



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LAS
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO
DE LA IES JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI APLICACIÓN DE LA
UNA - PUNO, 2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. RUTH ELIZABETH CASTRILLO YAVAR

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE LA IE S JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI APLICACIÓN DE LA UNA - PUNO, 2022

AUTOR

RUTH ELIZABETH CASTRILLO YAVAR

RECuento DE PALABRAS

16588 Words

RECuento DE CARACTERES

92190 Characters

RECuento DE PÁGINAS

99 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.4MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 9, 2024 11:31 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 9, 2024 11:33 AM GMT-5

● 17% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)


Dra. Yeny Flora Condori Lazarte
DOCENTE
UNA - PUNO


M.Sc. G. Yoni Pacheco Pomá
ESP. LENGUA, LITERATURA
PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA
DOCENTE - FCEDUC
UNA

Resumen



DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a mis padres, Ismael y Julia, quienes fueron las primeras personas que tuvieron confianza en mi desempeño laboral y aprendiza. A sí mismo a mis familiares y amigos cercanos, que me brindaron su apoyo incondicional, para poder culminar tal vez difícilmente una investigación que inicié en el 2022.

Ruth Elizabeth Castrillo Yavar



AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres, familiares y a mis dos mejores amigas, que siempre me han brindado su apoyo total para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos.

También agradezco a todos los docentes que han sido parte de mi camino universitario quienes, con su paciencia y compromiso, me han enseñado no solo conocimientos, si no, también valores y principios.

Ruth Elizabeth Castrillo Yavar



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	15
ABSTRACT.....	16
CAPITULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Problema general.....	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.3.1. Hipótesis General	19
1.3.2. Hipótesis Específicas	19
1.4. JUSTIFICACIÓN	20
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.5.1. Objetivo general	21
1.5.2. Objetivos específicos	21



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES	22
2.1.1.	Antecedentes internacionales	22
2.1.2.	Antecedentes nacionales	25
2.1.3.	Antecedentes locales	28
2.2.	MARCO TEÓRICO	31
2.2.1.	Adicción a los videojuegos online	31
2.2.1.1.	Definición de la adicción a los videojuegos online.....	31
2.2.1.3.	Dimensiones de la adicción a los videojuegos online.....	34
2.2.2.	Habilidades sociales	36
2.2.2.1.	Definición de habilidades sociales	36
2.2.2.2.	Teorías de las habilidades sociales.....	37
2.2.2.3.	Teorías que aportan al desarrollo de las habilidades sociales ...	38
2.2.2.4.	Teoría del aprendizaje social.....	38
2.2.2.5.	Teoría sociohistórica	38
2.2.2.6.	Teoría de las inteligencias múltiples.....	39
2.2.2.7.	Teoría de la inteligencia emocional	39
2.2.2.8.	Las habilidades sociales según Goldstein & sus colaboradores	39
2.2.2.9.	Dimensiones de habilidades sociales	41
2.2.3.	Correlación entre adicción a videojuegos online y habilidades sociales	43
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	44
2.3.1.	Adicción	44
2.3.2.	Abstinencia.....	45
2.3.3.	Abuso y tolerancia.....	45



2.3.4. Problemas ocasionados por los videojuegos	45
2.3.5. Dificultad en el control.....	45
2.3.6. Habilidades sociales	45
2.3.7. Asertividad	46
2.3.8. Conversación.....	46
2.3.9. Autorregulación.....	46

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	47
3.2. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
3.3. MATERIALES Y MÉTODOS	48
3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección datos.....	48
3.3.1.1. La encuesta.....	48
3.3.1.2. El cuestionario.....	48
3.3.2. Población y muestra	50
3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN	51
3.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	51
3.5.1. Pruebas estadísticas	51
3.6. PRUEBAS DE CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	53
3.6.1. Confiabilidad del cuestionario de dependencia a los videojuegos online	53
3.6.2. Confiabilidad del cuestionario habilidades sociales para el contexto académico (CHS-A)	54
3.7. VERIFICACIÓN DE LA NORMALIDAD DE LAS VARIABLES	55
3.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	57



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	58
4.1.1. Los niveles de la adicción a los videojuegos online	60
4.1.2. Niveles de la adicción a los videojuegos online en su dimensión de la abstinencia.....	62
4.1.3. Niveles de la adicción a los videojuegos online en su dimensión del abuso y tolerancia	64
4.1.4. Niveles de la adicción a los videojuegos online en su dimensión de los problemas ocasionados por la adicción.....	66
4.1.5. Niveles de la adicción a los videojuegos online - dimensión de la dificultad de control.....	68
4.1.6. Los niveles de las habilidades sociales	70
4.1.7. Niveles de las habilidades sociales en su dimensión del asertividad	72
4.1.8. Niveles de las habilidades sociales en su dimensión de la conversación	74
4.1.9. Niveles de las habilidades sociales en su dimensión de la autorregulación	76
4.2. DISCUSIÓN	78
V. CONCLUSIONES	80
VI. RECOMENDACIONES.....	81
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82
ANEXOS.....	87



Área: Interdisciplinariedad en la dinámica educativa: Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía.

Tema: Adicción a los videojuegos online y habilidades sociales.

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 11 de septiembre del 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población y muestra, estudiantes del quinto grado de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno – 2022.....	50
Tabla 2 Reglas de decisión para la interpretación de la correlación.	53
Tabla 3 Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra de la variable adicción a los videojuegos online.	55
Tabla 4 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de la variable habilidades sociales e indicadores	55
Tabla 5 Operacionalización de las variables de estudio.	57
Tabla 6 Correlaciones de Pearson de las variables adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales	59
Tabla 7 Niveles de adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	60
Tabla 8 Niveles de abstinencia de la adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022	62
Tabla 9 Niveles del abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022	64
Tabla 10 Niveles de los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022	66
Tabla 11 Niveles de dificultad sobre el control de la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	68
Tabla 12 Niveles de las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022	70



Tabla 13	Niveles de asertividad en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	72
Tabla 14	Niveles de conversación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	74
Tabla 15	Niveles de autorregulación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	76



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Niveles de adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	61
Figura 2 Niveles de abstinencia de la adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022	63
Figura 3 Niveles del abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022	65
Figura 4 Niveles de los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	67
Figura 5 Niveles de dificultad sobre el control de la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	69
Figura 6 Niveles de las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022	71
Figura 7 Niveles del asertividad en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	73
Figura 8 Niveles de conversación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	75
Figura 9 Niveles de autorregulación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022.....	77



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz de consistencia	88
ANEXO 2 Constancia de ejecución de la investigación.	91
ANEXO 3 Cuestionario de uso de videojuegos	92
ANEXO 4 Instrumentos de investigación	93
ANEXO 5 Cuestionario de habilidades sociales	96
ANEXO 6 Declaración jurada de autenticidad de tesis.....	98
ANEXO 7 Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional.....	99



ACRÓNIMOS

IES:	Institución Educación Secundaria
UNA:	Universidad Nacional del Altiplano
CHS:	Cuestionario de Habilidades Sociales
TDV:	Test de Dependencia a los Videojuego
ERP:	Efecto de Refuerzo Parcial
UNESCO:	Organización de las Naciones Unidas para la Educación
OMS:	Organización Mundial de la Salud
TCC:	Terapia Cognitivo Conductual
CIE:	Clasificación Internacional de Enfermedades
JCM:	José Carlos Mariátegui



RESUMEN

La presente investigación titulada “la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en los estudiantes de quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación de la UNA Puno, 2022.” tiene como objetivo general: Determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en estudiantes de quinto año de la IES José Carlos Mariátegui. Se realizó un estudio descriptivo de tipo correlacional, diseño no experimental transversal, se empleó el método deductivo descriptivo, está orientado a buscar y recoger información previamente determinada. La muestra de investigación estuvo constituida por 60 estudiantes; de los cuales 32 fueron mujeres y 28 varones. Como instrumento, el cuestionario test de dependencia a los videojuegos conformado por 25 ítems y el cuestionario de habilidades sociales (CHS–A) con 15 ítems. los resultados obtenidos se arribaron a la siguiente conclusión: que la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado de dicha Institución, no tienen correlación, según los resultados de correlación Pearson, es de $-0,008$, con una significancia de $p \text{ valor} = 0.953 > 0.05$, concluyéndose que existe una correlación negativa baja.

Palabras Clave: Adicción, Asertividad, Autorregulación, Abstinencia, Abuso y tolerancia, Conversación, Habilidades Sociales, Videojuegos online.



ABSTRACT

The present research titled “addiction to online video games and social skills in fifth-year students of the IES José Carlos Mariátegui Application of the UNA Puno, 2022.” Its general objective is: To determine the relationship between addiction to online video games and social skills in fifth-year students of the IES José Carlos Mariátegui. A descriptive correlational study was carried out, with a cross-sectional non-experimental design, the descriptive deductive method was used, it is aimed at searching and collecting previously determined information. The research sample consisted of 60 students; of which 32 were women and 28 men. As an instrument, the video game dependency test questionnaire consists of 25 items and the social skills questionnaire (CHS-A) with 15 items. The results obtained reached the following conclusion: that addiction to online video games and social skills in the fifth-grade students of the Institution do not have a correlation, results of the Pearson correlation statistical tests. of -0.008 , with a significance of $p \text{ value} = 0.953 > 0.05$, concluding that there is a low negative correlation.

Keywords: Addiction, Assertiveness, Self-regulation, Abstinence, Abuse and Tolerance, Conversation, Social Skills, Online Video Games.



CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el uso de videojuegos online en estudiantes, se ha ido incrementando significativamente. Si bien es cierto que los videojuegos tienen algunos beneficios, como el desarrollo de habilidades cognitivas y la mejora de la coordinación mano-ojo, la adicción a los videojuegos en línea a menudo se asocia con el uso excesivo de videojuegos y el juego compulsivo, y se ha convertido en un problema significativo entre el rendimiento académico y las habilidades sociales. Los estudiantes que son adictos a los videojuegos en línea por lo general juegan durante largas horas y descuidan otras tareas y actividades importantes, como las tareas académicas, las relaciones familiares y las interacciones sociales. Esto puede generar dificultades para desarrollar y mantener las relaciones personales, así como las habilidades de comunicación y la empatía. El presente trabajo de investigación es de tipo correlacional, que consiste en determinar el nivel de relación que existe entre la adicción a videojuegos online y las habilidades sociales en estudiantes del quinto año, de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación de la UNA-Puno, 2022, por tanto, el estudio se ha organizado de la siguiente manera:

Capítulo I, en el capítulo se plantea la problemática, objetivo general y específicos de la investigación, que representan la necesidad de determinar el nivel de correlación entre las variables.

Capítulo II, se llega a considerar el marco teórico, abordándose la parte de teoría conceptual referida a las variables de estudio.

Capitulo III, desarrolla la metodología, la descripción del diseño de investigación, la técnica e instrumentos para la recolección de datos del estudio.



Capítulo IV, este capítulo presenta todos los resultados logrados en el trabajo de investigación, mostrándose las estadísticas realizadas a las variables según los objetivos de la investigación, asimismo la discusión respectiva.

Finalmente, el trabajo de investigación consigna de manera objetiva las conclusiones, sugerencias y anexos, relacionados al estudio presentado a consideración.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define que el trastorno por uso de videojuegos es un problema de salud mental que puede tener un impacto negativo en la vida de las personas, afectando de manera adversa sus relaciones sociales, desempeño académico y bienestar general (Organización Mundial de la Salud, 2023).

