

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

FACULTAD DE MEDICINA HUMANA

PROGRAMA DE ESTUDIO DE PSICOLOGÍA



**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
PSICOLOGÍA**

“Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución
Educativa Privada de Trujillo”

Área de Investigación:

Ciencias Médicas – Psicología positiva y bienestar psicológico

Autores:

Br. Coronel Castillo, Renzo Gabriel
Br. Valverde Vargas, Brenda Abigail

Jurado Evaluador:

Presidente: Fernández Burgos, María Celeste

Secretario: Jaramillo Carrión, Carmen Consuelo

Vocal: Moya Chávez, María Ysabel

Asesor:

Borrego Rosas Carlos Esteban

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6168-300X>

Trujillo – Perú

2023

Fecha de sustentación: 20/10/2023

Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

12%

★ repositorio.upla.edu.pe

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir bibliografía

Activo

Excluir coincidencias < 1%


Dr. Carlos Morúa Rosas
Psicólogo

Declaración de originalidad

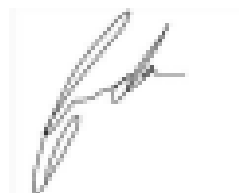
Yo **Carlos Esteban Borrego Rosas**, docente del Programa de Estudio de **Psicología**, de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada **"Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo"**, autores **Renzo Gabriel Coronel Castillo & Brenda Abigail Valverde Vargas**, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **12%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (28 de octubre del 2023).
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Trujillo, 28 de octubre del 2023.



Autora
Renzo Gabriel Coronel Castillo
DNI: 71343780



Autora
Brenda Abigail Valverde Vargas
DNI: 79544399



Asesor
Borrego Rosas Carlos Esteban
DNI: 40266398
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6168-300X>

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a personas significativas en mi vida, cuyo apoyo y contribuciones han sido fundamentales para la realización de esta investigación.

En primer lugar, quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi mejor amiga, Brenda Valverde, quien me ha acompañado desde el inicio de mi carrera. Su arduo esfuerzo, paciencia y atención meticulosa a los detalles fueron elementos cruciales para llevar a cabo esta investigación. No exagero al afirmar que fue la brújula que guio este trabajo en todo momento.

Agradezco a mi padre, Percy, por brindarme la confianza en mí mismo y por su constante apoyo a lo largo de este camino académico. A mi madre, Jessika, le debo el aprendizaje de lo que significa amar y su apoyo inquebrantable. A mi hermana, Andrea, le agradezco por ayudarme a descubrir mi verdadera vocación.

Por último, quiero extender mi agradecimiento a todos los entusiastas de los videojuegos en todo el mundo. Mi deseo es que nunca se sientan marginados ni temerosos de expresar con orgullo y confianza su amor por este pasatiempo.

Que este trabajo contribuya a un mundo en el que ser un "gamer" no sea objeto de prejuicios ni estigmatización.

-Renzo Coronel

DEDICATORIA

A mis padres Magnolia y Fernando por acompañarme, apoyarme siempre y a mi abuelo Cesar Edilberto por enseñarme que primero tengo que creer en mí misma y en mis capacidades ya que solo así podré ser capaz de cumplir con cada una de mis metas y objetivos.

Y por último a mi mejor amigo y compañero de tesis Renzo Coronel por tantos años de amistad y apoyo mutuo.

-Brenda Valverde

AGRADECIMIENTOS

"Expresamos nuestro agradecimiento a Dios por ser nuestra fuente de fortaleza y guía a lo largo de esta travesía. Reconocemos y valoramos el respaldo brindado por las instituciones académicas que nos respaldaron en este proceso de investigación, al otorgarnos los permisos necesarios y servir como intermediarios con los padres de familia.

Asimismo, deseamos manifestar un agradecimiento especial a los jóvenes que generosamente colaboraron en esta investigación. Su participación activa al responder y aplicar sus experiencias en las pruebas psicológicas ha sido fundamental para la recopilación de datos y el éxito de este estudio."

- Los Autores

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
CAPÍTULO I	13
MARCO METODOLÓGICO	13
1.1. EL PROBLEMA	13
1.1.1. Delimitación del problema	13
1.1.2. Formulación del problema	18
1.1.3. Justificación del estudio	18
1.1.4. Limitaciones	19
1.2. OBJETIVOS	20
1.2.1. Objetivos generales	20
1.2.2. Objetivos específicos	20
1.3. HIPÓTESIS	21
1.3.1. Hipótesis general	21
1.3.2. Hipótesis específicas	21
1.4. VARIABLES E INDICADORES	22
1.4.1. Variable 1: Adicción a los videojuegos	22
1.4.2. Variable 2: Habilidades Sociales	22
1.5. DISEÑO DE EJECUCIÓN	22
1.5.1. Tipo de investigación	22
1.5.2. Diseño de investigación	23
1.6. POBLACIÓN Y MUESTRA	23
1.6.1. Población	23
1.6.2. Muestra	23
1.6.3. Muestreo	25
1.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	25
1.7.1. Técnicas	25
1.7.2 Instrumentos	26
1.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	28
1.9. ANÁLISIS ESTADÍSTICO	29
CAPÍTULO II	31
MARCO REFERENCIAL TEÓRICO	31
2.1. ANTECEDENTES	31
2.1.1 A nivel Internacional	31

2.1.2. A Nivel Nacional	33
2.1.3. A Nivel Regional	36
2.2. MARCO TEÓRICO	38
2.2.1. Adicción a los videojuegos	38
2.2.2. Habilidades Sociales	48
2.3. Marco conceptual	52
2.3.1 Adicción a los videojuegos	52
2.3.2 Habilidades Sociales	52
CAPÍTULO III	53
RESULTADOS	53
CAPÍTULO IV	58
ANÁLISIS DE RESULTADOS	58
CAPÍTULO V	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
5.1 Conclusiones	66
5.2 Recomendaciones	67
CAPÍTULO VI	68
6.1 Referencias	68
6.2 ANEXOS	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de estudiantes de una institución educativa privada de Trujillo según el año 2022	24
Tabla 2 Correlación de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales de adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	53
Tabla 3 Correlación de la dimensión abstinencia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	54
Tabla 4 Correlación de la dimensión abuso y tolerancia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	55
Tabla 5 Correlación de la dimensión problemas ocasionados a los videojuegos de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	56
Tabla 6 57 Tabla	7
¡Error! Marcador no definido. Tabla 8 Nivel de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	84
Tabla 9 Nivel de habilidades sociales según dimensión en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	86
Tabla 10 Correlación de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales de adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	87
Tabla 11 Confiabilidad del instrumento: Escala de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa privada de trujillo	89
Tabla 12 88 Tabla 13 Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: Escala de adicción a los videjuegos en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	91
Tabla 14 Confiabilidad del instrumento: Escala de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	92
Tabla 15 Validez del instrumento: Escala de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	93
Tabla 16 Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: Escala de habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo	92

RESUMEN

La presente tesis, titulada "Adicción a los Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de una Institución Educativa Privada en Trujillo", constituye una investigación de carácter sustantivo con un diseño descriptivo-correlacional. Su propósito principal radica en evaluar la posible relación existente entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes matriculados en una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Para llevar a cabo este estudio, se emplearon dos instrumentos de medición específicos: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), adaptado para su uso en el contexto peruano por Patrick Loyaga y Daniel Tapia en 2020, y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) desarrollada por Jaqueline Herrera en 2019. Estos instrumentos fueron aplicados a una muestra compuesta por 102 estudiantes pertenecientes a los grados 4.º y 5.º de educación secundaria.

Los resultados obtenidos arrojaron una conclusión relevante: no se identificó una correlación estadísticamente significativa ($p > 0.05$) entre la adicción a los videojuegos y el nivel de habilidades sociales en adolescentes que asisten a esta Institución Educativa Privada en Trujillo.

Palabras Clave: adicción a los videojuegos, habilidades sociales, estudiantes de secundaria.

ABSTRACT

The present thesis called 'Addiction to video games and social skills in adolescents of a Private Educational Institution of Trujillo'. It is a substantive investigation of descriptive correlational design, which responds to the general objective of determining the relationship between addiction to video games and social skills in adolescents from a Private Educational Institution in Trujillo. The measurement instruments used were the Video Game Dependency Test (TDV) adapted in Peru by Patrick Loyaga and Daniel Tapia in 2020 and the Social Skills Scale (EHS) by Jaqueline Herrera in 2019, applied to a sample population of 102 students. , from 4th and 5th grade of secondary school and the results obtained were that no correlation ($p > .05$) was found between addiction to video games and social skills in adolescents from a Private Institution in Trujillo.

Keywords: video game addiction, social skills, high school students

CAPÍTULO I

MARCO METODOLÓGICO

1.1. EL PROBLEMA

1.1.1. Delimitación del problema

Las adicciones para Griffiths (2005), son un patrón de juego problemático que resulta en un deterioro significativo en una o más áreas de la vida de la persona

Actualmente, existen adicciones de todo tipo, y una de ellas es la adicción a los videojuegos, que para Tejeiro (2001) son el uso recurrente y persistente de plataformas virtuales para jugar videojuegos, a menudo con otros usuarios, que puede conllevar alteraciones clínicas o problemas manifestados en al menos tres de las áreas personales de los individuos y que se consideran un problema de salud mental que puede afectar a personas de todas las edades.

La adicción a los videojuegos se manifiesta cuando una persona se involucra excesivamente en el juego, descuidando otras responsabilidades y actividades importantes en su vida laboral, académica y relaciones personales. Aunque los videojuegos pueden ser entretenidos y emocionantes, es esencial establecer un equilibrio saludable y evitar que se conviertan en una prioridad que afecte negativamente el desempeño en otras áreas.

Si bien es cierto, la recreación ha sido siempre una necesidad humana, ya que proporciona diversos beneficios en el desarrollo personal. Existe el riesgo de

caer en adicciones cuando se busca obtener más de esos beneficios, puesto que la sensación de bienestar que brindan estas actividades recreativas puede reforzar la conducta y generar dependencia, especialmente en los jóvenes, puesto que para Griffiths (2005), los adolescentes tienen una mayor propensión a la adicción a los videojuegos debido a su búsqueda de emociones y gratificación instantánea, su falta de desarrollo completo de habilidades de autorregulación y su necesidad de escape y pertenencia social. Estos factores combinados pueden hacer que los jóvenes sean más susceptibles a caer en patrones de juego excesivo y adictivo.

Del mismo modo, durante la adolescencia, también se suelen formar y reforzar las habilidades sociales, es por esto que la constante interacción con el medio y los vínculos fomentados en esta etapa son de vital importancia, porque el humano naturalmente es social que convive con su entorno. Guanipa y Ángulo (2020) sostienen que el desenvolvimiento de la persona en su contexto social va a influir directamente en la integración a la comunidad, debido a que es aquí cuando se potencian las capacidades y habilidades adquiridas en etapas previas de desarrollo como la infancia y adolescencia.

Criterios como la empatía, comunicación asertiva y gestión del estrés, si son aprendidos correctamente en las edades críticas como lo son la niñez y la adolescencia, formarán un adulto funcional y aceptado socialmente. Caballo (citado por Melodelgado y Rodriguez, 2020) define a la niñez como un periodo crítico en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que, por una parte, se encuentra la manifestación conductual asociada a un sesgo tanto temperamental como fisiológico que podría dar como resultado la expresión conductual del niño.

De acuerdo con Griffiths (2005) el abordaje de la adicción a los videojuegos es importante porque estos generan impacto negativo en la evolución social educativa de los jóvenes, porque implica una actividad excesiva de juego, llegando a ocupar más de 30 horas a la semana de su tiempo de ocio y por consecuencia destinan menos tiempo a otras actividades que también son importantes para su desarrollo íntegro.

