	1	1	2	1	5	1	3	3	2	2	4	1	1	3	3
I8	3	2	2	3	3	3	4	4	2	2	4	5	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	2	3	4	5	4	5	4	2	3	4	5	2	5	3	3	2	2	4	1	1	4	4
I9	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	2	1	3	3	2	3	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
I10	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	1	1	1	1	5	1	3	2	2	2	2	5	5	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2
I11	5	2	2	5	3	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
I12	3	3	3	5	5	2	5	2	5	5	1	1	2	2	5	2	4	2	5	5	5	2	2	1	1	3	1	1	4	1	5	3	4	2	2	2	1	1	1	5	2	2	2	3	
I13	5	3	4	2	3	4	2	1	3	2	3	4	4	2	4	4	5	2	1	3	5	4	4	2	2	3	2	3	3	4	4	4	5	2	4	3	4	4	3	2	2	3	4	5	
I14	5	3	4	2	4	4	2	5	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	3	5	4	5	4	3	5	3	3	5	3	4	2	4	5	3	4	3	5	4	4
I15	3	3	5	4	5	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	1	4	4	5	5	3	4	2	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2
I16	5	5	3	2	4	5	1	5	4	2	4	5	3	2	5	4	1	3	5	5	4	5	4	2	5	4	2	3	3	4	1	3	1	2	4	3	5	3	5	3	4	3	5	4	3
I17	2	1	3	2	2	3	3	3	4	2	2	1	2	2	3	2	2	5	5	2	3	3	2	2	3	4	3	5	3	2	2	4	4	3	2	2	4	4	3	4	4	3	3	2	2
I18	5	3	4	4	2	1	2	3	1	2	5	5	1	2	3	2	1	2	2	3	1	5	2	2	2	4	5	2	4	2	3	2	4	1	2	1	5	2	4	2	2	5	2	2	
I19	5	5	3	4	4	2	1	2	3	1	2	5	5	1	2	3	2	1	2	2	3	1	5	2	2	4	5	2	4	2	4	2	4	1	2	2	1	1	5	2	4	2	2	5	
I20	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	
I21	4	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	2	5	2	2	5	5	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5

I4 6	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	2	2	2	5	2	2	3	2	2	5	2	2	2	5	2	3				
I4 7	5	3	2	4	5	2	2	1	5	4	5	2	3	4	4	5	2	5	5	5	2	4	2	1	5	4	3	4	4	4	2	3	1	2	5	4	3	4	5	5	5	2	2	2	2		
I4 8	3	2	3	2	3	5	5	4	1	2	5	4	2	5	2	4	2	1	5	2	4	4	5	2	3	2	3	4	2	3	4	5	4	2	3	4	2	5	3	5	4	5	4	2	5		
I4 9	5	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	5	2	1	2	3	3	3	3	5	2	5	5	5	3	5	5	2	3	3	5	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	
I5 0	5	3	2	5	4	2	1	5	4	2	2	5	2	1	3	1	2	4	5	4	4	4	4	3	2	1	3	4	5	4	5	4	5	3	4	1	2	5	4	2	3	4	5	4	3		
I5 1	4	1	2	5	5	2	3	2	3	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	2	5	4	3	5	4	5	2	4	4	2	5	5	3	1	4	4	2	4	4	5	4	5	4	4	1		
I5 2	5	4	5	5	5	3	2	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	
I5 3	5	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
I5 4	4	3	2	4	4	1	1	2	2	4	4	5	5	1	4	4	2	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	2	4	1	5	4	3	1	4	4	3	3	4	4	2	4	4		
I5 5	5	1	2	1	1	4	3	2	1	3	3	5	1	1	2	2	1	1	1	3	2	3	3	5	3	5	3	4	1	1	3	3	1	2	3	1	3	5	5	2	4	3	5	3	5		
I5 6	2	1	5	5	5	2	2	2	2	2	2	5	3	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	
I5 7	4	3	4	4	5	2	3	2	3	3	4	5	2	4	5	5	4	2	1	5	4	5	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	
I5 8	5	1	2	3	2	1	1	1	1	5	5	5	4	1	4	3	2	4	5	5	5	2	2	5	3	2	2	1	1	1	4	1	2	1	2	1	2	1	3	5	4	2	5	4	1	5	4
I5 9	5	3	2	2	1	4	1	1	2	4	1	2	5	1	2	4	1	1	1	4	1	2	2	1	4	2	2	3	5	3	4	3	1	2	1	4	3	4	1	5	4	5	1	4	4		
I6 0	5	3	3	3	5	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	5	3	5	2	3	5	5	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	5	3	
I6 1	5	2	2	1	5	2	2	3	2	2	2	5	4	2	5	4	5	2	5	3	2	4	5	2	2	2	2	2	2	2	5	3	4	2	2	3	2	5	3	4	3	2	3	4	5		
I6 2	1	2	4	5	3	3	3	5	5	3	5	5	3	2	4	3	3	3	1	5	4	2	2	4	2	2	4	3	1	1	1	1	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4		
I6 3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	2	2	2	5	2	2	3	2	2	5	2	2	2	2	5	2	3	
I6 4	5	3	2	4	5	2	2	1	5	4	5	2	3	4	4	5	2	5	5	5	2	4	2	1	5	4	3	4	4	4	2	3	1	2	5	4	3	4	5	5	5	2	2	2	2		
I6 5	3	2	3	2	3	5	5	4	1	2	5	4	2	5	2	4	2	1	5	2	4	4	5	2	3	2	3	4	2	3	4	5	4	2	3	4	2	5	3	5	4	5	4	2	5		
I6 6	1	2	4	5	3	3	3	5	5	3	5	5	3	2	4	3	3	3	1	5	4	2	2	4	2	2	4	3	1	1	1	1	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4		
I6 7	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	2	2	2	5	2	2	3	2	2	5	2	2	2	2	5	2	3	
I6 8	5	3	2	4	5	2	2	1	5	4	5	2	3	4	4	5	2	5	5	5	2	4	2	1	5	4	3	4	4	4	2	3	1	2	5	4	3	4	5	5	5	2	2	2	2		
I6 9	3	2	3	2	3	5	5	4	1	2	5	4	2	5	2	4	2	1	5	2	4	4	5	2	3	2	3	4	2	3	4	5	4	2	3	4	2	5	3	5	4	5	4	2	5		