La adicción a los videojuegos online es un problema creciente y preocupante que requiere atención urgente, especialmente debido a su impacto significativo en el desarrollo social de los jóvenes y adolescentes a nivel nacional, regional y local. Aunque los videojuegos online son una forma popular de entretenimiento que puede ofrecer beneficios, como la mejora de la coordinación visomotora, el desarrollo de habilidades cognitivas y la reducción del estrés, el uso excesivo de estos juegos puede tener consecuencias negativas. Uno de los principales problemas asociados con la adicción a los videojuegos es su capacidad para interferir en el desarrollo de habilidades sociales en los jóvenes. Pasar demasiado tiempo jugando puede reducir las oportunidades de interactuar con amigos y familiares en la vida real, afectando el desarrollo de competencias sociales esenciales, tales como la asertividad, la comunicación efectiva y la autorregulación. Además, el uso excesivo de videojuegos puede llevar al aislamiento social, haciendo que los jóvenes dependan de la tecnología para satisfacer sus necesidades sociales, en lugar de buscar interacciones en el mundo real.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Como influye la adicción a los videojuegos online en las habilidades sociales en estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos online en estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022?

¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en estudiantes de quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis General

La adicción a los videojuegos online, tienen un nivel de correlación positiva y alto con las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.

1.3.2. Hipótesis Específicas

Manifiestan adicción a los videojuegos online, los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.

Manifiestan dificultades en habilidades sociales, los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.



1.4. JUSTIFICACIÓN

En términos teóricos, este estudio aportará al desarrollo de teorías concernientes en la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales, al emplear un cuestionario como herramienta de medición. Esto permitirá una comprensión más profunda de cómo el uso de videojuegos influye en el desarrollo social, aportando datos empíricos que pueden ser utilizados para refinar y expandir las teorías existentes en este campo. La presente investigación también servirá para crear una mayor conciencia sobre la adicción a los videojuegos online en los adolescentes, a través de ello, la comunidad educativa y el entorno familiar identificarán los factores de riesgo que sobrelleva a la adquisición de la dependencia a la adicción de los videojuegos y, por tal razón creará control de prevención para los adolescentes, para que puedan ejercer un mayor control y supervisión.

Desde una perspectiva práctica, el estudio facilitará información decisiva que permitirá a las autoridades educativas y a los padres tomar decisiones informadas para enfrentar el problema que afecta el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. Al comprender mejor los desafíos relacionados con el uso de videojuegos y su impacto, podrán implementar estrategias efectivas que favorezcan un entorno más saludable y equilibrado para el crecimiento de los jóvenes, tanto en el ámbito académico como en su vida diaria. Así también se determinará la relación existente entre la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA-Puno, 2022. Consolidando los estudios e investigaciones preliminares. Con estos conocimientos, podrán implementar estrategias y tomar medidas adecuadas para abordar los problemas que afectan tanto el desarrollo social como personal de los jóvenes permitiendo mejora en el entorno educativo y



promover un desarrollo más equilibrado en los estudiantes, ayudándolos a gestionar de manera más saludable su interacción con la tecnología.

Desde una perspectiva metodológica el estudio a encontrar resultados que ayudaran a defender los diversos puntos de vista de los estudios. Mediante el estudio se dará a conocer los instrumentos, tales como, cuestionario Test de Dependencia a los Videojuegos, de Choliz y Marco (2011), conformado por 25 ítems y, el cuestionario de Habilidades Sociales por Gismeros (2010) adaptado por Palacios, (2017) que está constituido por 15 ítems, para la realidad peruana. Con el fin de que se realicen más investigaciones de esta rama. Puesto que en el Perú se necesita más investigaciones correlacionales de estas dos variables. De igual manera la investigación es importante para las autoridades de la institución educativa mencionada y servirá para que tomen decisiones certeras de acuerdo a los resultados obtenidos.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en estudiantes de quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de adicción a los videojuegos online de los estudiantes del quinto año de secundaria de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.

Identificar el nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Según, Muñoz (2022), en su tesis, “sobre relación entre adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes escolarizados”. Tuvo como objetivo, “analizar la relación entre adicción a las redes sociales y habilidades sociales. La investigación contó con una muestra de 106 adolescentes de entre 15 y 17 años de edad, residentes en la ciudad de Ambato. El diseño metodológico adoptado fue de enfoque cuantitativo, con un carácter transversal y de alcance correlacional. Para la recolección de datos, se emplearon dos instrumentos: la Escala de Habilidades Sociales (HS) desarrollada por Gismero, y la Escala de Adicción a Redes Sociales (ARS) propuesta por Ecurra y Salas. Los resultados muestran una relación negativa leve ($p < .02$), mostrando que, a mayor adicción, menor es el nivel de habilidades sociales. Además, se analizaron los factores incluidos en cada variable y su correlación. En conclusión, Muñoz, menciona que las redes sociales afectan levemente al desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes.

Ortiz y Oviedo (2022), en su investigación, sobre videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y un décimo grado de una Institución Educativa de Bucaramanga en Colombia, el objetivo principal fue describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes. La metodología aplicada fue de tipo básico, de enfoque



cuantitativo, diseño no experimental. Su muestra es de 35 estudiantes. Los datos se recopilaron utilizando la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero adaptada por Ruíz (2006) mediante una escala Likert, y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marco Puche, adaptado por Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco. Los resultados de estudio mostraron una correlación negativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales ($r = 0.216$, $p > 0.05$). Sin embargo, se encontraron correlaciones significativas ($p < 0.05$) al examinar las dimensiones. En conclusión, se encontraron que la dependencia a los videojuegos se relaciona negativamente con las habilidades sociales en adolescentes, aunque algunas dimensiones mostraron correlaciones significativas.

Para Mahima (2022) en la investigación titulada “Online gaming: a comparative study between problematic and non-problematic gamers” India, con el propósito de comparar jugadores problemáticos y no problemáticos según la puntuación de juego en línea, la ansiedad social y la percepción. Se realizó bajo el enfoque cuantitativo, correlacional. La muestra estuvo compuesta por 300 adolescentes, igualmente divididos entre hombres y mujeres. Los datos se recopilaron utilizando el cuestionario breve sobre problemas de juegos en línea (POGQ-SF) (Papay et al., 2013). En los resultados obtuvo el número de variables predictivas utilizadas para comparar jugadores problemáticos versus jugadores no problemáticos fue 27. Delo cual, se identificaron 18 como significativas en la diferenciación entre ambos grupos. En conclusión, los jugadores problemáticos en línea muestran más ansiedad, depresión, agresión y comportamientos desafiantes, además de menos interés en la escuela y respeto por la autoridad.

A su vez, Salazar y Toaza (2022), en su tesis, sobre “dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes”. Tuvo por



objetivo “determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en adolescentes y las habilidades sociales en una muestra de 120 hombres y mujeres de una unidad educativa de Ambato, Ecuador”. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, de tipo transversal y de alcance correlacional. Para la evaluación, se aplicaron dos herramientas: la Escala de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marcos, y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Los resultados indicaron que la dependencia a los videojuegos se ubicaba mayormente entre niveles bajos y moderados ($Rho = -0.147, p > 0.050$), y que la mayoría de los participantes poseían habilidades sociales que oscilaron entre normales y buenas. Además, se observaron diferencias significativas según el género, sugiriendo que los hombres presentan una mayor tendencia a desarrollar dependencia a los videojuegos en comparación con las mujeres. En conclusión, no se encontró una correlación significativa entre las variables analizadas.

Vaca (2020) en su estudio sobre uso problemático de los video-juegos y su relación con el apoyo social en adolescentes de la provincia de El Oro, cantón Huaquillas. Tuvo como objetivo identificar el uso problemático de los videojuegos y su relación con el apoyo social. Para lograr este propósito realizó una investigación de tipo exploratorio, descriptivo, transversal y correlacional. Para su ejecución se tomó una muestra de 100 adolescentes, en edades de 15 a 17 años, a quienes se les aplicó el cuestionario AD-HOC de factores sociodemográficos, el cuestionario IGD-201 para evaluar el uso de videojuegos y el cuestionario MOS de apoyo social. Los resultados obtenidos muestran que el 89% de adolescentes presentan un uso problemático de videojuegos; en cuanto al tipo de apoyo social que reciben el 73% es amor y cariño, seguido de redes



sociales. En conclusión, el estudio en adolescentes de Huaquillas encontró que el 89% tiene un uso problemático de videojuegos, pero no hay correlación significativa entre este problema y el apoyo social recibido.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Collao (2023) adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023, el propósito fue determinar la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria, se realizó bajo el enfoque cuantitativo, diseño no experimental, su muestra fue de 136 alumnos de secundaria, entre hombres y mujeres. Como instrumento se emplearon el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco y la Escala de Habilidades Sociales de Gismero. En los resultados se encontró que la adicción a los videojuegos no tiene una correlación significativa con las habilidades sociales ($\rho = -0.11$; $p > 0.05$). En conclusión, Collao manifiesta que el desarrollo de una adicción a los videojuegos por parte de los estudiantes no implica necesariamente una disminución en sus habilidades sociales.

Coronel & Valverde (2023) en su investigación, adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo. Su propósito principal radica en evaluar la posible relación existente entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Constituye una investigación de carácter sustantivo con un diseño descriptivo-correlacional. La muestra está compuesta por 102 estudiantes pertenecientes a 4.º y 5.º grado de educación secundaria. Para realizar este estudio, se utilizaron dos herramientas de medición específicas: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), adaptado



por Patrick Loyaga y Daniel Tapia (2020) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) creada por Jaqueline Herrera en 2019. Los resultados obtenidos indicaron que no existía una correlación estadísticamente significativa ($p > 0.05$) entre el grado de adicción a los videojuegos y el nivel de habilidades sociales en los adolescentes que asisten a esta Institución Educativa Privada en Trujillo.

Soria et al. (2023) habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022, tiene como propósito determinar la relación entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes. Se realizó bajo el enfoque cuantitativo, con diseño no experimental-correlacional, su muestra fue de 268 adolescentes, entre hombres y mujeres que cursan el 4.º y 5.º grado de nivel secundaria. Los datos se recopilaron mediante el Test de Dependencia a los Videojuegos y la Lista de Chequeo Conductual de Habilidades Sociales. En los resultados se encontró una correlación negativa y altamente significativa entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes, con un coeficiente de Pearson de -0.25 y un valor de p menor a 0.05. En conclusión, Soria, Vilches, & Quispe mencionan, que los jóvenes que no desarrollan adecuadamente sus habilidades sociales suelen estar vinculados a un uso excesivo de videojuegos.

Araujo y Santisteban (2022) en su investigación sobre “adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín”, con el propósito de “determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad”. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional, con una muestra compuesta por 308 estudiantes de ambos géneros. Para la recolección



de datos, se emplearon la Escala de Videojuegos (GAS) y la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales. Los resultados mostraron una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad ($\rho = -0.756$; $p = 0.000$). En conclusión, Araujo y Santisteban resaltan a mayor adicción a los videojuegos, puede disminuir la habilidad de una persona para interactuar socialmente.