Actualmente, los jóvenes cuentan con diversas actividades recreativas gracias al internet, y se puede observar que la tendencia a jugar videojuegos está cada vez en aumento, puesto que de acuerdo con el último reporte del Mercado Global de Juegos publicado por Newzoo, la industria de los videojuegos continuará creciendo significativamente en los próximos años, lo que da a entender que también aumentará por consecuencia la cantidad de personas que padecen una adicción con respecto a los videojuegos.

Además, conforme a la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2019) los autodenominados “Gamers” emplean 9.2 horas cada semana a los videojuegos y haciendo referencia, Pont (2020) señala que la adicción a los videojuegos afecta al 10% de los jóvenes de países occidentales.

En relación con el Perú, este no es ajeno a dicha problemática, ya que conforme a la Fundación Mapfre, la empresa Prevenir y el Instituto de Opinión Pública de la Universidad Católica en Lima (2019) indican que existe un millón doscientos mil jóvenes peruanos que son proclives a presentar una conducta adictiva al internet y eso equivaldría al 16% de la población de jóvenes de entre 13 y 17 años en Perú. Así también, según La Republica (2019) señala que existen

11.27 millones los peruanos y que ha aumentado a 1.5 millones en los últimos dos años.

A su vez, Tejeiro (2001) refiere que el problema con la dependencia a los juegos de video proviene de un patrón de características psicosociales desadaptativas, es decir, que a mayor exposición de videojuegos, se presentarán más problemas sociales asociados y la explicación puede hallarse en el aprendizaje social. La cercanía de iguales que juegan tiene como consecuencia una mayor implicación en esta actividad.

De no atender a dicha problemática, Carbonell (2014) comenta que habría un aumento en el ansia irresistible (Craving), polarización o focalización de la atención, cambios de ánimo constantes y finalmente la incapacidad de control en los jóvenes adolescentes.

Al respecto de Habilidades sociales, Caballo (2007) las define como una serie de conductas que promueven el desarrollo en un contexto social, de manera que este sea capaz de expresarse en sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, etc. en relación con su situación.

De acuerdo con Gent (2019) para la BBC News indica que es importante promover las habilidades sociales porque la falta de estas son un problema grave en los jóvenes de entre 12 y 17 años y esto se va mayormente acrecentado en los países asiáticos, donde alrededor de 4% de la gente Asiática, sin contar China cuenta con pobres habilidades sociales y tienden a ser llamados “Hikkikomori”.

Así también, RPP (2020) indica que el Ministerio de Salud del Perú señala que dentro de las habilidades sociales se encuentra la habilidad para afrontar el

estrés, y en consonancia con cifras brindadas por aproximadamente, el 52.2% de los Limeños cuenta con dificultades para manejar el estrés.

En la mayoría de los estudios, se observa que el inicio en el uso de sustancias o conductas adictivas suele ocurrir en un rango de edades que abarca desde los 13 hasta los 15 años. Durante este período, se registra un incremento significativo en el consumo, lo que sugiere que esta etapa puede ser particularmente susceptible a la iniciación en el consumo de sustancias. Los cambios que se producen a nivel fisiológico, psicológico y en el entorno sociocultural durante la adolescencia, así como la forma en que cada individuo asimila estos cambios, juegan un papel fundamental en la consecución de un mayor o menor nivel de independencia o autonomía. Estos factores pueden actuar como elementos de riesgo, aumentando la probabilidad de que alguien comience o desarrolle un patrón de consumo de drogas, o como factores protectores, alejando a la persona de dicha conducta. (Peñañiel,2009).

La relación entre los patrones de consumo y la edad se describe típicamente como una función curvilínea, lo que significa que tiende a aumentar con la edad, alcanzando su punto máximo aproximadamente entre los 18 y 24 años para luego disminuir.

Pérez (2021) refiere que los adultos del futuro contarán con problemáticas tales como: la falta de capacidad de negociación, aumento en la tendencia a generar discusiones sin motivo, mayor índice de problemas para conocer gente y un aumento de tendencia a generar malentendidos.

Ante ello surge la motivación por ejecutar una investigación que nos permita reconocer si existe una correlación entre la Adicción a los videojuegos y

las Habilidades sociales en la población de estudiantes de secundaria, pues se identificó que los jóvenes tienden a evadir sus clases virtuales para continuar o iniciar sus sesiones de juego con amigos, hay un exceso de horas de juego, muchos tienen una tendencia a evadir la realidad mediante los videojuegos, y se genera una problemática familiar por la cantidad de horas invertidas en los mismos, así también estos estudiantes demostrarían una falta de empatía, problemas con la gestión de estrés y de asertividad.

1.1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada en Trujillo?

1.1.3. Justificación del estudio

El desarrollo de esta tesis es conveniente, ya que aborda la problemática de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, puesto que son variables poco estudiadas en Latinoamérica y servirá de referente para investigaciones posteriores.

Así mismo, cuenta con valor teórico porque les dará la oportunidad a futuros investigadores de ampliar los conocimientos acerca del tema de investigación, en cómo se desenvuelve la psicología, en el campo de las adicciones tecnológicas y en el campo de habilidades sociales.

Cuenta con implicancia práctica, puesto que la adicción a los videojuegos es un problema real que tiene impactos negativos en las relaciones interpersonales, el rendimiento académico y laboral, y en la capacidad de llevar a cabo tareas diarias. De igual manera, las habilidades sociales se han visto afectadas a lo largo

de los años, especialmente en los adolescentes, ya que se considera esta etapa como un periodo de riesgo para su desarrollo e influencia en la vida adulta.

La relevancia social de esta investigación radica en su capacidad para proporcionar resultados que orienten la implementación de medidas concretas dirigidas a la población estudiantil, y, en consecuencia, impactar de manera positiva en el entorno social que rodea a los adolescentes, incluyendo a padres, amigos y docentes. Estos hallazgos no solo pueden contribuir al mejor entendimiento de la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales, sino también a la promoción de estrategias educativas y preventivas que fomenten un desarrollo saludable en la juventud y fortalezcan los lazos sociales que influyen en su crecimiento y bienestar.

1.1.4. Limitaciones

La presente tesis se basa en la propuesta teórica de Patrick Loyaga y Daniel Tapia (2020) para la variable Adicción a los videojuegos y a la propuesta de Herrera (2019) para la variable de Habilidades sociales.

Teniendo en cuenta lo anterior, podríamos decir que el alcance teórico de la presente investigación se encuentra limitado, dado que se adhiere a una teoría particular y utiliza dimensiones e instrumentos específicamente definidos. Es esencial destacar que cada una de las variables analizadas podría someterse a un estudio más profundo y exhaustivo.

Los resultados de la presente investigación solo podrán ser generalizados para poblaciones con similares características que la muestra de estudio.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivos generales

Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

1.2.2. Objetivos específicos

Establecer la relación entre la dimensión, abstinencia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo

Establecer la relación entre la dimensión, tolerancia y abuso de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Establecer la relación entre la dimensión, problemas ocasionados por los videojuegos de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Establecer la relación entre la dimensión, dificultad en el control de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

1.3. HIPÓTESIS

1.3.1. Hipótesis general

H_G: Existe relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

1.3.2. Hipótesis específicas

H₁: Existe relación entre la dimensión abstinencia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

H₂: Existe relación entre la dimensión, tolerancia y abuso de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

H₃: Existe relación entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

H₄: Existe relación entre la dimensión, dificultad en el control de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

1.4. VARIABLES E INDICADORES

1.4.1. Variable 1: Adicción a los videojuegos

La adicción a los videojuegos será evaluada mediante la adaptación del test de dependencia de videojuegos (TDV) realizada por Patrick Loyaga y Daniel Tapia (2020) cuyos indicadores son:

- Abstinencia
- Abuso y tolerancia
- Problemas ocasionados por los videojuegos
- Dificultad en el control

1.4.2. Variable 2: Habilidades Sociales

Las Habilidades sociales serán evaluadas mediante la Escala de habilidades sociales EHSA de Herrera (2019) cuyos indicadores son:

- Componente conductual
- Componente Fisiológico
- Componente Cognitivo

1.5. DISEÑO DE EJECUCIÓN

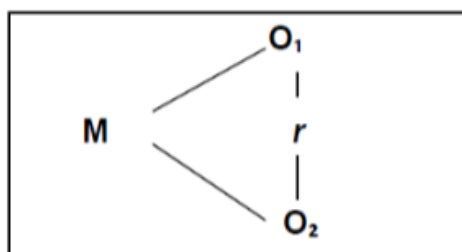
1.5.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo sustantiva porque tiene como objetivo el estudio de las variables que se evidencian en contexto delimitado. (Sánchez y Reyes, 2009).

1.5.2. Diseño de investigación

La presente investigación cuenta con un diseño descriptivo correlacional porque busca estudiar la asociación o relación que existe entre dos o más variables de una misma investigación. (Sánchez y Reyes, 2009)

Esquema:



Donde:

M: Muestra

O1: Adicción a los videojuegos

O2: Habilidades Sociales

R: Relación de las variables de estudio.

1.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

1.6.1. Población

Se trabajó con una población de 102 adolescentes de 4to y 5to de secundaria de una institución privada de Trujillo, La Libertad

1.6.2. Muestra

Se trabajó con una población muestral de 102 estudiantes de 4to y 5to de secundaria de una institución privada de Trujillo, matriculados durante el año 2022.

Tabla 1

Distribución de estudiantes de una institución educativa privada de Trujillo según el año 2022

Año de estudios	N	%
4to A	18	17.64%
4to B	16	15.68%
4to C	18	17.64%
5to A	25	24.50 %
5to B	25	24.50 %
Total	102	100 %

Fuente: Registro de estudiantes matriculados durante el semestre 2022

❖ **Criterio de inclusión**

- Alumnos que desean ser partícipes de manera voluntaria en la investigación y que respondan el cuestionario
- Alumnos cuyos padres hayan firmado el asentimiento informado y den su permiso para participar en la investigación.
- Alumnos que jueguen videojuegos

❖ **Criterio de exclusión**

- Alumnos que no completen el cuestionario en su totalidad.
- Alumnos que no asistan el día de aplicación del cuestionario

1.6.3. Muestreo

En esta investigación se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo conveniencia. Según el autor Sampieri (2018), el muestreo no probabilístico de tipo deliberado o de conveniencia es aquel en el que los sujetos se seleccionan por su accesibilidad y disponibilidad.

El criterio de selección utilizado fue el de adolescentes de una institución educativa privada ubicada en el distrito de Víctor Largo, en la ciudad de Trujillo. La selección se basó en consideraciones prácticas, como la accesibilidad y la disposición de la institución para colaborar en el estudio. Además, se tuvieron en cuenta ciertos criterios específicos relacionados con la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales.

La muestra final estuvo compuesta por 102 de participantes que cumplieron con los criterios de inclusión establecidos.

1.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1.7.1. Técnicas

La investigación actual utiliza una técnica llamada psicometría, en la que este tipo de prueba realiza evaluaciones de comportamientos específicos y permite ver las relaciones entre las variables; así mismo, estos métodos y técnicas permiten clasificar, describir, explicar o predecir, los fenómenos psicológicos que busca recaudar información (Meneses et al., 2013).