Anexo 7: Solicitud de carta de presentación y documento de aceptación por parte de la institución para realizar la investigación.

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Lima, 12 de mayo del 2023

Señor (a):

Mg. Carlos Romero Vasco.

Director (a):

N° 20955 – 29 "Los Jazmines".

N° de Carta : 035 – 2023 – UCV – VA – EPG – F06L03/J

Asunto : Solicita autorización para realizar investigación

Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 12 de mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

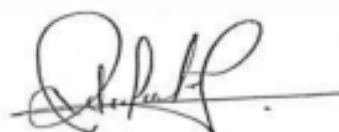
Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **VERASTEGUI CRISTOBAL, MELINA DARIA**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : **"LA DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, HUAROCHIRÍ - 2023"**

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dra. Clemente Castillo Consuelo Del Pilar
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

Lima, 12 de mayo del 2023

Señor (a):
Mg. Carlos Romero Vasco.
Director (a):
N° 20955 – 29 "Los Jazmines".

N° de Carta : 035 – 2023 – UCV – VA – EPG – F06L03/J
Asunto : Solicita autorización para realizar investigación
Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 12 de mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

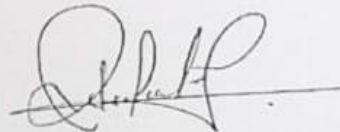
Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **VERASTEGUI CRISTOBAL, MELINA DARIA**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : **"LA DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, HUAROCHIRÍ - 2023"**

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dra. Clemente Castillo Consuelo Del Pilar
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

I.E. 20955-29
LOS JAZMINES SAN ANTONIO
HUAROCHIRI UGE. 15
RECIBIDO

08/06/22
P. 12
F. 01

Anexo 8: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Yesenia Aylas Cano, identificada con DNI N° 20724827

Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del Test DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS y LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES a mi menor hijo (a) Nayeli Mendoza Aylas, estudiante del 1° A grado del nivel secundario de la I.E. 20955 - 29 "Los Jazmines"

Estos test son aplicados con motivo de investigación de la docente Verastegui Cristobal, Melina estudiante de Maestría en Psicología Educativas de la universidad Cesar Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.

San Antonio, julio de 2023.



Firma

Anexo 9. Escalas de correlación de Alfa de Cronbach

Valor de alfa	Interpretación
0.9 a 1.0	Excelente
0.8 a 0.89	Bueno
0.7 a 0.79	Aceptable
0.6 a 0.69	Cuestionable
0.5 a 0.59	Pobre
0.0 a 0.49	Inaceptable

Nota: Tomado de George y Mallery (2003).