De la Cruz (2021) adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021, con el propósito de determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales. Se realizó bajo el enfoque cuantitativo y diseño correlacional, con una muestra 115 estudiantes de secundaria. Los datos se recopilaron con el instrumento Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (Chóliz y Marco, 2011) y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1980). En los resultados indicaron que existe una correlación estadísticamente significativa y negativa entre el tiempo dedicado a los videojuegos y las habilidades sociales, según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman ($\rho = 0.257^{**}$, valor de $p = 0.006$, siendo $p < 0.05$). En conclusión, De la Cruz observó que hay una asociación significativa inversa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales.

Huayta (2020) sobre las habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna. El objetivo fue determinar la relación entre habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes mediante un diseño descriptivo correlacional. Su muestra fue de 161 estudiantes de primer año de secundaria. Los datos se recopilaron mediante los instrumentos, test de dependencia de



videojuegos y la lista de chequeo conductual de habilidades sociales. Los resultados del estudio mostraron que el 52.8% de los participantes tienen una baja dependencia a los videojuegos, el 44.7% una dependencia moderada y el 2.5% una alta dependencia. Respecto a las habilidades sociales, el 29.8% de los encuestados tienen un nivel normal, el 25.5% un nivel bajo y el 27.3% un nivel deficiente. En conclusión, Huayta indica que las habilidades alternativas a la agresión tienen un efecto moderado, pero no determinante en la adicción a los videojuegos entre estudiantes.

2.1.3. Antecedentes locales

Para Aquino & Salas (2023) en su investigación sobre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, institución educativa secundaria San Martín Juliaca, Puno. El propósito fue determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas. Para lograr este propósito, se realizó una investigación de tipo básico, con enfoque cuantitativo diseño correlacional. La muestra está conformada por 330 estudiantes de diferentes secciones y de ambos géneros en edades comprendidas entre 14 y 17 años. Los datos se recopilaron mediante los instrumentos, el cuestionario estructurado de preguntas cerradas y en escala de Likert y el cuestionario de agresividad (AQ) realizado por Arnold H. Buss y Mark Perry (1992). Los resultados del estudio, manifestaron que el 67,4% tiene un nivel de dependencia baja, mientras que el 3,5% tienen una dependencia alta. En conclusión, las dos variables guardan una correlación positiva baja.

Para Quijandria & Munaylla (2023) en su investigación sobre “la adicción a redes sociales y habilidades sociales en escolares de nivel secundaria del



departamento de Puno en época de COVID 19”, el objetivo general fue “determinar la relación entre los niveles de adicción a las redes sociales con cada uno de los componentes de las habilidades sociales en escolares de nivel secundario”. Su metodología fue de diseño descriptivo comparativo correlacional. la muestra estuvo compuesta por 319 estudiantes en dos colegios Azángaro y Juliaca. Los datos se recopilieron mediante los instrumentos, Ficha técnica de Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y ficha técnica de lista de evaluación de habilidades sociales. Los resultados durante la pandemia de COVID-19, se encontró que los niveles más altos de adicción a las redes sociales estaban relacionados con habilidades sociales más limitadas en estudiantes de secundaria. En conclusión, a medida que aumenta la adicción a las redes sociales, tienden a disminuir las habilidades sociales.

Merma (2022) sobre adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F Y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020. El objetivo general del estudio fue determinar la adicción a los juegos en línea y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Para ello, se realizó una investigación básica con un enfoque cuantitativo de tipo explicativo no experimental. La muestra está conformada por 124 estudiantes. Los datos se recopilieron mediante el instrumento creado por Juan Merma, el cuestionario de juegos online y el cuestionario de rendimiento académico validado por Saúl Bermejo. Los resultados del estudio mostraron que hay una relación significativa entre la adicción a los juegos en línea y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado. En conclusión, Merma menciona que el uso de



videojuegos en línea tiene un impacto negativo en el rendimiento académico de los estudiantes.

Para Chambi (2020) “internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la IES María Auxiliadora-Puno, 2019”. El objetivo general fue “determinar la influencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales”. La metodología de la investigación es no experimental, de diseño transversal-correlacional. La muestra estuvo representada por 212 estudiantes. Los datos se recopilaron con el instrumento de cuestionario de tipo escala Likert. Los resultados de los estudios muestran que con un valor de $\chi^2 (211,922) > \chi^2_{(15,51)}$ con 8 grados de libertad, con una alta significación de 0,00 puesto que esta probabilidad es menor a 0,05 con un nivel de confianza de 95%, se demuestra que la frecuencia del uso de internet y el acceso a los servicios de internet influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. En conclusión, Chambi puntualiza que a mayor influencia de las redes sociales mayor es el desarrollo de las habilidades sociales.

Para Ccopa y Turpo (2019) en su investigación titulada “adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar De Puno 2019”, el objetivo general fue “determinar la relación entre la adicción a las redes sociales y habilidades sociales”. La metodología aplicada fue tipo descriptivo-correlacional, con enfoque cuantitativo - transversal. La muestra estuvo compuesta por 130 estudiantes de 3ro, 4to y 5to grado de nivel secundario. Los datos se recopilaron mediante los instrumentos: cuestionario de Adicción a las Redes Sociales (ARS); de evaluación de habilidades sociales. Los resultados resaltan que existe relación entre ambas variables, porque la χ^2_c (chi-cuadrada calculada) es mayor a la χ^2_t (chi-



cuadrada tabulada). En conclusión, Copa y Turpo determinan que el uso excesivo de las redes sociales puede tener efectos perceptibles a corto plazo.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Adicción a los videojuegos online

2.2.1.1. Definición de la adicción a los videojuegos online

Según las investigaciones realizadas, la adicción a los juegos online se puede explicar, por el Efecto de Refuerzo Parcial (ERP), un ingrediente psicológico fundamental de la adicción al juego ya que se trata de un refuerzo intermitente (Griffiths, 2005).

Por otro lado, según las recientes investigaciones, la adicción a los videojuegos en línea se entiende como un proceso que implica cambios en comportamientos y actividades, no atribuibles únicamente a efectos biológicos o bioquímicos Chugden & Méndez (2021). Desde esta perspectiva, la aparición de los videojuegos en línea, ha dado lugar a nuevas formas de interacción con el mundo del ocio electrónico. Por esta razón, la adicción a los videojuegos en línea presenta características particulares, cualitativamente diferentes de otras formas de adicción a las nuevas tecnologías (Santa Cecilia, 2022). Además, los juegos en línea se destacan por conductas compulsivas, desinterés en otras actividades y dificultad para detener la conducta adictiva. La adicción a los videojuegos se caracteriza por el uso excesivo y continuado, tanto en línea como fuera de ella, especialmente en juegos grupales que requieren nuevas relaciones sociales. Con el avance tecnológico y la mayor accesibilidad a dispositivos de juego, esta adicción está en aumento (Araujo & Santisteban 2022). En



consecuencia, las conductas que presentan los adictos a los videojuegos online, se pueden mencionar: falta de control, mentir sobre el uso de los videojuegos online, pérdida de tiempo, preocupación excesiva, impacto negativo en otros aspectos de la vida, actitud defensiva, mal uso del dinero y sentimientos encontrados, (De La Cruz 2021). En resumen, estas conceptualizaciones resaltan como actividades que implica cambios de comportamiento y hábito.

En el presente estudio se asumirá el concepto ofrecido por Chugden & Méndez (2021) dado que su propuesta afirma que la adicción a los videojuegos es un proceso que implica cambios en comportamientos y actividades cotidianas.

2.2.1.2. Teorías de la adicción a los videojuegos

Para Griffiths (2005) dentro de la comunidad científica, especialmente entre los investigadores de adicciones, hay un escepticismo automático hacia el concepto de adicción a los videojuegos. Muchos lo consideran forzado, especialmente aquellos que relacionan la adicción exclusivamente con el consumo de drogas. No obstante, se argumenta que el comportamiento adictivo puede manifestarse en cualquier actividad que presente los componentes centrales de la adicción, como la prominencia, el cambio de estado de ánimo, la tolerancia, los síntomas de abstinencia, los conflictos y las recaídas, que también se observan en la adicción a los videojuegos.

Se especula que los juegos online pueden ser más problemáticos o adictivos que los juegos offline (Griffiths, 2005). Esto se atribuye al Efecto



de Refuerzo Parcial (ERP), que es crucial en la adicción al juego debido a su naturaleza de refuerzo intermitente. Por su parte, Tejeiro (2001) argumenta que el uso excesivo de los videojuegos en la investigación realizada por Griffiths (1998), quien encontró que aquellos casos que cumplían los criterios de "adicción" mostraban problemas graves en otras áreas de la vida (relaciones, autoimagen, abuso parental, etc.). Griffiths sugiere que el uso excesivo de videojuegos podría ser sintomático de otras deficiencias, usándose como defensa. Otros autores como Muñoz (1999) respaldan esta idea desde su experiencia clínica. Griffiths (1993) también propone cuatro posibles mecanismos explicativos de la adicción a los videojuegos, incluyendo efectos sobre la imaginación, la personalidad adictiva y los patrones de gratificación asociados al medio de juego.

Actualmente, Heaven (2019) sostiene que la OMS añadió el trastorno por uso de videojuegos a su Clasificación Internacional de Enfermedades para facilitar su diagnóstico y tratamiento, permitiendo a profesionales de la salud abordar el problema de manera más precisa. La inclusión del trastorno por uso de videojuegos en la clasificación de la OMS refleja un creciente reconocimiento de estos trastornos. Los investigadores están explorando tratamientos como la terapia cognitiva conductual (TCC), que ayuda a los pacientes a analizar y modificar sus patrones de pensamiento y comportamiento.



2.2.1.3. Dimensiones de la adicción a los videojuegos online

a) Abstinencia

Idorsia (2023) el término proviene del latín "abstinentia". Este término se refiere a una serie de síntomas somáticos y psicológicos característicos de una droga, que se manifiestan como consecuencia del cese o reducción de su dosis tras un consumo prolongado. Según Griffiths (2005) se refieren a estados emocionales o efectos físicos desagradables que tienen lugar cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado a él, estos síntomas pueden ser tanto emocionales como físicos, e incluyen temblores, irritabilidad, ansiedad, depresión, insomnio, dolores de cabeza y malestar general. Al respecto, Péez & Gardey (2023) mencionan que la abstinencia es la acción de abstenerse (contenerse, privarse de algo). Entonces, la abstinencia, se refiere a la interrupción voluntaria y controlada de una sustancia o comportamiento que puede generar dependencia física o psicológica.

b) Abuso y tolerancia

La tolerancia significa respetar las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias. También implica el reconocimiento, la aceptación y el aprecio por el pluralismo cultural, las formas de expresión, los derechos humanos de los demás y la diversidad en el aspecto, situación, comportamiento y valores de todas las personas. Así lo establece la Declaración de Principios sobre la Tolerancia de 1995, de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) Cabrera (2012). Por su parte,



Artesano (2021), refleja una de las características más significativas del trastorno por dependencia: la necesidad de consumir cada vez más para lograr los mismos objetivos o sensaciones que al inicio. En otras palabras, se experimenta insatisfacción a pesar de dedicar la misma cantidad de tiempo (o jugar a los mismos videojuegos) que antes producían satisfacción. Entonces, la tolerancia está directamente relacionada con el abuso, ya que para obtener la misma satisfacción que antes, es necesario incrementar la frecuencia o duración del juego.

c) Problemas ocasionados por los videojuegos

En un artículo realizado por Moncada & Chacon (2012), mencionan que en el mundo el uso de videojuegos se asocia a problemas sociales, físicos e incluso de tipo patológico según los estudios realizados por (Choo, et.al. 2010), en un estudio canadiense no se encontró lo mismo. Para Cánovas (2014), la adicción a los videojuegos, reconocida por la OMS como internet gaming disorder, está incluida en la CIE-11 y el DSM-5. La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 destaca su gravedad y la necesidad de atención especial, generalmente en jóvenes, para prevenir y tratar esta condición adecuadamente. La adicción a los videojuegos son problemas importantes que dificultan la identificación del trastorno adictivo a videojuegos: riesgo de confundir el uso patológico con el uso abusivo, es la dificultad de las familias para identificar un trastorno adictivo. Entonces, es crucial en el ambiente familiar establecer desde el principio criterios y reglas claras, y respetarlos. Además, ahora son capaces de reconocer qué videojuegos podrían contribuir al surgimiento del problema.



d) Dificultad en el control

En su investigación, Manturado (2022) menciona que la dificultad de control en los videojuegos, es el impedimento que se experimenta al intentar dejar de jugar una vez que se está inmerso en el videojuego, así como el deseo incontenible de comenzar a jugar, que pueden ser causado por diferentes circunstancias. Por su parte, De la Cruz (2021) señala que la falta de control es cuando la persona tiene problemas para controlar el tiempo que pasa jugando en dispositivos electrónicos, comenzando con la intención de jugar brevemente, pero terminando en sesiones prolongadas.