1.7.2 Instrumentos

❖ Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El Test de Dependencia de Videojuegos, de siglas (TDV), fue publicado en 2011 por Chóliz y Marco en la ciudad de Madrid, España, con el objetivo de medir el grado de dependencia a los videojuegos que presenta el consultante y las consecuencias que puede producirle

El test es un cuestionario de autorregistro que utiliza una escala ordinal para la calificación de respuestas. Esta escala asigna un valor de cero (0) a "totalmente en desacuerdo", uno (1) a "un poco en desacuerdo", dos (2) a "neutral", tres (3) a "un poco de acuerdo" y cuatro (4) a "totalmente de acuerdo". Fue desarrollado por Chóliz y Marco (2011) siguiendo los criterios del DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000) relacionados con la adicción a sustancias.

Inicialmente, se redactaron 55 ítems basados en estos criterios, los cuales fueron validados por jueces. A partir de este proceso, se seleccionaron 32 ítems que, luego de un análisis psicométrico, se redujeron a 25 ítems que componen la escala TDV y que se pueden ejecutar de manera colectiva o individual, con duración de 21 minutos

El puntaje total del TDV presenta una alta consistencia interna ($\alpha = 0.94$). Su estructura factorial fue obtenida a través de un análisis de componentes, el cual reveló la presencia de cuatro factores. El primer factor, denominado "Abstinencia", explicó el 40.43% de la varianza y está compuesto por los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25. El segundo factor, llamado "Abuso y Tolerancia", explicó el 5.49% de la varianza y está conformado por los

ítems 1, 5, 8, 9 y 12. El tercer factor, denominado "Problemas ocasionados por los videojuegos", está compuesto por los ítems 16, 17, 19 y 23 y explicó el 4.19% de la varianza. Por último, el cuarto factor, llamado "Dificultad en el control", explicó el 4% de la varianza y está constituido por los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24.

Años después fue adaptada por Patrick Loyaga y Daniel Tapia en Perú en el 2020 en Trujillo, Perú, los creadores de la adaptación trabajaron con jóvenes estudiantes de entre 12 y 17 años para ambos sexos de 2 instituciones educativas privadas. La población fue de 1180, de las cuales se utilizó la muestra para 400 estudiantes que fueron hubieran estado expuestos a algún tipo de videojuego para luego ser encuestados a través de una aplicación en línea.

En cuanto a la validez y confiabilidad de la adaptación, se encontró una consistencia interna de $\alpha = 0,94$ para todo el instrumento y $\alpha > 0,8$ para los 4 ítems.

❖ **Escala de Habilidades Sociales (EHSA)**

La Escala de Habilidades Sociale (EHSA) fue creada por Jakeline Gabriela Herrera Cardozo en el año 2019 en el Perú, este test se puede aplicar de forma individual o colectiva a estudiantes sin diferenciar su sexo, el único requisito es que sean adolescentes de 14 a 17 años y puedan comprender los enunciados e instrucciones del cuestionario. No tiene un tiempo establecido; pero se estima una duración de 15 minutos. Su finalidad es evaluar las habilidades sociales que posee el consultante y para esto el instrumento está constituido por 25 ítems que a su vez se dividen en tres dimensiones (Componente conductual, componente cognitivo y componente fisiológico). El

instrumento tiene 4 alternativas de respuesta, donde S se refiere a “Siempre”, CS se refiere a “Casi siempre”, CN se refiere a “Casi nunca” y N se refiere a “Nunca”.

Respecto a la validez y confiabilidad se obtuvo, que la presente prueba para medir la validez utilizó el Análisis Factorial Exploratorio (AFE). Los resultados del AFE indicaron que el conjunto de datos cumplía con los requisitos muestrales, ya que se obtuvo una alta puntuación de 0.914 en la prueba de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO). Además, la prueba de Esfericidad de Barlett mostró un valor estimado de 0.0000, que es significativamente menor que el nivel de significancia establecido de 0.05 ($p < 0.05$); bajo el criterio de evaluación de 10 jueces expertos usando el Coeficiente de V de Aiken, evidenciaron que los reactivos poseen un valor mayor o igual a .80 lo cual alcanza una categoría de aceptable. Para medir la confiabilidad se realizó por consistencia interna, mediante el Alfa de Cronbach obteniendo 0,743 en la prueba piloto y 0,879 en la muestra.

1.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En esta etapa del proceso, los investigadores gestionaron el permiso para acceder a la población objetivo en la institución privada de Trujillo. Tras obtener la autorización pertinente, se llevó a cabo una reunión con el propósito de coordinar los horarios con los docentes correspondientes. En la fecha y hora acordadas, se convocó a una reunión con los padres de familia con el fin de informarles sobre el objetivo de la investigación y presentarles el consentimiento informado, el cual otorgaba el permiso para que los hijos de los participantes pudieran participar en el estudio. Antes de ingresar a las aulas, se mantuvo una comunicación previa con el

profesor encargado, acordando inicialmente la aplicación de las pruebas en las aulas de 5to A y B de secundaria, seguidas por las aulas de 4to A y B.

En cada salón, los investigadores procedieron a distribuir el Test de Adicción a los Videojuegos (TDV) y posteriormente la Escala de Habilidades Sociales. Con el objetivo de asegurar una correcta comprensión de los instrumentos y brindar claridad a los estudiantes, se destinó un tiempo para explicar cada prueba y resolver cualquier duda que pudieran tener. Es importante resaltar que se siguió un protocolo ético en la utilización de los instrumentos, garantizando la confidencialidad de los participantes y su derecho a negarse a participar en la investigación. Se enfatizó la voluntariedad de su participación y se aseguró que los datos recopilados se manejarían de manera confidencial.

Una vez finalizada la etapa de evaluación, los investigadores procedieron a la selección de los datos para su posterior procesamiento y codificación en una base de datos de Excel. Es relevante mencionar que se respetaron los principios éticos de anonimato y confidencialidad en el manejo de los datos recopilados, asegurando así la integridad y privacidad de los participantes.

1.9. ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Luego de aplicar las herramientas de recolección de datos a los estudiantes que conforman la población, se contrató a los estadísticos, quienes se encargaron de realizar el procesamiento de datos y analizar los resultados utilizando técnicas de estadística descriptiva e inferencial.

En primer lugar, se comprobó si se cumplía o no la condición de normalidad de la distribución de puntuaciones de cada variable en estudio, y comprobamos que ambas herramientas presentaban diferencias muy significativas con respecto a la

distribución normal. Análisis estadístico no paramétrico para probar hipótesis. Por otro lado, se utilizó el coeficiente de correlación ítem-test y el coeficiente alfa de Cronbach para determinar la eficacia y confiabilidad del instrumento. Para la estadística descriptiva, calculó frecuencias simples y porcentuales de acuerdo con las reglas de evaluación y valoración de ambas medias y las distribuyó escalonadamente. Para las estadísticas de inferencia, las hipótesis se compararon con la prueba no paramétrica de Spearman, se determinó la significación estadística a un valor de $p < 0,05$ y se calcularon los tamaños del efecto para las correlaciones. Finalmente, se presentaron los resultados en tablas acordes a normas APA, discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1 A nivel Internacional

Chólis y Marco (2011) en España, se realizó un estudio de nombre “Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia”, la cual tenía dos objetivos principales: El estudio del patrón de uso de videojuegos y las diferencias en función al sexo, edad y el desarrollo de un instrumento para estudiar la dependencia de los videojuegos. La investigación cuenta con un diseño descriptivo con metodología cualitativa. La población fue de 621 jóvenes. Como instrumento se empleó El Test de Dependencia de Videojuegos. Los resultados obtenidos indican que todos los factores correlacionan positivamente con el consumo de videojuegos y se han mostrado sensibles a las diferencias de género, en las que los varones manifiestan una mayor problemática que las mujeres. Así, tanto en el patrón de uso, como en las puntuaciones obtenidas en los cuestionarios de dependencia, los varones obtienen puntuaciones más elevadas que las mujeres

Lloret y Morell (2015) en España, realizaron una investigación llamada “Impulsividad y adicción a los videojuegos” la cual respondió al objetivo de analizar la relación significativa entre los niveles de impulsividad y adicción dependiendo del género. La investigación cuenta con un diseño descriptivo, correlacional y comparativo. La población objetivo estaba compuesta por 441 adolescentes de 12 a 16 años. El instrumento utilizado fue la escala GASA (Gaming addiction Scale for adolescents), la escala de impulsividad de Plutchik y un cuestionario semiestructurado sobre conductas de juego. En los resultados

concluyó con que los análisis de datos muestran diferencias significativas en los parámetros de comportamiento de juego en función del género. Los participantes masculinos que juegan videojuegos lo lograron con más frecuencia e intensidad que las niñas, tanto en los días de semana y los fines de semana y presentó significativamente mayores niveles de adicción que las mujeres. Estas diferencias fueron significativas y el tamaño del efecto alto, más del 80% Las diferencias en la impulsividad entre los niños también fueron significativas ($p = 0,663$).

Voltes (2018) en España, publicó un estudio: “Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online, un estudio longitudinal en población adolescente”. El objetivo fue identificar los factores personales, sociales y familiares que provocan la aparición, persistencia y remisión de la adicción a internet (IA) y adicción a videojuegos. El diseño de tipo de investigación fue correlacional, longitudinal. El instrumento utilizado fue Internet Addiction Test -IAT, el Problematic videogame playing - PVP- Test, el Ten Item Personality Inventory -TIPI. La muestra estuvo conformada por 550 estudiantes de secundaria. Los participantes fueron evaluados en dos ocasiones separadas después de nueve meses. Las conclusiones refieren que el 6.7% de la muestra cumplió el criterio de AV en la fase de pre-test, puntuación que ascendió al 8.7% en la de fase post-test, por lo tanto, los datos apoyan el alto potencial adictivo que albergan los videojuegos online debido al rango de recompensas que ofrece esta aplicación específica de Internet.

2.1.2. A Nivel Nacional

Puma y Vilca (2014) en la ciudad de Arequipa, realizaron una investigación llamada “Uso de videojuegos violentos relacionado con el nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Universidad Nacional de San Agustín”, que respondió al objetivo de determinar si existe o no una relación entre niveles de agresividad en los adolescentes y el uso de videojuegos violentos. Cuenta con un diseño de tipo descriptivo, de corte transversal y su tipo de investigación es correlacional, empleando una muestra de 374 estudiantes varones de 11 a 18 años. Los instrumentos aplicados fueron, la Escala de agresividad de Buss y Perry para evaluar los niveles de agresividad de los participantes; El inventario de depresión de Beck y el Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos, creado por las autoras de dicha investigación. Los resultados señalan que se encontró significancia estadística para 8 de los 10 videojuegos violentos más jugados, lo cual indica que si existe relación entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad, el valor “P” confirma que su relación es muy altamente significativa.

Apaza y Bedregal (2014) en la ciudad de Arequipa, realizaron una investigación denominada “Uso de videojuegos relacionado con las habilidades sociales en adolescentes de la I. E. Peruano del Mileniano Almirante Miguel Grau- Cayma. Arequipa 2014”, la cual respondió al objetivo de establecer la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Dicha investigación es de diseño correlacional con una metodología descriptiva de corte transversal y su muestra fue de 210 adolescentes de primero a quinto año de secundaria. Los instrumentos empleados para esta investigación fueron; el cuestionario “Screening” y la lista de evaluación de habilidades

sociales. Finalmente, los resultados expresan que el 22.86% de los adolescentes tiene una categoría promedio de Habilidades Sociales y una parte de ellos (10.95%) hacen un uso moderado de videojuegos. En la categoría baja de Habilidades Sociales se encuentra el 22.38% de los adolescentes, donde el 7.14% de estos tienen una Adicción a los Videojuegos; lo que indica que son vulnerables y requieren de un mayor incremento y reforzamiento en Habilidades Sociales, finalmente se encontró una relación significativa entre el consumo de videojuegos y Habilidades Sociales en los adolescentes de la investigación.