En conclusión, ambos investigadores coinciden en que la falta de control puede ser causada por una variedad de circunstancias, incluyendo la naturaleza adictiva de los videojuegos, las necesidades emocionales de los jugadores, y posiblemente factores externos como la disponibilidad de tiempo y el contexto social. Esta falta de control puede tener implicaciones significativas para el bienestar de los jugadores, afectando aspectos como la productividad, las relaciones personales y la salud mental.

2.2.2. Habilidades sociales

2.2.2.1. Definición de habilidades sociales

Son un conjunto de habilidades que capacitan a las personas para desarrollar un repertorio de comportamientos y conductas que les permiten desenvolverse eficazmente en el ámbito social. De manera similar, se argumenta que las habilidades sociales son comportamientos sociales y específicos que son necesarias para realizar tales tareas interpersonales de forma adecuada. También se puede señalar que es el conjunto de acciones



que emplean las personas para establecer relaciones interpersonales adecuadas ante las diferentes situaciones de la vida (Chugden & Méndez, 2021). Por otro lado, Gonzales & Lacunza (2019) las habilidades sociales surgen de la interacción y de las características personales del sujeto por lo que toda intervención contribuye al desarrollo de nuevos comportamientos sociales. Ambos investigadores mencionan que las habilidades surgen con la interacción personal porque desarrollan nuevas conductas.

También Ramos (2018) menciona, que las habilidades sociales son conjuntos de estrategias de conductas y capacidades, que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. Por lo tanto, las habilidades sociales se definen como una conducta social que permiten expresar sentimientos, actitudes y deseos de modo adecuado, respetando las conductas de los otros.

2.2.2.2. Teorías de las habilidades sociales

Se tomó en cuenta elementos o equivalentes de teorías que favorecieron su conceptualización. Luego, se encuentra los apartados de Goldstein y sus colaboradores, al igual que Caballo describen a las habilidades sociales desde sus perspectivas. Estas se dividen por componentes, características, tipos desembocado en el entrenamiento de las habilidades sociales. Finalmente se realiza un análisis de los dos autores contrarrestándolo con el enfoque de las investigadoras.



2.2.2.3. Teorías que aportan al desarrollo de las habilidades sociales

Según Alomoto (2021) las habilidades sociales se desarrollan observando e imitando (Bandura), gestionando emociones (Goleman), comprendiendo y relacionándose con otros (Gardner), aprendiendo en interacción (Vygotsky), y buscando la autorrealización (teoría humanista).

2.2.2.4. Teoría del aprendizaje social

La teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura explica que las habilidades sociales se adquieren observando e imitando el comportamiento de otros. Introduce el "modelaje", donde las personas replican conductas útiles para la interacción social, considerando las expectativas de éxito o fracaso.

2.2.2.5. Teoría sociohistórica

La teoría Socio-Histórica de Vygotsky, que introduce la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), un espacio entre el nivel actual y potencial de desarrollo donde el aprendizaje ocurre mediante la interacción social. La teoría subraya que el aprendizaje debe comenzar en un contexto social antes de internalizarse individualmente. Vygotsky destaca la importancia del aprendizaje cultural y las habilidades sociales para resolver problemas y adaptarse al entorno, en contraste con la pedagogía tradicional que prioriza el aprendizaje académico.



2.2.2.6. Teoría de las inteligencias múltiples

La teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, destacando la "Inteligencia Interpersonal" como crucial para entender y mantener relaciones sociales. Según Gardner, estas habilidades pueden utilizarse para adquirir información mediante diferentes métodos. Se enfatiza la importancia de combinar habilidades verbales y no verbales para demostrar acciones responsables en grupos sociales. Además, se menciona que las habilidades sociales están vinculadas con la inteligencia y son fundamentales para comprender el entorno y establecer relaciones. Los jóvenes, a través de experiencias personales o con sus pares, exploran y aprenden sobre el mundo que les rodea.

2.2.2.7. Teoría de la inteligencia emocional

La importancia de la inteligencia emocional, destacando la inteligencia intrapersonal (autoconocimiento) e interpersonal (relación con otros). Estas habilidades son cruciales en la formación emocional y académica de los adolescentes, facilitando la adaptación y la resolución de problemas. También explora cómo la teoría humanista enfatiza las habilidades sociales para alcanzar la autorrealización, promoviendo la interacción efectiva y satisfaciendo necesidades sociales y emocionales.

2.2.2.8. Las habilidades sociales según Goldstein & sus colaboradores

Las investigaciones de Goldstein sobre Habilidades Sociales (HHSS), donde se define el aprendizaje estructurado como comportamientos efectivos en relaciones interpersonales. Estos comportamientos incluyen compartir experiencias sin influir negativamente



en otros. En el ámbito académico, los estudiantes consolidan conocimientos al imitar conductas enseñadas por tutores, con énfasis en la importancia de la retroalimentación y el refuerzo, como el elogio, para fomentar conductas adecuadas en adolescentes.

Por su parte, Caballo (2007), menciona que la investigación sobre habilidades sociales (HHSS) ha tenido un origen y énfasis diferentes en Estados Unidos y en Inglaterra, como indican las fuentes mencionadas. A pesar de estas diferencias, ha habido una notable convergencia en los temas, métodos y conclusiones entre ambos países. Por su parte, Imach, et al., (2019), menciona que las habilidades sociales como comportamientos aprendidos necesarios para interactuar efectivamente en contextos interpersonales, enfatizando que no son innatas sino adquiridas a través de experiencias de aprendizaje. Estas habilidades incluyen el autoconocimiento, la empatía, la reciprocidad, la colaboración y el autocontrol, fundamentales para el desarrollo del autoconcepto, la socialización y la regulación emocional. Los programas de entrenamiento en habilidades sociales, cada vez más relevantes en entornos educativos, buscan promover la convivencia pacífica, desarrollar vínculos positivos y equipar a niños y adolescentes con herramientas para manejar aspectos de su vida social, reducir el estrés y tomar decisiones efectivas.

En definitiva, la teoría central para realizar el análisis es la propuesta por Goldstein (1989) sobre las habilidades sociales, donde propone una clasificación y formas específicas de observarlas conductualmente. Goldstein destaca por categorizar estas habilidades y detallar cómo pueden ser identificadas mediante la observación directa en contextos sociales. Su



enfoque sostiene que estas conductas son fundamentales para el desarrollo social a lo largo de la vida, diferenciándose así de otros teóricos en su método estructurado de análisis y clasificación (Ibarra , 2020). Entonces, la teoría de las habilidades sociales, engloba el “todos aprendemos herramientas para mejorar la convivencia, las cuales pueden ser menos practicadas y llevar a comportamientos agresivos verbales o físicos cuando no se usan frecuentemente. En un grupo de niños estudiados, se encontró que la falta de ciertas habilidades sociales coincidía con una alta frecuencia de conductas agresivas”.

2.2.2.9. Dimensiones de habilidades sociales

El Ministerio de Salud a través de la estrategia Sanitaria Nacional de Salud Mental y Cultura de Paz, prioriza cuatro habilidades sociales en el adolescente:

a) Asertividad

Esta habilidad es compleja, se define como una conducta que promueve la igualdad en las relaciones humanas, nos permite actuar para proteger nuestros propios intereses, protegernos a nosotros mismos para no preocuparnos sin razón, expresar nuestros sentimientos con honestidad y alegría y ejercer nuestros derechos personales. Este tipo de comportamiento se considera funcional y positivo. Por su parte, García (2010) muestra, que el asertividad nace de un aprendizaje a través de las experiencias personales que desarrolla mediante técnicas y estrategias que conseguimos integrar en nuestro repertorio de conductas.



Este comportamiento de tipo asertivo, involucra la expresión directa de los propios sentimientos, derechos legales, necesidades o puntos de vista sin amenazar, castigar o violar los derechos de los demás. Debemos prestar atención a las habilidades que este tipo de comportamiento involucra, adquiere y utiliza en nuestra vida diaria (Huayta, 2019). Por lo tanto, el asertividad se entiende como la capacidad de expresar opiniones, defender derechos, realizar solicitudes o expresar desacuerdos de manera respetuosa y no agresiva cuando sea probable una respuesta negativa.

Asimismo, el asertividad es la habilidad para expresar los pensamientos, sentimientos y percepciones, elegir cómo reaccionar y sostener los propios derechos cuando es apropiado (Laura & Galvanovskis, 2009). Con esta definición, da entender que ser asertivo significa tener capacidad, seguridad y control de nuestro comportamiento. Escuchando y respondiendo a las necesidades de otros sin descuidar nuestro propio interés.

b) Conversación

La conversación es la manera de establecer relaciones con otras personas, transmitiendo información, compartiendo sentimientos, puntos de vista y experiencias, es saber iniciar y mantener una comunicación interpersonal, (Esperanza & Cano, 2014).

La conversación o la fluidez conversacional y social entre individuos, describe situaciones sociales neutrales que requieren el manejo de las normas sociales cotidianas, se pueden demostrar ciertas habilidades, como la capacidad de iniciar conversaciones, más que una habilidad en sí misma (Salas et al., 2020). Esto da a entender, que la conversación es una



de las habilidades sociales, que el ser humano desarrolla esta capacidad para iniciar y mantener diálogos con conocidos y extraños y establecer y mantener relaciones apropiadas con los demás en la vida diaria.

c) Autorregulación

Se denomina como autorregulación, a la expresión de influencia positiva y autocontrol del comportamiento agresivo en situaciones desagradables. Estas afirmaciones sugieren que los estudiantes que regulan adecuadamente sus emociones, son capaces de controlar su agresión y mostrar afecto a los demás (Salas et al., 2020). Por ende, la autorregulación es el conjunto de habilidades que controla las propias emociones. Además, de estos escenarios la autorregulación es una habilidad crucial que desarrollamos a lo largo de la vida mediante experiencias educativas y sociales que ayudan a adaptarse y resolver conflictos (Gabriela, 2019). Este proceso continuo se puede mejorar con reflexión, establecimiento de metas y auto-monitorización, apoyado por un entorno que ofrezca retroalimentación y oportunidades de práctica.

2.2.3. Correlación entre adicción a videojuegos online y habilidades sociales

El desarrollo de la adicción a videojuegos online como un proceso que implica cambios en comportamientos y actividades, tiene una correlación directa con las habilidades sociales, entendida como el conjunto de estrategias de conducta y capacidades.

Los adolescentes con problemas de adicción a los videojuegos online que hoy se encuentran en la educación básica regular en el futuro necesariamente



tendrán que desarrollar la autorregulación de emociones, comportamiento y hábitos. Entonces, el control sobre el uso de videojuegos asociada a problemas emocionales como niveles bajos de muchos procesos mentales es parte del desarrollo del ser humano que requiere de las habilidades sociales, 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. El planteamiento concuerda con Coronel & Valverde (2023), la adicción a los videojuegos se manifiesta cuando una persona se dedica de manera excesiva a jugar, lo que lleva al descuido de sus responsabilidades y actividades importantes en su vida. Esto puede afectar negativamente su desempeño en el trabajo o estudios, así como sus relaciones personales y otros aspectos fundamentales de su vida cotidiana.

Asumiremos, las habilidades sociales son cruciales porque los jóvenes están desarrollando su personalidad y empezando a alejarse del núcleo familiar para acercarse más a sus amistades.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Adicción

Según Cánovas (2014) el concepto de adicción en el contexto de los videojuegos online, incluyendo síntomas y criterios diagnósticos, como la obsesión, la pérdida de control y la interferencia con la vida diaria.



2.3.2. Abstinencia

Para Idorsia (2023) son las manifestaciones físicas y psicológicas que experimentan las personas al reducir o dejar de jugar, como ansiedad, irritabilidad y malestar.

2.3.3. Abuso y tolerancia

De acuerdo a Cabrera (2012) es el uso excesivo que puede llevar a la necesidad de jugar cada vez más para obtener el mismo nivel de satisfacción, similar a otros tipos de adicción.

2.3.4. Problemas ocasionados por los videojuegos

Para Mahima (2022) los problemas ocasionados por los videojuegos abarcan una variedad de aspectos que incluyen efectos psicológicos, físicos y sociales; desde un punto de vista psicológico, la adicción a los videojuegos puede manifestarse a través de la obsesión, la pérdida de control, y la negligencia de responsabilidades, llevando a consecuencias como ansiedad, depresión y aislamiento social.

2.3.5. Dificultad en el control

Según Merma (2022) explora la incapacidad de limitar el tiempo de juego a pesar de las consecuencias negativas, y la tendencia a pasar más tiempo jugando de lo planeado.

2.3.6. Habilidades sociales

Para Moncada & Chacon (2012) son importantes para el desarrollo personal y profesional, cruciales para formar y sostener relaciones interpersonales



saludables. Se adquieren a través de un proceso de aprendizaje continuo, que se perfecciona con la práctica y la evaluación constante de las interacciones sociales.

2.3.7. Asertividad

De acuerdo a Laura & Galvanovskis (2009) es la habilidad para expresar sentimientos, deseos y necesidades de manera clara y respetuosa.

2.3.8. Conversación

Para Huayta (2020) es la capacidad para iniciar, mantener y terminar conversaciones de manera efectiva, incluyendo la escucha activa y la retroalimentación.

2.3.9. Autorregulación

Según Aquino & Salas (2023) es el control sobre las propias emociones y comportamientos, especialmente en situaciones de conflicto o estrés.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El colegio secundario Aplicación de la UNA Puno se encuentra ubicado en la ciudad de Puno, en la región del mismo nombre, al sur este del Perú. El colegio se encuentra en la Av. Sesquicentenario s/n, en el distrito de Puno, las instalaciones del colegio cuentan con amplias instalaciones. También cuenta con una moderna infraestructura tecnológica, que permite a los estudiantes acceder a diferentes recursos digitales y herramientas de aprendizaje en línea. En cuanto a la zona que rodea al colegio, esta es una zona comercial y residencial, con varios establecimientos comerciales, restaurantes y servicios de salud cercanos. Además, se encuentra cerca del lago Titicaca. La investigación se realizó en la IES José Carlos Mariátegui Aplicación de la UNA de la ciudad de Puno, durante el periodo académico 2022.

3.2. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación realizado tiene naturaleza o tipo no experimental, descriptiva, donde no se manipulan las variables. Esto se debe a que el propósito o la meta de la investigación es similar a la investigación básica en el sentido de que busca abordar problemas de desempeño del mundo real. Según Hernández et al. (2014), el diseño del estudio es correlacional. Entonces, el objetivo es determinar qué tan relacionados están los eventos o variables de estudio. Este estudio tiene dos variables interrelacionadas. En este caso, se buscaron asociaciones entre la variable adicción a los videos online y las habilidades sociales.



3.3. MATERIALES Y MÉTODOS

3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección datos

En el trabajo de investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de recolección datos:

3.3.1.1. La encuesta

Esta técnica permitió brindar información sobre adicción a los video juegos online y las habilidades sociales en los estudiantes de 5° grado de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Puno. Primero, estos estudios tratan las encuestas como técnica de recopilación de datos. La recolección de los datos se realiza en forma de cuestionarios, instrumentos de recolección de datos de medición y formularios protocolares en los que se interroga a la población a una muestra amplia de la misma a través de entrevistas.

3.3.1.2. El cuestionario

Se utilizaron los instrumentos de cuestionarios para la determinación de nivel de adicción a los videojuegos online – mediante el test de dependencia a los videojuegos online creado y validado estadísticamente por Chóliz & Marco (2011), este cuestionario se propuso a utilizar con puntajes de tipo acumulativos o sumativos de tal forma que los resultados.

- Cuestionario “Test de dependencia de videojuegos”

a) Nombre del Test: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

b) Autores: Choliz y Marco (2011)



c) **Adaptación:** Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017)

d) **Descripción:** Fue elaborado por Chóliz y Marco, (2011) usando los criterios del DSM-IVTR (American Psychiatric Association, 2000), correspondientes a la adicción a sustancias. Inicialmente redactaron 55 ítems a partir de estos criterios, que fueron validados por jueces. Producto del mismo, quedaron 32 ítems que luego del análisis psicométrico realizado, se redujeron a 25 ítems que componen finalmente la escala TDV, que son contestados mediante una escala tipo Likert.

El puntaje total posee una elevada consistencia interna ($\alpha = 0.94$), su estructura factorial fue derivada de un análisis de componentes, mediante el cual se extrajeron 4 factores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control

- **Cuestionario de habilidades sociales (CHS-A)**

- **Nombre del Test:** Escala de Habilidades Sociales EHS.
- **Autores:** Elena Gismero Gonzales, 2010.
- **Adaptación:** Harumi Palacios, 2017.
- **Administración:** Individual o colectiva.
- **Descripción de la prueba:**

El primer estudio se construyó con base en el constructo propuesto por Del-Prette, (1998). Mientras que, en el segundo estudio, se puso a prueba la estabilidad de la estructura resultante y se estimó la fiabilidad con la estructura final. Sin embargo, debido a que la estructura final fue definida mediante AFE y AFC realizados con la misma muestra,

se decidió realizar un segundo estudio con una muestra distinta, más heterogénea, pero del mismo universo de estudiantes secundarios, con el objetivo de evaluar la estabilidad de la nueva estructura propuesta para el CHS-A.

El objetivo del cuestionario es determinar las deficiencias y competencias que tiene una persona en sus habilidades sociales.

3.3.2. Población y muestra

La población y muestra definida para el estudio está constituida por estudiantes de 5to grado de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno. Esta población se presenta en la tabla siguiente:

Tabla 1

Población y muestra, estudiantes del quinto grado de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno – 2022

DETALLE	V	CANTIDAD	PORCENTAJE	
Quinto Año, Sección A	17	13	30	50%
Quinto Año, Sección B	12	18	30	50%
TOTAL	29	31	60	100%

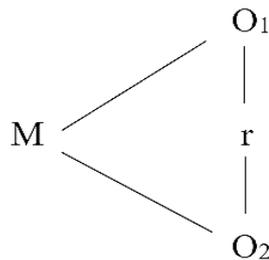
Nota: Nómina de matrículas del año escolar 2022

3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Sobre la tipificación del presente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, tipo de investigación descriptiva, secuencia de adquisición de los datos es transversal, y según el alcance y diseño es de tipo correlacional.

3.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo descriptiva, diseño correlacional, que se enfoca en analizar la relación entre la adicción a los videojuegos en online y las habilidades sociales sin manipular variables, observando los hechos tal como ocurren. El diseño de investigación que se utilizó es descriptivo correlacional que está descrita en la siguiente ecuación:



Donde:

M= Muestra

r= Grado de correlación que existe

O₁= Observaciones de la 1ra variable

O₂= Observaciones de la 2da variable

3.5.1. Pruebas estadísticas

Se utilizó las estadísticas inferenciales para probar las hipótesis de investigación. Para la comprobación de hipótesis se utilizó la correlación de



Pearson, se utiliza comúnmente en análisis de datos para determinar si existe una relación significativa entre dos variables cuantitativas dada por la siguiente fórmula:

$$r = \frac{n(\sum fxydx dy) - (\sum fxdx)(\sum fyd y)}{\sqrt{[n(\sum fxdx^2) - (\sum fxdx)^2][n(\sum fyd y^2) - (\sum fyd y)^2]}}$$

Donde:

N: Población o muestra

r: Coeficiente de correlación

X: Variable 1

Y: Variable 2

Σ : Sumatoria

Tabla 2

Reglas de decisión para la interpretación de la correlación.

COEFICIENTE CUALITATIVO	COEFICIENTE CUANTITATIVO
(+, -) Correlación Nula o Inexistente	$0.00 \leq r \leq 0.00$
(+,-) Correlación Positiva o Negativa Muy Baja	$0.01 \leq r \leq 0.20$
(+,-) Correlación Positiva o Negativa Baja	$0.21 \leq r \leq 0.40$
(+,-) Correlación Positiva o Negativa Moderada	$0.41 \leq r \leq 0.60$
(+,-) Correlación Positiva o Negativa Alta	$0.61 \leq r \leq 0.80$
(+,-) Correlación Positiva o Negativa muy Alta	$0.81 \leq r \leq 0.99$
(+,-) Correlación Positiva o Negativa Perfecta	$1.00 \leq r \leq 1.00$

Nota: Hernández et al. (2014)

3.6. PRUEBAS DE CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Para el estudio se utilizó un cuestionario debidamente validado y evaluado en su respectiva confiabilidad, mediante la determinación del Alfa de Cronbach.

3.6.1. Confiabilidad del cuestionario de dependencia a los videojuegos online

Chóliz & Marco (2011), efectuó en su estudio las respectivas pruebas de confiabilidad, con un análisis de tipo factorial, del cuestionario con 25 ítems y una elevada coeficiente de consistencia interna α de Cronbach de =0.94. Con un índice de homogeneidad corregido para cada uno de los ítems del cuestionario que es mayor a 0.5, es decir, cada uno de los ítems poseen una correlación igual o superior a 0,5 con el resto de la escala, lo cual indican que la integridad de los ítems propuestos, miden el mismo constructo planteado. De la aplicación del



análisis factorial se han logrado determinar 4 factores, el primer ítem explica el 40,43% de la varianza, conformado por los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 del cuestionario, factor denominado “abstinencia”, que hace referencia al malestar que se presenta cuando no logran utilizar los videojuegos. Un segundo factor, denominado “abuso y tolerancia”, explica el 5,49% de la varianza, formado por los ítems 1, 5, 8, 9 y 12; que significa que progresivamente se juega más que al principio, de forma excesiva. Otro tercer factor explica el 4,19% de la varianza, se denomina “problemas ocasionados por los videojuegos”, conformado por los ítems 16, 17, 19 y 23. Como el cuarto factor denominado “dificultad en el control”, explica el 4,00% de la varianza, conformado por los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24 que hace referencia a las dificultades que se tiene para dejar el jugar (Ver anexo 1).