Schlussener (2017) realizó una investigación titulada “Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA”. El objetivo del estudio fue determinar la relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales. El diseño metodológico utilizado en la investigación fue no experimental, transeccional, correlacional-causal. Como instrumentos se utilizó el Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Cholíz y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein, adaptada en el Perú. Los resultados fueron que se encontró una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados ($r = -.139$; $p = .001$), que la relación es inversamente proporcional, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales. Sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que el uso de videojuegos no es determinante para un alto o bajo nivel de habilidades sociales, ya que la mayoría de estudiantes que hace uso de videojuegos se ubica en un nivel medio.

Guzman y Challco (2018) realizaron una investigación denominada “Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área

de Ingenierías de la UNSA” que respondió al objetivo de determinar la relación entre las habilidades sociales y el uso de videojuegos. La investigación fue de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por una muestra de 606 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron el test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el cuestionario de Habilidades Sociales. Al finalizar se encontró una relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes ($r = -.139$; $p = .001$), lo que nos indica que a mayor uso de videojuegos, peores son las habilidades sociales; sin embargo, no, no es considerado como determinante para un nivel bajo o alto de habilidades sociales.

Alave y Pampa (2019) en la ciudad de Lima, realizaron una investigación llamada “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima, Este”, que tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en los que estudia de una institución privada. Cuenta con un diseño de tipo no experimental de corte transversal y su tipo de investigación es correlacional, usando como muestras 375 adolescentes. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y La Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. Las conclusiones refieren una correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en general ($\rho = -.132$ $p < 0.05$); por otro lado, se encontró una relación significativa en las dimensiones de “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.209$; $p < 0.05$) y “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.108$; $p < 0.05$).

2.1.3. A Nivel Regional

Perez y Prado (2015) en la ciudad de Trujillo, realizaron una investigación denominada "Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa Maria, sector Jerusalem, distrito de La Esperanza, Trujillo, 2014", que respondió al objetivo de determinar la relación que existe entre conductas agresivas en escolares del colegio Santa María y el uso de videojuegos. Para esto se elaboró una investigación de diseño correlacional y una metodología cuantitativa de corte transversal, con una población de 313 estudiantes. Los instrumentos aplicados fueron la Escala de Agresividad (EGA) y una encuesta sobre el uso de videojuegos. Los resultados indican que los tipos de videojuegos empleados con mayor frecuencia fueron deportivos (36%) y violentos (26%). Los tipos conductas agresivas identificados con mayor frecuencia fueron agresividad baja (54%) y media (34%). Por lo que existe una relación significativa con ($p < 0.01$), es decir que existe relación entre el uso de juegos y conductas agresivas.

Otoya y Ramírez (2016) denominada "Uso de videojuegos como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución educativa San Juan-Trujillo 2014" que tuvo como objetivo determinar si el internet es uno de los factores que pueden aumentar la violencia en los adolescentes, para esto se tuvo que hacer la investigación de forma correlacional y con una metodología cuantitativa de corte transversal, con una población de 104 Alumnos a los cuales se les aplicó dos instrumentos para el recojo de información de las variables. En lo que respecta a los resultados, la incidencia de violencia es del 11.5% entre los usuarios de videojuegos, en comparación con el 0.5% entre aquellos que no utilizan videojuegos. Además, se encontró que aquellos que usan videojuegos de internet tienen 25 veces más

probabilidades de presentar violencia en comparación con aquellos que no los utilizan (RR=25.5).

Chamaya (2017) publicó un estudio de nombre “Habilidades sociales en alumnos de una institución educativa pública y una privada de Trujillo” con el objetivo de observar y describir el nivel de habilidades sociales en alumnos de Instituciones Privadas y Nacionales, esta es una investigación descriptiva comparativa que trabajo con 195 alumnos de una institución nacional y 82 de una institución privada. Para ello se utilizó la “Escala de Habilidades Sociales (E.H.S.)”. Los resultados obtenidos de esta investigación son que en una institución privada las habilidades sociales tienden a ser entre 49.0% y 83.5% mientras que en una institución nacional son 46.3% y 78.0%.

Faya de la Cruz y Gonzales (2020) realizó un estudio denominado “Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo” el cual respondió al objetivo de delimitar la correlación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. El diseño de investigación fue de tipo correlacional en una muestra conformada por 347 estudiantes. Como instrumento utilizado se empleó el Cuestionario de Agresión (AQ) y el Test de dependencia a videojuegos (TDV). Los resultados indicaron que se encontró una relación moderada ($RS=0.428$; $p<0.01$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. Al analizar las dimensiones de las variables, se observó que solo la dimensión de hostilidad mostró un nivel bajo de correlación. Además, aproximadamente la mitad de los participantes tiene un nivel moderado de adicción a los videojuegos y que poco menos de la mitad se encuentra en un nivel medio de agresividad.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Adicción a los videojuegos

a. Definiciones

A la hora de elaborar una investigación es importante elaborar una serie de definiciones para contar con un panorama mucho más amplio de la delimitación de qué es la adicción a los videojuegos, y que no es adicción a los videojuegos.

Actualmente, ni el DSM-V (American Psychiatric Association, 1994) ni en el CIE-10 (WHO, 1912) tienen una categoría diagnóstica precisa para la Adicción a los videojuegos. Por lo que esta falta de definición dada por los máximos organismos de la psicología ha generado que esta misma adicción sea muchas veces un constructo, ya que existe una variedad terminológica.

No obstante, para Fandiña (2015) considera las Adicciones a los videojuegos como: Un consumo excesivo de videojuegos, llegando a estar mucho más tiempo de lo recomendado en el mismo, al punto de generar malestares en diversas áreas de su vida, tales como el área social, puesto que el individuo comienza a aislarse a la par que desatiende sus obligaciones. Y con base en esta definición brindada por Young (1998) es que se pueden elaborar criterios diagnósticos como:

- ❖ Uso excesivo de los videojuegos en relación con la alteración de percepción del tiempo y descuido de necesidades de cuidado y aseo básicas
- ❖ Síndrome de abstinencia cuando no se está jugando videojuegos
- ❖ Sensación de tener que mejorar su equipamiento “Set-up”.

- ❖ Consecuencias adversas, como bajo rendimiento académico, uso de mentiras en relación con el tiempo invertido en internet, aislamiento, descuido personal.

Por otro lado, para Chóliz y Marco (2011), la adicción a los videojuegos se refiere a una conducta problemática en la que los individuos experimentan una pérdida de control sobre su uso de videojuegos, lo que resulta en consecuencias negativas para su vida diaria.

Esta adicción comienza porque los videojuegos son atractivos por lo complejo del escenario o paisaje, la interactividad y la acción que se puede realizar en el mundo virtual, además de la existencia de una curva de dificultad para generar fácilmente a los jugadores potenciales habilidades, desarrollar diferentes habilidades. Para los videojuegos, además de la existencia de escenarios o niveles que crean la necesidad de explorar el mundo virtual que nos brindan los videojuegos, crear diferentes contenidos como misiones, género del mundo, vestuario, identidad, puede formar parte de un grupo o una sociedad virtual que brinda la oportunidad de compartir experiencias con otros, además de crear una imagen propia positiva basada en las habilidades adquiridas a través del juego.

b. Modelos Teóricos de la adicción a los videojuegos

Si partimos de que la adicción a los videojuegos está regida bajo las mismas variables etiológicas que las demás adicciones, se podría usar las teorías explicativas de otras adicciones para explicar la adicción al internet.

- **Teoría del reforzamiento de Skinner**

Teorizada en 1947 por Skinner, explica qué una conducta se preserva en el tiempo, ha sido reforzada.

Esta teoría afirma que las personas adictas consumen drogas por el reforzador positivo que viene después de ejecutar la conducta, y por eso, se mantiene en el tiempo que estas producen. Al comienzo el consumo de un patrón conductual como lo es consumir una sustancia adictiva es por el efecto reforzante del mismo, por ejemplo, en los primeros consumos de drogas se producen sensaciones de bienestar, la cocaína se asocia con la euforia y el alcohol con la sedación.

Pero este efecto reforzador se acaba con el tiempo, el organismo se sacia del reforzador y eso le produce síntomas de abstinencia que suelen venir acompañados de la adicción,

Por otro lado, existe la teoría del refuerzo negativo, según la teoría del refuerzo negativo, cuando una persona se encuentra en una situación desagradable o experimenta malestar emocional, es más probable que realice una determinada acción o comportamiento con el objetivo de reducir o eliminar ese malestar. Cuando una persona se vuelve dependiente de una droga, experimenta síntomas de abstinencia cuando intenta dejar de consumirla. Para evitar o aliviar estos síntomas de abstinencia, la persona puede recurrir nuevamente al consumo de la droga, lo que resulta en un refuerzo negativo. El consumo de la droga actúa como una estrategia para eliminar o reducir temporalmente los síntomas de abstinencia y proporcionar alivio. (Skinner, 1947)

- **Teoría de la impulsividad:**

La teoría de la impulsividad desarrollada por Peters (1996) sostiene que la adicción a los videojuegos está relacionada con la impulsividad. Los jugadores que son impulsivos pueden tener más dificultades para controlar su comportamiento de juego. La impulsividad es un rasgo de personalidad que se caracteriza por la tendencia a actuar de forma rápida y sin pensar en las consecuencias. Los jugadores impulsivos pueden ser más propensos a jugar videojuegos de forma excesiva porque no son capaces de retrasar la gratificación o de considerar los posibles riesgos asociados al juego.

La teoría de la regulación emocional sostiene que la adicción a los videojuegos puede ser una forma de regular las emociones negativas. Los jugadores que tienen dificultades para manejar el estrés o la ansiedad pueden utilizar los videojuegos como una forma de escapar de estas emociones. La regulación emocional es la capacidad de controlar y expresar las emociones de forma saludable. Los jugadores que tienen dificultades para regular sus emociones pueden ser más propensos a jugar videojuegos de forma excesiva porque los videojuegos proporcionan una forma de escapar de las emociones negativas.

- **Teoría motivacional de la adicción de Koob y Le Moal**

La teoría propuesta por Koob y Le Moal (1997) postula que, con el tiempo de inicio en la actividad o consumo de una sustancia adictiva, se produce un aumento en el efecto placentero que esta genera en el organismo, lo que dificulta la capacidad del organismo para abstenerse de su consumo.

Por otra parte, en lo que respecta al fenómeno de sensibilización, se observa que a través de un proceso de administración intermitente de drogas, se produce un incremento gradual en el estado de expectación relacionado con los efectos que la droga produce después de su consumo repetido. Este proceso continúa siendo objeto de investigación en el ámbito de las adicciones.

- **Teoría de la sensibilización al incentivo de Robinson y Berridge**

Otra teoría relevante que aborda el proceso adictivo es la "Teoría de la Sensibilización al Incentivo," desarrollada por Robinson y Berredige (2003). Según esta teoría, el uso repetido de sustancias psicoactivas puede inducir cambios neuroadaptativos en el sistema de recompensa del cerebro, generando una mayor sensibilidad hacia los estímulos relacionados con dichas sustancias y una intensificada motivación para buscarlas y consumirlas.

Cuando una persona consume drogas, experimenta una sensación placentera y gratificante debido a la liberación de dopamina en el sistema de recompensa cerebral. Con el tiempo y la exposición continua a las drogas, el cerebro se ajusta a este incremento de dopamina, lo que lleva a cambios significativos en el plano neuroquímico y neurofisiológico. Estos cambios pueden conducir a la hiperactividad del sistema de recompensa y a una mayor sensibilidad a los estímulos asociados con las drogas.

En el contexto de la Teoría de la Sensibilización al Incentivo, los estímulos relacionados con las drogas, como las señales ambientales o los pensamientos y emociones vinculados al consumo de sustancias, adquieren un mayor valor motivacional. Esto implica que estas señales pueden desencadenar una respuesta intensa de búsqueda y consumo de drogas, incluso en ausencia de

una recompensa inmediata. Este marco teórico proporciona una comprensión profunda de los procesos neurobiológicos subyacentes a la adicción.

- **Teoría de la dependencia de Mark Griffiths**

La teoría de la dependencia propuesta por Mark Griffiths en 2005 es una conceptualización clave en el estudio de las adicciones, y se relaciona de manera significativa con la adicción a los videojuegos. Esta teoría postula que existen ciertos patrones de comportamiento y características psicológicas que son comunes en todas las formas de adicción, ya sea a sustancias químicas, actividades o comportamientos, incluyendo los videojuegos.

En el contexto de la adicción a los videojuegos, la teoría de la dependencia de Griffiths sugiere que las personas pueden desarrollar una relación desequilibrada y poco saludable con los videojuegos. Esto ocurre cuando los juegos se vuelven la principal fuente de gratificación y recompensa en la vida de alguien, al punto de que la persona pierde el control sobre su tiempo y la cantidad de juego que practica. Similar a la adicción a las sustancias, como el alcohol o las drogas, los jugadores pueden experimentar síntomas de tolerancia, donde necesitan jugar más para obtener la misma satisfacción que antes, y síntomas de abstinencia, como irritabilidad o ansiedad cuando no pueden jugar.

La teoría de Griffiths también identifica factores de riesgo y desencadenantes que pueden contribuir a la adicción a los videojuegos. Estos incluyen la facilidad de acceso a los juegos, la calidad de la experiencia de juego, la personalidad del individuo y su capacidad para regular sus impulsos.

- **Teoría de la salida social**

La teoría de la "salida social" desarrollada por Kim et al. (2008) arroja luz sobre la relación entre los videojuegos y la adicción. Esta teoría se centra en la idea de que los videojuegos pueden servir como una vía de escape o "salida" para las personas que enfrentan desafíos o insatisfacciones en sus vidas cotidianas.

Desde esta perspectiva, los videojuegos ofrecen un refugio virtual donde los jugadores pueden experimentar un sentido de logro, control y pertenencia que puede estar ausente en su realidad. Esta experiencia puede ser especialmente atractiva para aquellos que luchan con problemas emocionales, estrés o soledad en sus vidas diarias. Los videojuegos les brindan un entorno donde pueden sentirse competentes y socialmente conectados, lo que puede ser altamente gratificante.

Sin embargo, esta búsqueda de escape y gratificación puede llevar a un patrón de juego excesivo y, en última instancia, a la adicción a los videojuegos. Las personas pueden volverse dependientes de esta fuente de satisfacción y buscarla de manera compulsiva, descuidando otras áreas importantes de sus vidas.

La relación entre la teoría de la salida social y la adicción a los videojuegos radica en cómo los videojuegos pueden llenar un vacío emocional o social en la vida de un individuo. Para comprender y abordar eficazmente la adicción a los videojuegos, es crucial considerar no solo el tiempo dedicado al juego, sino también las motivaciones subyacentes detrás de este comportamiento.

- **Teoría de la necesidad de control de Ryan y Deci**

La Teoría de la Necesidad de Control, propuesta por Ryan y Deci (2006), se refiere a la motivación intrínseca que las personas tienen para buscar control y autonomía en sus vidas. Según esta teoría, los individuos tienen una necesidad inherente de sentir que son los agentes principales de su propia conducta y que sus acciones están alineadas con sus valores y deseos personales.

Cuando se trata de la adicción a los videojuegos, esta teoría se relaciona de manera importante. Los videojuegos, en su mayoría, ofrecen a los jugadores un alto grado de control y autonomía sobre sus acciones dentro del juego. Los jugadores pueden tomar decisiones, establecer metas y experimentar un sentido de logro y maestría a medida que avanzan en el juego. Esta sensación de control puede ser altamente gratificante y puede satisfacer la necesidad de autonomía propuesta por la Teoría de la Necesidad de Control.

Sin embargo, esta misma característica de control puede contribuir a la adicción a los videojuegos. Cuando los individuos tienen dificultades para encontrar control o satisfacción en otras áreas de sus vidas, pueden recurrir a los videojuegos como una forma de llenar ese vacío. Esto puede llevar a un patrón de juego excesivo, donde los jugadores pasan cada vez más tiempo en el mundo virtual de los videojuegos para experimentar esa sensación de control y logro que falta en su realidad.

- **Teoría de la Escasez de Nir Eyal**

La Teoría de la Escasez se centra en la creación de productos o experiencias que fomenten hábitos en las personas al hacer uso de la psicología de la escasez. Eyal (2014) argumenta que cuando los individuos perciben que

algo es limitado o escaso, están más inclinados a involucrarse de manera repetitiva en esa actividad para asegurarse de no perder la oportunidad.

Esta teoría guarda una relación estrecha con la adicción a los videojuegos. Los desarrolladores de videojuegos suelen aplicar elementos de escasez para mantener a los jugadores comprometidos y deseosos de continuar jugando. Por ejemplo, pueden ofrecer eventos o recompensas limitadas en tiempo o cantidad, llevando a los jugadores a sentir que deben jugar durante ciertos periodos o alcanzar ciertos objetivos antes de que estas oportunidades se agoten. Esta sensación de urgencia puede motivar a los jugadores a pasar más tiempo en el juego y a desarrollar hábitos de juego.

Además, la noción de escasez se relaciona con la adicción a los videojuegos en el sentido de que los jugadores pueden temer perderse contenido o recompensas si no juegan de manera constante. Este temor puede generar un patrón de juego compulsivo, donde los individuos se sienten obligados a jugar incluso cuando preferirían no hacerlo, simplemente para evitar perder alguna oportunidad (Eyal, 2014)

- **Teoría de la motivación de Baumeister y Leary**

La Teoría de la Motivación, desarrollada por Baumeister y Leary (1995) se enfoca en cómo la fuerza de voluntad y la autorregulación desempeñan un papel crucial en la motivación y el logro de metas. Esta teoría sostiene que la capacidad de autorregularse y resistir la tentación es esencial para alcanzar objetivos a largo plazo.

Cuando se relaciona esta teoría con la adicción a los videojuegos, se revelan conexiones importantes. Los videojuegos, especialmente aquellos

diseñados para ser adictivos, a menudo ofrecen recompensas inmediatas y gratificaciones constantes que pueden ser difíciles de resistir. Los jugadores pueden experimentar una fuerte motivación para continuar jugando y alcanzar ciertos logros dentro del juego, lo que puede llevar a un uso excesivo y, en algunos casos, a la adicción.

La Teoría de la Motivación sugiere que las personas que tienen una alta capacidad de autorregulación pueden ser más capaces de controlar su tiempo de juego y evitar caer en patrones adictivos. Por otro lado, aquellos con una menor fuerza de voluntad pueden ser más susceptibles a la adicción a los videojuegos, ya que les resulta difícil resistir las recompensas inmediatas y las gratificaciones que ofrecen los juegos (Baumeister y Leary, 1995).

c. Dimensiones

Siguiendo el modelo propuesto por Patrick Loyaga y Daniel Tapia (2020), la adaptación del test de dependencia de videojuegos (TDV) tiene las siguientes dimensiones:

- ❖ **Dimensión de Abstinencia:** Se refiere a los síntomas y efectos negativos que experimenta una persona cuando se encuentra privada de jugar o está limitada en su acceso a los videojuegos.
- ❖ **Dimensión de Abuso y Tolerancia:** Se refiere al aumento progresivo en la cantidad de tiempo dedicado a jugar, así como a la necesidad de experimentar niveles cada vez mayores de estimulación y gratificación a través de los videojuegos para obtener el mismo efecto placentero.
- ❖ **Problemas ocasionados por los videojuegos:** Se refiere a las dificultades y consecuencias negativas que pueden surgir como resultado del uso

problemático de los videojuegos, en diversas áreas de su vida
(académico, laboral, social y emocional)

- ❖ Dificultad en el control: Se refiere a la falta de capacidad para controlar o limitar el uso de los videojuegos de manera adecuada y saludable

2.2.2. Habilidades Sociales

a. Definiciones

En la actualidad las habilidades sociales se ha vuelto un tema muy popular dentro de la sociedad, Torres et al., (2020) refiere que el interés en esta temática se ha manifestado desde décadas atrás, debido a que generalmente se suele pasar gran parte de la vida interactuando con la sociedad y sus integrantes.

De igual manera, se puede observar que muchos individuos no interaccionan entre sí de manera constructiva, ya sea con las personas de su entorno más próximo o con desconocidos, es aquí donde la necesidad de aprender cómo interactuar de manera eficaz y saludable ha llamado la atención de diversas investigaciones en un tiempo relativamente corto. (Gismero, 2010).

A su vez, Herrera (2019) define las Habilidades Sociales como un acumulado de comportamientos que surgen como respuesta natural del individuo ante una situación específica dentro del ambiente interpersonal, en el cual se expresan deseos, sentimientos, derechos de otras personas, opiniones, los cuales en conjunto se integran y ejecutan como respuesta ante una situación que los requiera.

b. Modelos Teóricos

- Teoría de entrenamiento de habilidades sociales de Caballo

Todos los individuos por naturaleza son seres sociales, y las interacciones que manifiestan con su entorno, son resultado evolutivo de los procesos modeladores del entorno y las capacidades que posea el individuo para responder de manera social competente, es por esto que Vicente Caballo definió las Habilidades Sociales como un conjunto de comportamientos que son obtenidas como resultado en la interacción entre un individuo y su entorno, esto a su vez generará una respuesta para su ambiente interpersonal, por ejemplo emociones, opiniones, deseos, el respeto por los derechos de los demás, entre otras; así mismo dicha respuesta dependerá de la situación a la que el individuo se enfrente (Caballo 2007).

- Teoría del aprendizaje social de Bandura

Albert Bandura, no sostuvo principalmente una teoría sobre habilidades sociales, pero su aporte sobre el aprendizaje social es de utilidad para entender el comportamiento social y como la persona se desenvuelve en este medio; es por esto que para intentar comprender al ser social, Bandura (1982) refiere que los procesos psicológicos propios del ser humano, logran ser explicados por una interacción constante y recíproca con el medio que lo rodea, es así que a la información obtenida por parte del medio ambiente, se le añade a factores personales del sujeto.

Las habilidades sociales y la teoría de Bandura se encuentran relacionadas y respaldadas porque todo comportamiento humano tiene influencia del aprendizaje, ya sea experiencias vividas en la infancia o patrones de conducta observacionales que en un futuro llevarán al niño a comportarse de cierta manera

en un medio o situación determinada, a interacción social y respuesta obtenida de la misma, llevaran a fomentar o disminuir el entrenamiento en habilidades sociales.

- **Modelo interactivo de McFall**

McFall propuso un modelo interactivo en el que se toma mayor importancia las capacidades sociales para hacer frente a una evaluación que mida el comportamiento humano en un contexto específico.