3.6.2. Confiabilidad del cuestionario habilidades sociales para el contexto académico (CHS-A)

Para el análisis de la consistencia interna del cuestionario Salas et al. (2020), en su estudio denominado “construcción de un cuestionario de habilidades sociales para el contexto académico (CHS-A)”, determinó el coeficiente alfa ordinal que resultó adecuado para fines descriptivos, exceptuando la dimensión de autorregulación, que se encuentra en el límite, asertividad=.770, conversación=.712, autorregulación=.635, Total=.884. confirmandose una estructura de tres dimensiones para el cuestionario CHS-A, obteniéndose una versión corta, de solo 15 ítems, que presentan evidencias adecuadas de validez y fiabilidad.



3.7. VERIFICACIÓN DE LA NORMALIDAD DE LAS VARIABLES

Para la verificación de la normalidad de los datos de las variables de estudio se utilizó la prueba denominada “Shapiro Wilk” para una muestra, cuyos resultados se muestran para cada una de las variables e indicadores del estudio:

Tabla 3

Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra de la variable adicción a los videojuegos online.

Pruebas de normalidad							
Kolmogórov-Smirnov				Shapiro-Wilk			
	Sección	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos online	1	,119	30	,20 0*	,945	30	,123
	2	,111	30	,20 0*	,962	30	,342

Con base en los resultados de la Prueba de Shapiro-Wilk aplicada a la muestra de la variable "adicción a los videojuegos online", donde el valor de significancia es mayor a 0.05, se puede concluir que no se rechaza la hipótesis nula de normalidad. Esto indica que los datos de la variable "adicción a los videojuegos online" siguen una distribución normal.

En resumen, la Prueba de Shapiro-Wilk ha validado que los datos sobre la "adicción a los videojuegos online" se distribuyen de manera normal, lo cual es fundamental para la selección de métodos estadísticos adecuados en análisis posteriores.

Tabla 4

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de la variable habilidades sociales e indicadores

Pruebas de normalidad							
	Sección	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Asertividad	1	,181	30	,014	,914	30	,019
	2	,195	30	,005	,951	30	,177
Conversación	1	,184	30	,011	,952	30	,192
	2	,152	30	,076	,958	30	,269
Autorregulación	1	,131	30	,200*	,967	30	,455
	2	,118	30	,200*	,970	30	,529
Habilidades	1	,162	30	,044	,970	30	,538
Sociales	2	,136	30	,165	,972	30	,607

De la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para la variable habilidades sociales e indicadores asertividad, conversación y autorregulación, se verificó que según la significancia de la prueba, cuyo valor para el caso de la variable habilidades sociales son mayores a 0.05 cuyos resultados se muestra que la variable y los indicadores tienen una distribución normal.

3.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tabla 5

Operacionalización de las variables de estudio.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION	ESTADÍSTICA
Nivel de Adicción a los Videojuegos Online	Abstinencias	Irritabilidad	Alto: De 91 a 125 Medio: 58 a 90 Bajo; 25 a 57	Correlacional
		Intranquilidad		
	Abuso y tolerancia	Obsesión		
		Sentimiento		
Habilidades Sociales	Problemas ocasionados por los videojuegos	Necesidad	Alto: De 61 a 100 Medio: 49 a 60 Bajo; 0 a 48	Correlacional
		Tiempo exceso		
	Dificultad en el control	Olvidar actividades		
		Conflictos familiares		
	Asertividad	Insomnio		
		Agresividad		
	Conversación	Decir mentiras		
		Desvelos		
	Autorregulación	Angustia		
		Distracción.		
		Pedir de buena manera		
		Felicitar logros		
		Agradecer		
		respetar		
		Distracción		
		Mirada fija al hablar		
		Dejarse entender con facilidad		
		Tendencia a reflexionar y a meditar.		
		Comodidad ante la ambigüedad y el cambio, y también integridad.		



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En este capítulo, sobre la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, durante el año 2022. Se desarrollan los resultados sobre el nivel de correlación que existe entre las variables en estudio, la adicción a los videojuegos online y habilidades sociales. La relación que existe entre los niveles de la adicción a los videojuegos online y el asertividad en las habilidades sociales, la relación que existe entre los niveles de adicción a los videojuegos online y la conversación en las habilidades sociales, finalmente la relación que existe entre los niveles de adicción a los videojuegos online y la autorregulación en las habilidades sociales.

- **Hipótesis Estadística**

Para poder analizar e interpretar los datos, se formularon las siguientes hipótesis:

- **Hipótesis Nula (H_0):**

La adicción a los videojuegos online, no tienen un nivel de correlación positivo y alto con las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año.

$$r = (V1 \leftrightarrow V2) = 0$$

- **Hipótesis Alternativa 1 (H_{a1}):**

La adicción a los videojuegos online, tienen un grado de correlación positivo y alto con las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año.



$$r = (V1 \leftrightarrow V2) \neq 0$$

- Prueba de Hipótesis:

A continuación, se muestran los resultados de la prueba de correlación de Pearson en la tabla siguiente:

Tabla 6

Correlaciones de Pearson de las variables adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales

Correlaciones			
		Habilidades sociales	Adicción a los videojuegos online
Adicción a los videojuegos online	Correlación de Pearson	1	-,008
	Sig. (bilateral)		,953
	N	60	60
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-,008	1
	Sig. (bilateral)	,953	
	N	60	60

De la tabla N° 6 arriba mostrada, el valor del coeficiente de correlación de Pearson calculado es de -0,008, sin embargo, el valor de la significancia con un p valor= 0.953, que > 0.05, según este resultado se rechaza la hipótesis alterna, aceptándose la hipótesis nula, esto quiere decir que, no existe una dependencia entre La adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, durante el año 2022, resultado evaluado en el Software estadístico SPSS. Estos resultados concuerdan

con las conclusiones que arribó De la Cruz (2021), donde indica que existe una correlación estadísticamente significativa y negativa, según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman ($Rho = 0.257^{**}$, valor de $p = 0.006$, siendo $p < 0.05$).

Según el cuadro correlacional Pearson, se infiere que la adicción a los videojuegos online no tiene un impacto negativo baja, tampoco se puede decir que es nula, dando a entender que la correlacional de las dos variables es neutra.

4.1.1. Los niveles de la adicción a los videojuegos online

El test se aplicó para diagnosticar primero los niveles de la adicción a los videojuegos online en los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022, para identificar la situación actual sobre abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas ocasionados por la adicción y la dificultad en el control de los estudiantes, a continuación, se presentan los niveles de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes:

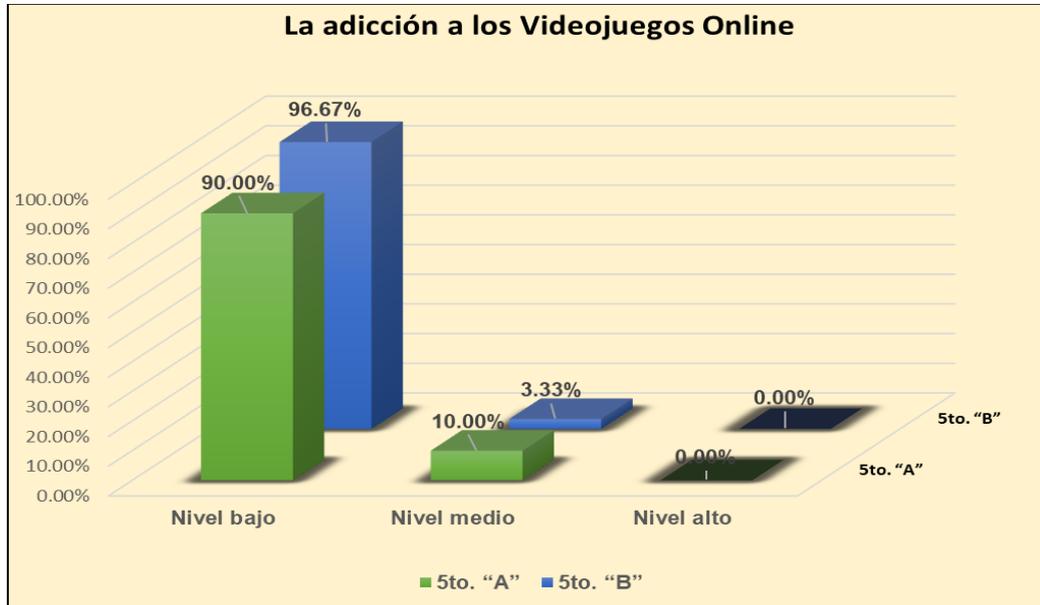
Tabla 7

Niveles de adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	La adicción a los videojuegos online				Total	%
	5to. "A"		5to. "B"			
		%		%		
Nivel bajo	27	90.00%	29	96.67%	56	93.33%
Nivel medio	3	10.00%	1	3.33%	4	6.67%
Nivel alto	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 1

Niveles de adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM- 2022

En la tabla 7, se presentan los niveles de la adicción a los videojuegos online en los estudiantes del quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, durante el año 2022, en donde se observa que predominantemente en ambos grupos de observación en un 96.67% y 90% de los estudiantes encuestados tienen un nivel de adicción bajo a los videojuegos online y en niveles medios o moderados en un 10.0% y 3.33% de los estudiantes presentan un nivel medio la adicción a los videojuegos online y en ningún caso con niveles de adicción alto en ambas secciones.

En relación a nuestro objetivo de describir los niveles de adicción a los videojuegos online de los estudiantes del quinto año de secundaria de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022. Muestran que los estudiantes presentan problemas de adicción a los videojuegos online en niveles bajo y escasamente medios. Para realizar la prueba de la hipótesis, en su primera

hipótesis específica que plantea. lográndose del análisis estadístico, que se presenta un resultado contrario al propuesto, por tanto, no se confirma que el nivel de la adicción a los videojuegos online en que se encuentran los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, es bajo según los resultados mostrados, entendiéndose que tampoco son nulos.