Para ello, McFall (1982) considera las variables ambientales y las características personales y analiza la interacción que surge entre ellas; a su vez, presenta una lista que categoriza las habilidades sociales en 3 estadios:

En primer lugar, se encuentran las habilidades encargadas de decodificar los estímulos en situaciones específicas; este estadio hace referencia a la recepción de información proveniente del medio que rodea al sujeto, a través de los sentidos, esto con el fin de identificar y percibir las reacciones provocadas por dicho estímulo, teniendo en cuenta los factores personales y se desarrolló (McFall, 1982).

En segundo lugar, está el estadio encargado de tomar de decisiones; es aquí donde el individuo analiza la propuesta proveniente del estadio anterior y genera una opinión al respecto sobre lo que debe hacer, o no, con manifestada información (McFall, 1982).

En tercer y último sitio se señala el estadio de codificación del resultado proveniente de la información obtenida en los dos estadios previos; la misma que consiste en efectuar una respuesta que sirva como antecedente para el futuro, conducta que se repetirá frente a una situación similar, siempre y cuando la respuesta sea favorable (McFall, 1982).

Por lo tanto, las habilidades sociales son el resultado de un proceso sensorial dividido por estadios que se encargaran de interpretar y aprender de los estímulos ambientales, para en un futuro poder repetir el mismo patrón de comportamiento.

c. Dimensiones

Para definir las dimensiones propuestas en la Escala de habilidades sociales de Jakeline Herrera, el autor señala como referencia a Caballo (2007) el cual refiere que dentro de la teoría de habilidades sociales se encuentran componentes conductuales, fisiológicos y cognitivos.

- ❖ **Componente conductual:** Caballo (2007) refiere que se entiende como un conjunto de comportamientos emitidos por individuos dentro de un contexto social como resultado a las diversas interacciones interpersonales que se emiten entre ellos, en las cuales incluyen aspectos no verbales como gestos, posturas y aspectos verbales como el lenguaje y las formas paralingüísticas.
- ❖ **Componente cognitivo:** Herrera (2019) hace referencia a la manera eficaz de emplear y transformar la información de manera positiva para la producción de acciones e ideas, como la tolerancia a la frustración y la solución de problemas.
- ❖ **Componente fisiológico:** Herrera (2019) argumenta que este componente se encuentra principalmente vinculado con la activación fisiológica del cuerpo ante una situación que implique interacción con el medio social determinada, en este punto se considera el ritmo cardíaco, la respiración, la actividad muscular (respuesta electromiografía) y la transpiración (respuestas electrodermales).

2.3. Marco conceptual

2.3.1 Adicción a los videojuegos

El abuso o adicción a los videojuegos para Patrick Loyaga y Daniel Tapia en Perú en el 2020 se refiere a una conducta problemática en la que los individuos experimentan una pérdida de control sobre su uso de videojuegos, lo que resulta en consecuencias negativas para su vida diaria. Esta adicción se caracteriza por tres componentes principales: síntomas de abstinencia, tolerancia y dependencia psicológica.

2.3.2 Habilidades Sociales

Herrera (2019) define las habilidades sociales como un acumulado de conductas que surgen como respuesta natural del individuo ante una situación específica dentro del ambiente interpersonal, en el cual se expresan deseos, sentimientos, derechos de otras personas, opiniones, los cuales en conjunto se integran y ejecutan como respuesta ante una situación que los requiera.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

Prueba de hipótesis

Tabla 2

Correlación de adicciones a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo

	Adicción a los videojuegos (rho)	Sig. (p)
Habilidades sociales	-0.033	.744

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$

En cuanto a la correlación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales, se encontró que no existe relación ($p > .05$). De tal manera, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula de la investigación: No existe relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo

Tabla 3

Correlación de la dimensión, abstinencia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo

	Abstinencia (rho)	Sig. (p)
Componente conductual	.66	.510
Componente cognitivo	.041	.685
Componente fisiológico	-.153	.124

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$

En cuanto a la correlación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de habilidades sociales, se encontró que no existe relación ($p > .05$) con las dimensiones componente conductual, cognitivo y fisiológico.

Tabla 4

Correlación de la dimensión, abuso y tolerancia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo

	Abuso y tolerancia (rho)	Sig. (p)
Componente conductual	.012	.902
Componente cognitivo	-.001	.994
Componente fisiológico	-.111	.265

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$

En cuanto a la correlación entre la dimensión, abuso y tolerancia y las dimensiones de habilidades sociales, se encontró que no existe relación ($p > .05$) con las dimensiones componente conductual, cognitivo y fisiológico.

Tabla 5

Correlación de la dimensión, problemas ocasionados por videojuegos de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo

	Problemas ocasionados por videojuegos (rho)	Sig. (p)
Componente conductual	.148	.138
Componente cognitivo	.088	.380
Componente fisiológico	-.156	.117

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$

En cuanto a la correlación entre la dimensión, problemas ocasionados por videojuegos, las dimensiones de habilidades sociales, se encontró que no existe relación ($p > .05$) con las dimensiones componente conductual, cognitivo y fisiológico.

Tabla 6

Correlación de la dimensión, dificultad en el control de adicciones a los videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo

	Dificultad en el control (rho)	Sig. (p)
Componente conductual	.128	.202
Componente cognitivo	.139	.165
Componente fisiológico	-.102	.310

Nota: ** $p < .01$; * $< .05$

En cuanto a la correlación entre la dimensión, dificultad en el control y las dimensiones de habilidades sociales, se encontró que no existe relación ($p > .05$) con las dimensiones componente conductual, cognitivo y fisiológico.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En la presente investigación se realizó un análisis estadístico con el fin de exponer, constatar, sustentar y argumentar las hipótesis planteadas, mismas que responden a los objetivos de investigación. En donde se encontró que no se cumple el objetivo general de la investigación, puesto a que no se encontró relación ($p > .05$) entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Se rechaza la hipótesis general de la investigación, ya que no existe relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo. En otras palabras, el hecho de que un adolescente sea adicto a los videojuegos no parece tener un impacto significativo en su capacidad para desarrollar habilidades sociales.

Es importante resaltar que las habilidades sociales son fundamentales para los seres humanos, ya que influyen en la vida cotidiana y desempeñan un papel crucial en las relaciones interpersonales, la calidad de vida y el bienestar emocional. Asimismo, el entretenimiento y la recreación desempeñan un papel importante en la rutina de seres sociales funcionales y equilibrados, todo esto con previo control y sin descuidar otras esferas del desarrollo personal. En este punto, es importante resaltar que la adolescencia es una etapa crítica donde las experiencias aprendidas y recolectadas del medio en el que se vive influyen en el desarrollo de habilidades y actitudes para la vida adulta (Guanipa y Ángulo, 2020)

Por otro lado, Griffiths (2005) aclara que una adicción a los videojuegos suele estar relacionada de una mayor experiencia de ansiedad, por lo tanto, el comportamiento

de estos usuarios se vería comprometido por las prácticas negativas de jugar videojuegos de manera excesiva y el manejo de estrés.

Esto es corroborado por Ferguson (2015) que critica la investigación sobre la relación entre los videojuegos y los problemas sociales, argumentando que los investigadores tienen sesgos y que ignoran los hallazgos que no se ajustan a sus hipótesis y encuentra que la evidencia no es concluyente en cuanto a la relación directa entre los videojuegos violentos y la violencia en la sociedad.

Continuando la línea de pensamiento, Quispe (2019) y Pillaca (2019) en sus investigaciones sobre habilidades sociales y dependencia a los videojuegos, demostraron que no se encontró relación entre las variables, ya que las habilidades sociales avanzadas no se encuentran relacionadas con la dependencia a videojuegos.

Esto es refutado por Alave y Pampa (2018) ya que los resultados de su investigación revelan que existe correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia general a videojuegos y las habilidades sociales ($\rho = -.132$ $p < 0.05$), así también se encontró una relación significativa en las dimensiones de habilidades sociales “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.209$; $p < 0.05$) y “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.108$; $p < 0.05$). Por lo tanto, se concluye que mientras se presente niveles bajos de dependencia a videojuegos, existirán más recursos para relacionarse adecuadamente o viceversa.

Debido a que la ausencia de relación desafía ciertas percepciones comunes sobre la relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y las habilidades sociales. Esto, podría deberse a que un exceso de juego podría tener un efecto negativo en el desarrollo de habilidades sociales, sin embargo, los hallazgos estarían contradiciendo este precepto para la población específica del estudio.

Sin embargo, es importante recordar que estos resultados se aplican específicamente a la muestra de adolescentes de la institución educativa privada de Trujillo que participaron en el estudio. Puede haber otros factores o contextos que influyen en la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en diferentes poblaciones o entornos. Por lo tanto, aunque esta hipótesis particular se ha rechazado en este estudio, es necesario seguir investigando para comprender mejor esta dinámica en otros contextos y grupos de población.

En lo que respecta a la primera hipótesis específica, se rechaza que exista correlación ($p > .05$) entre la dimensión, abstinencia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo. Puesto a que no se encontró relación entre las dimensiones de ambas variables, es decir, no existe una correlación entre un acumulado de reacciones conductuales y físicas derivado de la ausencia de jugar videojuegos y la capacidad de reestructurar la información, de tal modo que esta sea positiva para la producción de soluciones, conductas pro sociales y la capacidad de tolerar la frustración.

Los niveles elevados de abstinencia se asocian a la dificultad que los adolescentes poseen para relacionarse de manera eficaz con las demás personas dentro de su entorno. Esta evidencia se alinea con la teoría del aprendizaje, que sostiene que las conductas adictivas comienzan con un estímulo percibido como un refuerzo positivo. Sin embargo, cuando se interrumpe el uso del estímulo, se experimenta malestar y sintomatología fisiológica, signo de privación, lo que respalda el síndrome de abstinencia descrito por (Echeburúa, 1999).

Quispe (2019) afirma que los adolescentes que tienen un nivel alto de habilidades sociales presentan una menor dependencia a los videojuegos. A esto se le

añaden los resultados de De la Cruz, Sandoval, Zárate y Cierro (2019) que respaldan los hallazgos de este estudio en su investigación sobre la dependencia al celular en habilidades sociales. Los resultados de este último indican que no hay una relación significativa entre la abstinencia y las habilidades sociales ($Rho = -.624^{**}$, $p < 0.01$).

Esta reducción en el tiempo dedicado a los videojuegos puede contribuir a la disminución de la dependencia y abstinencia hacia los mismos. Es crucial comprender la relación entre la abstinencia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, especialmente en el contexto de esta institución educativa en Trujillo. Sin embargo, es importante considerar que estos resultados pueden variar según poblaciones o contextos específicos, y otras variables no exploradas podrían influir en esta relación.

Este hallazgo es importante en el contexto de la adicción a los videojuegos y las preocupaciones sobre su influencia en el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes. Podría deberse a que, a medida que los jóvenes envejecen, disminuye su participación en actividades recreativas, lo que les permite priorizar actividades basadas en sus intereses o áreas de desarrollo.

Se rechaza la segunda hipótesis acerca de la relación entre la dimensión, Abuso y Tolerancia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo. Puesto que no se presentó una correlación entre la dimensión de abuso y el componente cognitivo de las habilidades sociales, es decir, no existe una correlación entre el aumento progresivo en la cantidad de tiempo dedicado a jugar y las habilidades sociales.

Izquierdo (2020) señala la tolerancia como un proceso en el que una droga produce un efecto paulatinamente menor en relación con su repetición, lo que lleva a la persona a aumentar la dosis para tratar de replicar el efecto original. Por otro lado, Quispe (2019) argumenta que al principio, jugar videojuegos es una actividad recreativa que se realiza únicamente en el tiempo libre, pero cuando se juega en exceso, puede llevar a la pérdida de funcionalidad en otras áreas de desarrollo y a una interacción más pasajera e indirecta con el entorno.

En investigaciones anteriores, se ha abordado la cuestión de la correlación entre el abuso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, y sus resultados respaldan la falta de esta correlación. Por ejemplo, Chóliz y Marco (2011) llevó a cabo un estudio que también arrojó resultados que apuntan a la ausencia de una correlación significativa entre el abuso de videojuegos y el componente cognitivo de las habilidades sociales en adolescentes. Estos hallazgos destacan que el exceso de tiempo dedicado a los videojuegos no se vincula directamente con dificultades en la capacidad cognitiva asociada a las habilidades sociales, como la comprensión de las emociones y la empatía.

Bajo el mismo argumento, los resultados de la investigación realizada por Pillaca (2019) en relación con el uso de videojuegos y las habilidades sociales indican que cuando los estudiantes obtienen puntuaciones elevadas en la dimensión de tolerancia al abuso de videojuegos, existe una mayor proporción de habilidades sociales alternativas a la agresión en comparación con las habilidades sociales básicas. Este hallazgo sugiere que, en ciertas circunstancias, el comportamiento de juego excesivo no necesariamente se traduce en la disminución de las habilidades sociales, si no que podría influir en la preferencia por estrategias de interacción social más complejas.

Por lo tanto, se considera que la calidad de las relaciones familiares y el tipo de interacción que tengan los adolescentes con su entorno, podría determinar el desarrollo

de las habilidades sociales, sin guardar relación con el tiempo que dedican a los videojuegos. Sin embargo, está demostrado que este desarrollo puede verse perjudicado por el abuso de tiempo, esfuerzo y recursos que se impliquen en jugar videojuegos.

Este fenómeno se atribuye a las restricciones horarias impuestas por los padres en lo que respecta al tiempo destinado a los videojuegos. Estas limitaciones, de hecho, pueden propiciar un ambiente propicio para que los adolescentes adquieran y desarrollen habilidades como la gestión del tiempo y la resolución de problemas. Por otro lado, el abuso y la tolerancia a las adicciones a los videojuegos podrían ejercer efectos adversos en la salud emocional, lo cual a su vez sería desencadenante de comportamientos inapropiados en la resolución de conflictos.

La tercera hipótesis de investigación fue refutada, ya que no se encontró evidencia significativa ($p > .05$) que respalde una correlación entre la dimensión relacionada con los problemas causados por el exceso de videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada en Trujillo. En otras palabras, no se ha hallado evidencia que respalde una correlación entre la conducta de dedicar la totalidad del tiempo disponible a los videojuegos y la capacidad de manejar información de manera que facilite la creación de soluciones, la manifestación de conductas pro-sociales y la habilidad para sobrellevar la frustración.

Faya De la Cruz (2020) afirma que el estado emocional de los usuarios se encuentra directamente afectado por su comportamiento dependiente al jugar videojuegos, el cual tiene como consecuencia directa el sentimiento constante de sufrimiento y angustia. En discusión Voltes (2018) añade que la estabilidad emocional no solamente está relacionada ampliamente con la dependencia al jugar, sino que

también la interacción familiar, ya que tiene un rol relevante. Un contexto familiar poco favorable presenta mayor predisposición a la adicción al internet y videojuegos, por lo tanto, el componente emocional que suele estar ligado a la tolerancia se enfoca con mayor énfasis en el ámbito familiar, más que en el de interacción social.

La falta de correlación puede ser explicada por los múltiples cambios que experimentan los adolescentes en su desarrollo fisiológico, psicológico, social y emocional. Estos cambios tienen el potencial de influir directamente en diversas áreas de su interacción. Esto sostiene la idea de que los problemas que surgen en un contexto particular no siempre están vinculados al acto de jugar videojuegos; factores externos también desempeñan un papel crucial en este proceso. En consecuencia, las actitudes y respuestas frente a estos conflictos pueden estar influenciadas por el estado de ánimo del usuario o por su entorno social.

Por último, se rechaza la cuarta hipótesis de investigación debido a que, no existe relación ($p > .05$) entre la dimensión Dificultad en el control de adicción a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo. Esto indica que los problemas que surgen en un determinado contexto debido a la falta de tiempo o esfuerzo invertido por jugar a los videojuegos no mantienen relación con el poder que posee el adolescente para emitir una respuesta fisiológica ante la información brindada por el medio que lo rodea, ni para adquirir el conjunto de comportamiento necesario para emitir, emplear, transformar dicha información.

Peñaloza (2016) respalda esta afirmación en su estudio sobre el uso de videojuegos y el autocontrol en adolescentes. Además de los típicos desafíos estresantes asociados con la adolescencia, existen eventos externos inusuales o no normativos,

como la disolución de los padres, situaciones de violencia, oportunidades académicas limitadas, entre otros, que pueden contribuir al surgimiento de problemas. Estos eventos a menudo se relacionan con la falta de tiempo o esfuerzo que los adolescentes destinan a jugar videojuegos, y se les atribuye en parte a esta actividad. Esto sugiere que los factores ambientales y personales pueden interactuar para influir en la relación entre el uso de videojuegos y el autocontrol en los adolescentes.

A su vez, Falla de la Cruz (2020) señala que el inculcar aspectos del desarrollo social desde temprana edad, es sumamente importante e indispensable, ya que, si esto no se hace, podrían presentar dificultades en sus relaciones interpersonales que, si no son identificadas y atendidas, podrían suscitar problemas a la sociedad.

Para concluir, si bien esta investigación ofrece una visión importante sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, existen numerosos factores adicionales que merecen una exploración más detallada en futuros estudios. Estos factores pueden incluir influencias familiares y sociales, la naturaleza de los videojuegos en sí y la duración del uso de los videojuegos, entre otros. Abordar estas áreas adicionales de investigación contribuirá a una comprensión más completa y matizada de esta compleja relación.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- ❖ No existe relación ($p > .05$) entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo
- ❖ No existe relación ($p > .05$) entre la dimensión, abstinencia de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo
- ❖ No existe relación ($p > .05$) entre la dimensión, tolerancia y abuso de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.
- ❖ No existe relación ($p > .05$) entre la dimensión, problemas ocasionados por los videojuegos de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.
- ❖ No existe relación ($p > .05$) entre la dimensión, dificultad en el control de adicciones a los videojuegos y las dimensiones (componente fisiológico, componente conductual y componente cognitivo) de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

5.2 Recomendaciones

- ❖ Promover la educación y conciencia sobre el uso responsable de los videojuegos, mediante programas o talleres educativos sobre los efectos potenciales de la adicción a los videojuegos, con el objetivo de instruir, concientizar y proponer habilidades de autorregulación para los adolescentes.
- ❖ Dado que no se encontró una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales, se sugiere enfocar esfuerzos en el desarrollo de habilidades sociales en general. Esto podría incluir la implementación de programas extracurriculares, talleres o actividades que fomenten la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.
- ❖ Capacitar a los docentes de las instituciones educativas para que sean capaces de reconocer los síntomas de abstinencia que puedan presentar los jóvenes
- ❖ Las instituciones educativas y los padres de familia desempeñan un papel importante en establecer límites y pautas claras en relación con el uso de videojuegos, por lo cual, se recomienda desarrollar políticas que promuevan un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades, así como establecer reglas claras sobre el acceso y la duración del juego.
- ❖ Sería beneficioso para enriquecer el conocimiento de ambas variables, realizar investigaciones longitudinales para comprender mejor la evolución de la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales a medida que los adolescentes avanzan en etapas posteriores de su desarrollo.

CAPÍTULO VI

REFERENCIAS

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. *Universidad Peruana Unión*, 3(2), 70- 82.

<https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/r-Muro-investigaion/article/view/1162/1146>

Apaza, J. y Bedregal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau - Cayma*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio UNSA.

<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/b202b82b-5a06-43dd-b3e7-32d6fad8aa60>

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento [ADESE]. (2012, 10 de mayo). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. AEVI.

<http://www.aevi.org.es/el-videojugador-espanol-perfil-habitos-e-inquietudes-de-nuestros-gamers/>

Asociación Española de Videojuegos (2020). La Industria del videojuego en

España Anuario 2019. AEVI. <http://www.aevi.org.es/anuario-aevi-2019/>

- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37(2), 122–147. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.2.122>
- Baumeister, R., y Leary, M. (1997). Writing narrative literature reviews. *Review of general psychology*, 1(3), 311-320.
- Baumeister, R., y Newman, L. (1994). Self-regulation of cognitive inference and decision processes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 20, 3–19.
- BBC News Mundo. (2018, 5 junio). *Perdí mi trabajo y mi familia por mi adicción a los videojuegos*. BBC News. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44355553>
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento en habilidades sociales*. (7ma ed.) Siglo XXI de España Editores S.A. https://www.academia.edu/27027420/Caballo_Vicente_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_las_Habilidades_Sociales_pdf
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Chamaya, M. (2017). *Habilidades sociales en alumnos de una institución educativa pública y una privada de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio UPAO. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3436>

- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2),418-426.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: Juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*. Editorial Médica Panamericana.
- Faya de la Cruz, Z. y Gonzales, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio digital institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>
- Ferguson, C. J. (2015). Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at and when. *Journal of Communication*, 65(1), 193-212.
- Fundación MAPFRE. (2019). Patrones de uso y abuso de las Tic entre adolescentes de Lima y Arequipa. Percepción de los riesgos (2019.a ed.). MAPFRE. <https://www.mapfre.com.pe/media/Estudio-Patrones-de-uso-y-abuso-de-las-TICs-entre-adolescentes-de-Lima-y-Arequipa-Percepcion-de-los-riesgos-Web.pdf>
- Gent, E. (2019, 3 marzo). *Qué son los «hikikomori», los cientos de miles de jóvenes que viven sin salir de sus cuartos*. BBC News Mundo
<https://www.bbc.com/mundo/vert-fut-47212332>
- Gismero, E. (2010). *Escala de Habilidades Sociales*. Tea Ediciones.

- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura – Behavioral Psychology / Psicología Conductual. *Psicología Conductual, Vol. 13,(3)*.
<https://www.behavioralpsycho.com/producto/adiccion-a-los-videojuegos-una-revision-de-la-literatura/>
- Goldstein, A. (1980). *Habilidades Sociales: Un programa de enseñanza*. Madrid, España.
- Guanipa, L. y Angulo, M. (2020) La identidad social en la educación: hacia una participación ciudadana. *Desde el Sur, 12(1)*, 155- 166.
<https://doi.org/10.21142/DES-1201-2020-0010>
- Guzman, K. y Challco, S. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del Área de Ingenierías de la Unsa [Tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>
- Herrera J. (2019). *Construcción de una escala de habilidades sociales EHSA en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Martín de Porres* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37175>
- Izquierdo P. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos TDV en adultos jóvenes peruano* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL.
<http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/11194>

- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., y Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218.
<https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- Koob, G. y Le Moal, M. (1997). Drug abuse: hedonic homeostatic dysregulation. *Science*, 278, 52-58
- La República. (2019). *Ipsos revela que el 46% de gamers en Perú no tiene pareja*. La República Perú.
<https://larepublica.pe/videojuegos/2019/08/03/peru-un-46-de-gamers-son-solteros-y-juega-dos-horas-semanales-ipsos-playstation/>
- Loyaga, P. y Tapia, A. (2020). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51460?show=full>
- Lloret, D. y Morell, R. (2015). Impulsividad y adicción a los videojuegos. *Salud y Drogas* 16(1), 33–40.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83943611003>
- Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *SciElo*, vol.35(n.1).
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48082017000100006&script=sci_abstract

- McFall, R. (1982). *Una revisión y reformulación del concepto de habilidades sociales. Evaluación del comportamiento*. Editorial statement.
<https://doi.org/10.1007/BF01321377>
- Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., y Turbany, J. (2013).
Psicometría. Editorial UOC. https://www.researchgate.net/profile/Julio-Meneses2/publication/293121344_Psicometria/links/584a694408ae5038263d9532/Psicometria.pdf
- Melodelgado, A. C., y Rodríguez, M. A. (2020). Habilidades sociales en niños y adolescentes Una Revisión Teórica. *Boletín Informativo CEI*, 7(1).<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2200>
- Otoya, L. Y Ramirez, Y. (2016). Uso de videojuegos de Internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución educativa San Juan - Trujillo 2014. [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio UPAO
<https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/1944>
- Pérez, K. y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio UPAO.
<https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/1673>
- Peters, D. M. (1996). Impulsivity and video game playing. *Journal of Applied Social Psychology*, 26(23), 2324-2336.