4.1.2. Niveles de la adicción a los videojuegos online en su dimensión de la abstinencia

En cuanto a los niveles de abstinencia en la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui, del centro poblado del mismo nombre del distrito de Puno - año académico 2022, se obtuvieron los resultados que se muestra en la tabla y figura siguiente:

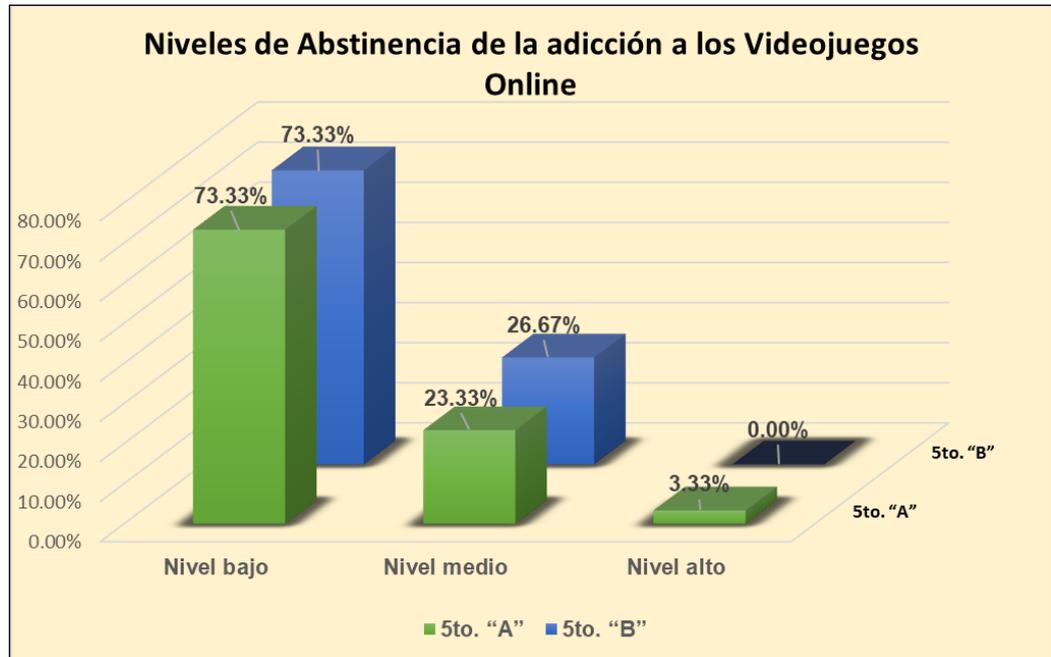
Tabla 8

Niveles de abstinencia de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	Abstinencia de la adicción a los videojuegos online				Total	%
	5to. "A"	%	5to. "B"	%		
Nivel bajo	22	73.33%	22	73.33%	44	73.33%
Nivel medio	7	23.33%	8	26.67%	15	25.00%
Nivel alto	1	3.33%	0	0.00%	1	1.67%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 2

Niveles de abstinencia de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de abstinencia de la adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM - 2022

En la tabla N° 8, se visualiza los niveles de abstinencia de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui - 2022 de la ciudad de Puno, en donde se observa que en ambas secciones del quinto grado tienen el 73.33% en un nivel bajo de adicción, los niveles de abstinencia de los estudiantes encuestados, un nivel medio o regular en un 23.33% en quinto grado sección A y 26.67% el quinto grado sección B de los estudiantes tuvieron un nivel de abstinencia medio y solo en el 5to año sección A se presenta la adicción a los videojuegos online en un nivel alto en un 3.33%. por lo tanto, se puede señalar que no hay una adicción alta en su dimensión de abstinencia.

Es sumamente relevante destacar el nivel de abstinencia de la adicción a los videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022, es significativamente bajo. Este resultado pone en manifiesto que los estudiantes

pueden sobrellevar los síntomas negativos de la abstinencia. Pero sin antes de olvidarnos que en un futuro los resultados de análisis de abstinencia pueden cambiar teniendo un factor negativo en los estudiantes.

4.1.3. Niveles de la adicción a los videojuegos online en su dimensión del abuso y tolerancia

En cuanto a los niveles de abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui - 2022 de la ciudad de Puno, se obtuvo los siguientes resultados:

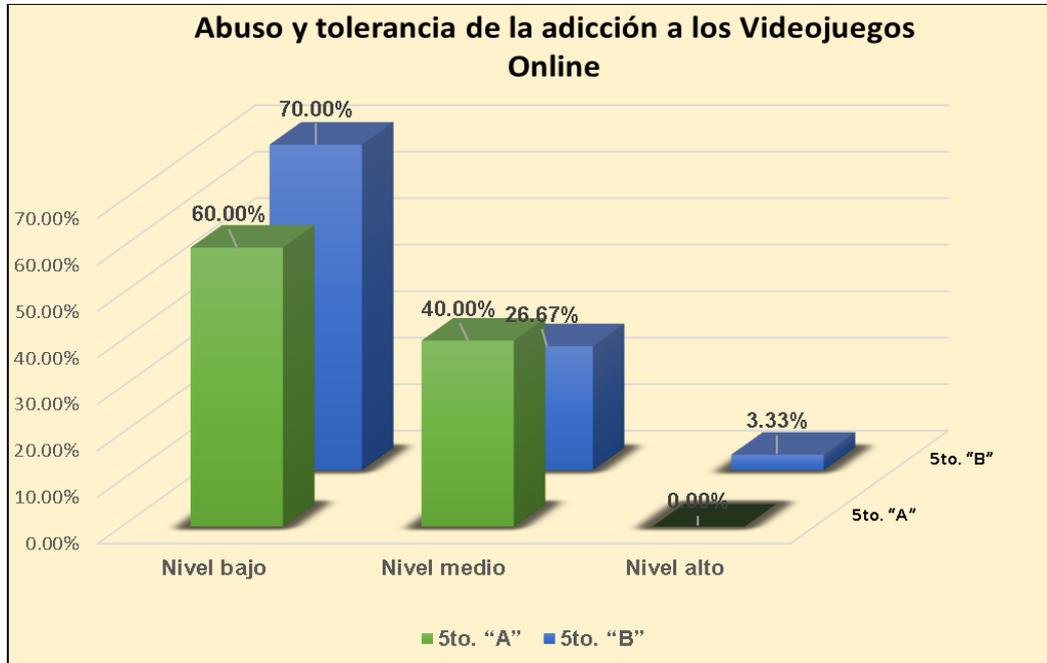
Tabla 9

Niveles del abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	Abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos online				Total	%
	5to. "A"	%	5to. "B"	%		
Nivel bajo	18	60.00%	21	70.00%	39	65.00%
Nivel medio	12	40.00%	8	26.67%	20	33.33%
Nivel alto	0	0.00%	1	3.33%	1	1.67%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 3

Niveles del abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles del abuso y tolerancia en la adicción a los videojuegos online en estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 9, se visualiza los niveles de los abusos y tolerancia de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui de Puno, en donde se observa al 60,0% y 70,0% del 5to A y 5to B respectivamente de los estudiantes encuestados tienen un nivel bajo de abusos y tolerancia de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes, un nivel regular en un 40,0% del 5to A y 26,67% del 5to B de los estudiantes y el cuanto a un nivel alto en solo la sección B del 5to año con un 3,33% de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui de la ciudad universitaria del Altiplano Puno.

Tales resultados explican que los estudiantes en su nivel de abuso y tolerancia de adicción a los videojuegos online es baja que tampoco se puede decir que son nulas, porque si hay estudiantes que participan del juego, pero en menor

cantidad. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes, no juegan progresivamente o excesivo en los videojuegos online.

4.1.4. Niveles de la adicción a los videojuegos online en su dimensión de los problemas ocasionados por la adicción

En cuanto a los niveles de problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui - 2022 de la ciudad de Puno, se obtuvo los siguientes resultados:

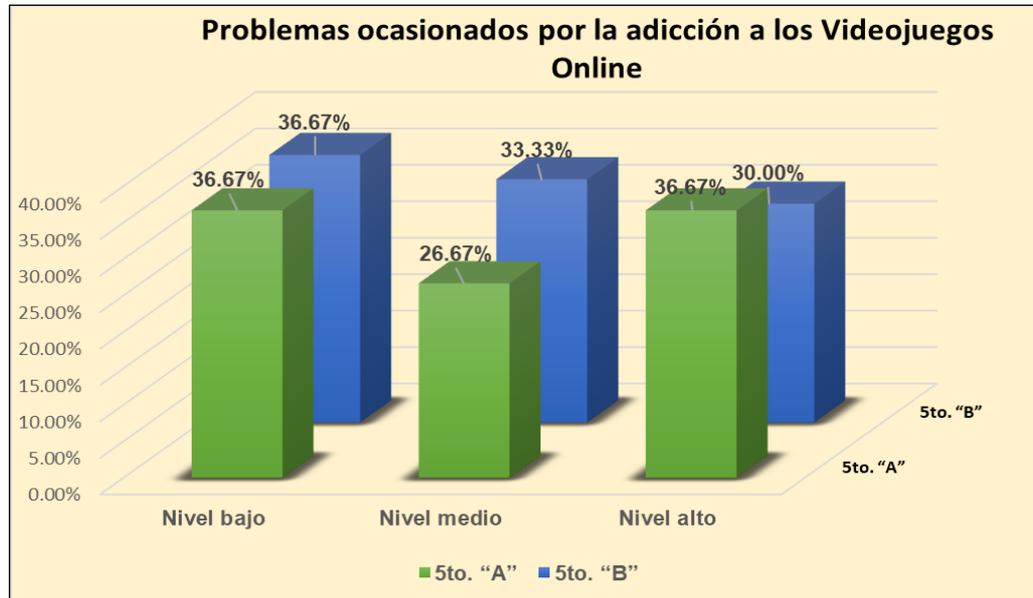
Tabla 10

Niveles de los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	Problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online				Total	%
	5to. “A”	%	5to. “B”	%		
Nivel bajo	11	36.67%	11	36.67%	22	36.67%
Nivel medio	8	26.67%	10	33.33%	18	30.00%
Nivel alto	11	36.67%	9	30.00%	20	33.33%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 4

Niveles de los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 10, se visualiza los niveles de los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui de Puno, en donde se observa al 36,67% y 30,0% del 5to A y 5to B respectivamente de los estudiantes encuestados tienen un nivel bajo de problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online de los estudiantes, un nivel regular en un 26,67% del 5to A y 33,33% del 5to B de los estudiantes y en cuanto a un nivel bajo en caso del 5to A con el 36,67% y el 5to B con un 30,0% de los estudiantes con problemas por la adicción a los videojuegos online en estudiantes.

A partir de estos datos, se determina que el nivel de problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos online entre los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui en el año 2022, es de nivel bajo a medio. Sin embargo, los resultados también sugieren que, a pesar de este nivel relativamente bajo, el uso excesivo de

los videojuegos online sigue siendo un factor de riesgo que puede llevar a problemas de salud mental y física. Esto subraya la importancia de seguir monitoreando y gestionando el tiempo que los estudiantes dedican a los videojuegos para prevenir consecuencias negativas.