- Peñañiel, E. M. (2009). Factores de riesgo y protección en el consumo de sustancias en adolescentes. *Pulso: Revista de Educación*, 32, 147-173. ISSN 1577-0338, ISSN-e 2445-2866.
- Peñaloza, P. (2016). *El uso de videojuegos y su relación con el autocontrol en la adolescencia*. [Tesis de especialidad, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio de la Universidad Nacional Autónoma de México. https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000752444
- Pillaca, D. (2019). Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24309>
- Pont, E. (2020, 22 octubre). *La adicción a los videojuegos entre los adolescentes*. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- 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. Arequipa 2014*[Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>
- Quispe, K. (2019). Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur. [Tesis de

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

<http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/1067>

RPP. (2020, marzo 13). *Minsa: Se ha registrado un incremento de adicción a videojuegos en niños y jóvenes durante la pandemia*. RPP.

<https://rpp.pe/peru/actualidad/minsa-se-ha-registrado-un-incremento-de-adiccion-a-videojuegos-en-ninos-y-jovenes-durante-la-pandemia-noticia-1325885>

Robinson, T. y Berridge, K. (2003). Addiction. *Annual Review of Psychology*, 54(1), 25–53. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.54.101601.145237>

Ryan, R. M. y Deci, E. L. (2006). Self-Regulation and the Problem of Human Autonomy: Does Psychology Need Choice, Self-Determination, and Will?. *Journal of Personality*, 74: 1557-1586.

<https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2006.00420.x>

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Sánchez, H. y Reyes, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Editorial Visión Universitaria.

Schlusener Paredes, P. (2017). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes universitarios*. Universidad Nacional de San Agustín.

Skinner, F. (1947). *Teoría del Reforzamiento* Frederick B. Skinner.

<https://sites.google.com/site/teoriadelreforzamiento/#:%7E:text=La%20t>

[eor% C3% ADa% 20de% 20Skinner% 20est% C3% A1,a% 20los% 20est% C3% ADmulos% 20que% 20experimentamos.](#)

Torres, S., Hidalgo, A, y Suarez V. (2020). Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 267–276.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i15.114>

Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407–414.

<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555>

Voltes, D. (2018). Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente. [Tesis doctoral, Universidad de la Laguna].

Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>

Young, K. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.

<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>

6.2. Anexos

Consentimiento informado

Anexo 1: Carta de Asentimiento informado

CARTA DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a estudiantes de 4to y 5to de Secundaria de una institución privada de Trujillo

Se me ha explicado que:

- El objetivo de los estudios es determinar la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Privada de Trujillo.
- El procedimiento consiste en responder a dos cuestionarios.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a) es de 15 minutos por prueba
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme en que mi menor hijo(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a) y se reservará la información que proporcione. Solo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con las autoras de la investigación Renzo Coronel y Brenda Valverde mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo esta condición ACEPTO que mi menor hijo(a) participe de la investigación.

Trujillo, dede 2022.

Nombre y Apellido del Tutor:

DNI N°:

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos renzocoronel2000@hotmail.com y bvalverde1@upao.edu.pe

Anexo 2: Test de Adicción a los Videojuego

Test de Adicción a los videojuegos TDV

Iniciales: _____ Edad: _____

Grado: _____

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto en videoconsola, como en PC o celular). Toma en cuenta la siguiente escala:

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

	0	1	2	3	4
1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2. Si no me funciona la videoconsola, o el PC o el celular 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 las tareas 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, el PC o celular.					
8. Ya no es suficiente para mi 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 solo sea un momento.					
21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clases o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23. He mentido a mi familia y otras personas sobre el tiempo que me 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)					
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

Anexo 3: Escala de Habilidades Sociales EHSA

Escala de Habilidades Sociales EHSA

Iniciales: _____ Edad: _____

Grado: _

Elige una sola alternativa para cada frase y marca la respuesta.	Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca
26. Me resulta fácil dar mi opinión sobre algún tema				
27. Prefiero estar lejos de una persona cuando converso con ella.				
28. Si me acerco a conversar, es posible que los demás me rechacen o ignoren.				
29. Puedo defender mi punto de vista ante los demás.				
30. Prefiero mantenerme callado en eventos o reuniones sociales.				
31. Comparto mis gustos o preferencias con los demás.				
32. Me sudan las manos cuando estoy frente a los demás.				
33. Soy capaz de hacer preguntas frente a las personas.				
34. Cuando converso con una persona evito mirarla a los ojos				
35. Mi tono de voz es seguro y fuerte cuando hablo con las personas.				
36. Cuando algo es difícil de resolver pido ayuda.				
37. Puedo llegar a hacer amigos fácilmente.				
38. Muestro comprensión cuando algo malo les pasa a las personas.				
39. Respiro rápidamente cuando converso con las personas.				
40. Me es fácil sonreír cuando algo me agrada.				
41. Hablo bastante cuando estoy en un grupo de personas.				
42. Pienso que las personas malas merecen todo lo malo que les sucede.				
43. Me llegaría a sentir cómodo con un nuevo grupo de personas.				

44. Puedo brindar ayuda cuando una persona está pasando por un momento difícil.				
45. Mi corazón palpita aceleradamente cuando hablo delante de las personas.				
46. Me gusta que los demás me incluyan en sus diferentes actividades (paseos, salidas, cines, etc)				
47. Mi cuello, brazos o piernas me duelen cuando hablo frente a los demás.				
48. Puedo compartir mis sentimientos y emociones con los demás.				
49. Respeto las ideas u opiniones de los demás a pesar de estar en desacuerdo con ellas.				
50. Me sonrojo cuando realizo actividades frente a los demás.				

Anexo 4: Tablas

Tabla 7

Nivel de adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Adicción a videojuegos	N	%
Bajo	47	46.1
Medio	44	43.1
Alto	11	10.8
Total	102	100

Se aprecia que el nivel de adicción a videojuegos en adolescentes es bajo en el 46.1%, en el 43.1% medio y en el 10.8% alto.

Tabla 8

Nivel de adicción a videojuegos según dimensión en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Adicción a videojuegos	N	%
Abstinencia		
Bajo	59	57.8
Medio	30	29.4
Alto	13	12.7
Abuso y tolerancia		
Bajo	62	60.8
Medio	29	28.4
Alto	11	10.8
Problemas ocasionados por videojuegos		
Bajo	46	45.1
Medio	26	25.5
Alto	30	29.4
Dificultad en el control		
Bajo	67	65.7
Medio	29	28.4
Alto	6	5.9
Total	102	100

Se aprecia que el nivel de adicción a videojuegos por indicador, la mayoría de estudiantes universitarios se ubican en el nivel bajo para las dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por videojuegos, dificultad en el control con porcentajes entre 45.1% y 65.7%.

Tabla 9

Nivel de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Habilidades sociales	N	%
Inferior	1	1
Bajo	17	16.7
Promedio	69	67.6
Alto	15	14.7
Superior	-	-
Total	102	100

Se aprecia que el nivel de habilidades sociales en adolescentes es promedio en el 67.6% de ellos, en el 16.7% es bajo, en el 14.7% es alto y en el 1% es inferior.

Tabla 10

Nivel de habilidades sociales según dimensión en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Habilidades sociales	N	%
Componente conductual		
Inferior	1	1
Bajo	11	10.8
Promedio	55	53.9
Alto	32	31.4
Superior	3	2.9
Componente cognitivo		
Inferior	-	-
Bajo	12	11.8
Promedio	40	39.2
Alto	41	40.2
Superior	9	8.8
Componente fisiológico		
Inferior	56	54.9
Bajo	26	25.5
Promedio	10	9.8
Alto	10	9.8
Superior	-	-
Total	102	100

Se aprecia que el nivel de habilidades sociales por indicador, la mayoría de estudiantes universitarios se ubican en el nivel alto en el componente cognitivo en el 53.9%, promedio en el componente conductual en el 53.9%, finalmente inferior en el componente fisiológico en el 54.9%.

Tabla 11

Confiabilidad del Instrumento: escala de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Adicción a los videojuegos	.896	20

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de .896, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad alta.

Tabla 12

Validez del instrumento: escala de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.481	Válido
Ítem 2	.551	Válido
Ítem 3	.386	Válido
Ítem 4	.620	Válido
Ítem 5	.324	Válido
Ítem 6	.701	Válido
Ítem 7	.572	Válido
Ítem 8	.544	Válido
Ítem 9	.610	Válido
Ítem 10	.693	Válido
Ítem 11	.696	Válido
Ítem 12	.539	Válido
Ítem 13	.667	Válido
Ítem 14	.692	Válido
Ítem 15	.699	Válido
Ítem 16	.568	Válido
Ítem 17	.551	Válido
Ítem 18	.580	Válido
Ítem 19	.242	Válido
Ítem 20	.468	Válido
Ítem 21	.549	Válido
Ítem 22	.281	Válido
Ítem 23	.564	Válido
Ítem 24	.483	Válido
Ítem 25	.578	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Pearson, se aprecia que los 25 ítems son válidos, con cociente mínimo de .242 y máximo de .701.

Tabla 13

Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: escala de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Variable	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Adicción a los videojuegos	.145	.000

Interpretación: En cuanto a la prueba de Kolmogorov-Smirnov se determinó para la variable que presenta diferencias altamente significativas ($p < .01$) de la distribución normal.

Tabla 14

Confiabilidad del Instrumento: escala de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Habilidades sociales	.845	20

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de .845, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad alta.

Tabla 15

Validez del instrumento: escala de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.348	Válido
Ítem 2	.678	Válido
Ítem 3	.648	Válido
Ítem 4	.667	Válido
Ítem 5	.471	Válido
Ítem 6	.425	Válido
Ítem 7	.469	Válido
Ítem 8	.456	Válido
Ítem 9	.645	Válido
Ítem 10	.458	Válido
Ítem 11	.569	Válido
Ítem 12	.389	Válido
Ítem 13	.453	Válido
Ítem 14	.364	Válido
Ítem 15	.483	Válido
Ítem 16	.478	Válido
Ítem 17	.458	Válido
Ítem 18	.659	Válido
Ítem 19	.329	Válido
Ítem 20	.593	Válido
Ítem 21	.485	Válido
Ítem 22	.469	Válido
Ítem 23	.386	Válido
Ítem 24	.369	Válido
Ítem 25	.648	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Pearson, se aprecia que los 25 ítems son válidos, con cociente mínimo de .329 y máximo de .678.

Tabla 16

Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: escala de habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo.

Variable	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Habilidades sociales	.185	.000

Interpretación: En cuanto a la prueba de Kolmogorov-Smirnov se determinó para la variable que presenta diferencias altamente significativas ($p < .01$) de la distribución normal.