4.1.5. Niveles de la adicción a los videojuegos online - dimensión de la dificultad de control

En cuanto a los niveles de dificultad en el control de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui - 2022 de la ciudad de Puno, se obtuvo los siguientes resultados:

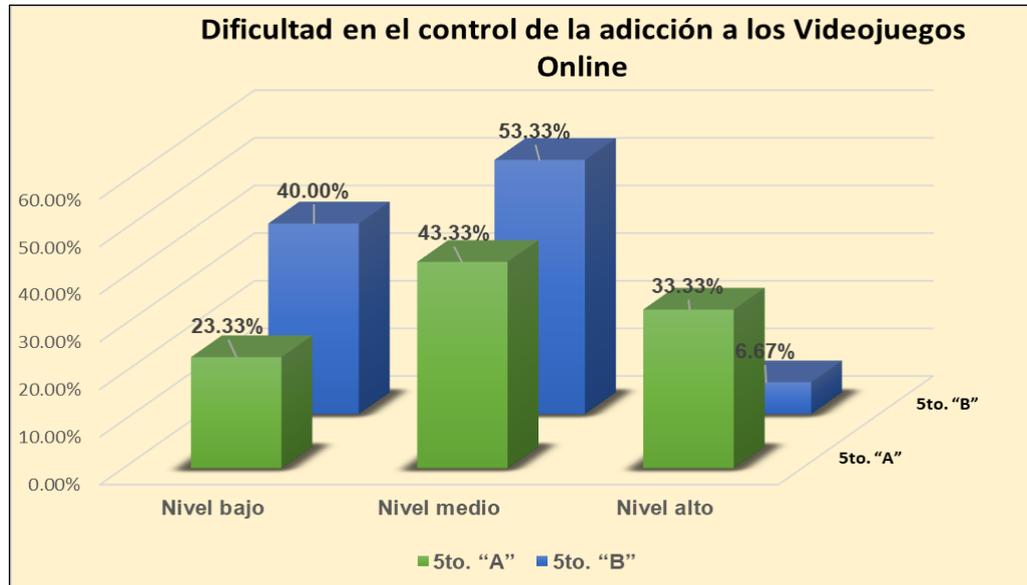
Tabla 11

Niveles de dificultad sobre el control de la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	Dificultad en el control de la adicción a los Videojuegos Online				Total	%
	5to. "A"	%	5to. "B"	%		
Nivel bajo	7	23.33%	12	40.00%	19	31.67%
Nivel medio	13	43.33%	16	53.33%	29	48.33%
Nivel alto	10	33.33%	2	6.67%	12	20.00%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 5

Niveles de dificultad sobre el control de la adicción a videojuegos online en los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de dificultad sobre el control a la adicción a videojuegos online en estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 11, se puede observar los resultados sobre los niveles de dificultad en el control de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes, en donde el 23,33% de los estudiantes del 5to A y 40.0% del 5to B tienen un nivel bajo, así mismo un 43.33% y 53.33% de los encuestados tiene un nivel medio, así también el 33.33% del 5to A y el 6.67% del 5to B tienen un nivel alto de dificultad en el control de la adicción a los videojuegos online de los estudiantes de la IES JCM de la ciudad de Puno efectuado en el periodo 2022.

La interpretación de los resultados sugiere que los estudiantes de quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, en su mayoría, muestran un buen control sobre su uso de videojuegos online. Esto significa que son capaces de manejar sus emociones y establecer límites claros respecto al tiempo y las circunstancias en que juegan, lo que les

permite evitar el desarrollo de una adicción. En otras palabras, la baja dificultad en el control indica una capacidad para equilibrar su entretenimiento con otras responsabilidades, reflejando un manejo saludable de sus hábitos digitales.

4.1.6. Los niveles de las habilidades sociales

El test se aplicó para diagnosticar el nivel de habilidades sociales en los estudiantes de quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno durante el año 2022. Su objetivo es identificar la situación actual en cuanto a asertividad, conversación, autorregulación, así como la adicción a los videojuegos online y la dificultad en el control de estos comportamientos entre los estudiantes.

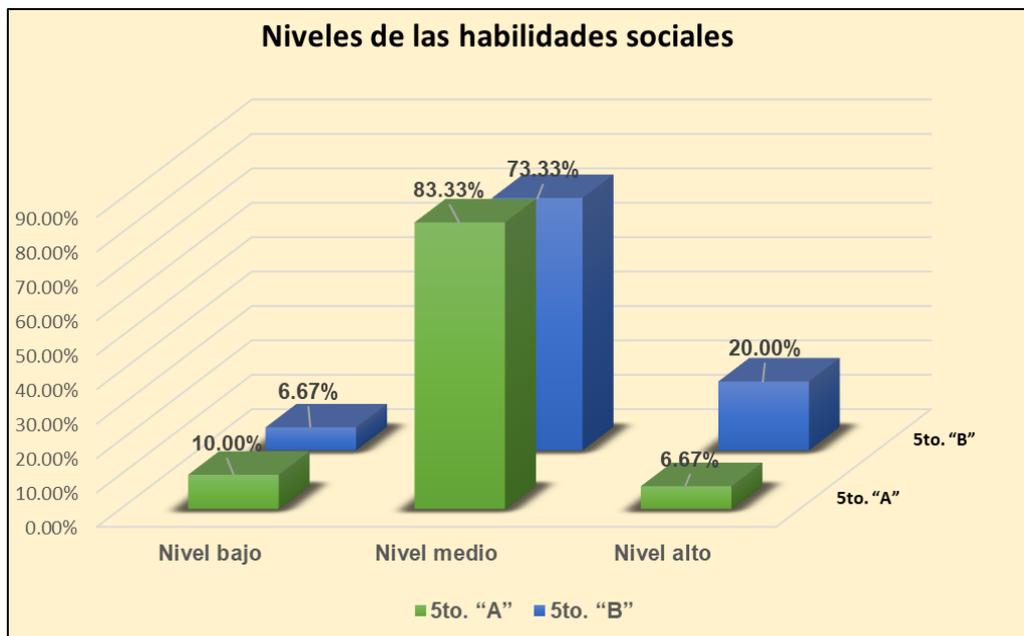
Tabla 12

Niveles de las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	Niveles de las habilidades sociales				Total	%
	5to.	%	5to.	%		
	“A”		“B”			
Nivel bajo	3	10.00%	2	6.67%	5	8.33%
Nivel medio	25	83.33%	22	73.33%	47	78.33%
Nivel alto	2	6.67%	6	20.00%	8	13.33%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 6

Niveles de las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 12, se visualizan los niveles de habilidades sociales de los estudiantes de quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, durante el año 2022, en donde se observa que predominantemente en ambos grupos de observación en un 10.0% y 6.67% de los estudiantes del 5to, respectivamente de los encuestados, tienen los niveles de las habilidades sociales de los estudiantes es bajo, y en un importante 83.33% y 73.33% de los estudiantes presentan un nivel medio de las habilidades sociales y en un tercer nivel el 6.67% del 5to, además del 20.0% de los estudiantes tiene un alto nivel de habilidades sociales en estudiante. Los resultados muestran que los estudiantes tienen nivel medio a alto sobre las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de la Institución Educativa Secundaria JCM.

Para realizar la prueba de la hipótesis, en su segunda hipótesis específica que plantea que “El nivel de las habilidades sociales en que se encuentran los

estudiantes del quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, en el periodo 2022, es alto”, teniéndose como resultado se tiene que es parcialmente concordante por tanto se confirma en parte que los niveles de las habilidades sociales que se encuentran en los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, es medio y relativamente alto, según los resultados mostrados.

4.1.7. Niveles de las habilidades sociales en su dimensión del asertividad

En cuanto a los niveles de asertividad en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno - 2022, se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 13

Niveles del asertividad en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	Asertividad en las habilidades sociales				Total	%
	5to. “A”	%	5to. “B”	%		
Nivel bajo	17	56.67%	9	30.00%	26	43.33%
Nivel medio	13	43.33%	17	56.67%	30	50.00%
Nivel alto	0	0.00%	4	13.33%	4	6.67%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 7

Niveles del asertividad en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de asertividad en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 13, se puede observar los resultados sobre los niveles de asertividad en las habilidades sociales de los estudiantes, en donde se puede ver que el 56.67% de los estudiantes del 5to A y 30.0% del 5to B tienen un nivel bajo, así mismo un 43.33% y 56.67% de los encuestados tiene un nivel medio de asertividad, así también solo el 13.33% del 5to B, y ningún caso en el 5to A. tienen un nivel alto de asertividad en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM de la ciudad de Puno efectuado en el periodo 2022.

Lo que significa, según los resultados obtenidos, el nivel de asertividad en las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui en 2022, es nivel medio. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes cuentan con habilidades sociales de nivel medio para comunicarse de manera efectiva y defender sus derechos de forma respetuosa hacia los demás. En otras palabras, los estudiantes tienden a tener dificultades para expresar sus

opiniones y necesidades de manera clara y respetuosa, lo que puede afectar sus interacciones y relaciones sociales.

4.1.8. Niveles de las habilidades sociales en su dimensión de la conversación

En cuanto a los niveles de conversación como habilidad social en los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno - 2022, se obtuvo los siguientes resultados:

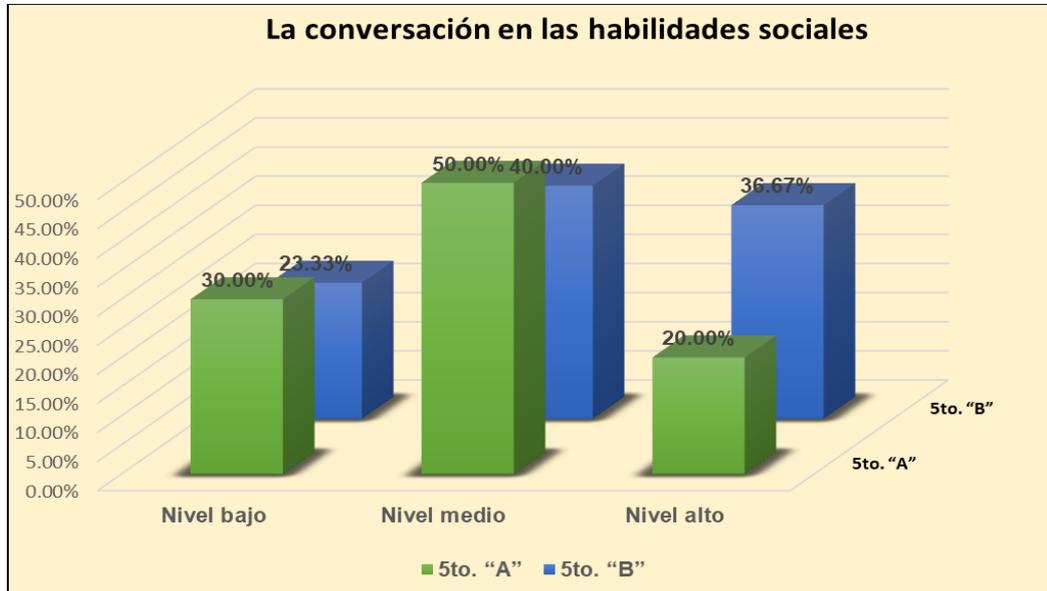
Tabla 14

Niveles de conversación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	La conversación en las habilidades sociales				Total	%
	5to. “A”	%	5to. “B”	%		
Nivel bajo	9	30.00%	7	23.33%	16	26.67%
Nivel medio	15	50.00%	12	40.00%	27	45.00%
Nivel alto	6	20.00%	11	36.67%	17	28.33%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 8

Niveles de conversación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de conversación en las habilidades sociales en los estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 14, se puede observar los resultados sobre los niveles de conversación en las habilidades sociales de los estudiantes, en donde se puede observar que el 30.0% de los estudiantes del 5to A y 23.33% del 5to B tienen un nivel bajo, así mismo un 50.0% y 40.0% en el mismo orden de los encuestados tiene un nivel medio de conversación, así también el 20.0% del 5to A y el 36.67% del 5to B, tienen un nivel alto de conversación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui de la ciudad de Puno efectuado en el periodo 2022.

Según los resultados obtenidos, el nivel de conversación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui en 2022, es medio. Esto indica que, si bien los estudiantes pueden participar en conversaciones, pero, les resulta difícil mantener un diálogo fluido y agradable. En otras palabras, aunque tienen cierta capacidad para interactuar verbalmente, pueden enfrentar

desafíos al intentar sostener conversaciones que sean naturales y placenteras, lo que podría limitar la calidad de sus interacciones sociales.

4.1.9. Niveles de las habilidades sociales en su dimensión de la autorregulación

En cuanto a los niveles de autorregulación como habilidad social en los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno - 2022, se obtuvo los siguientes resultados:

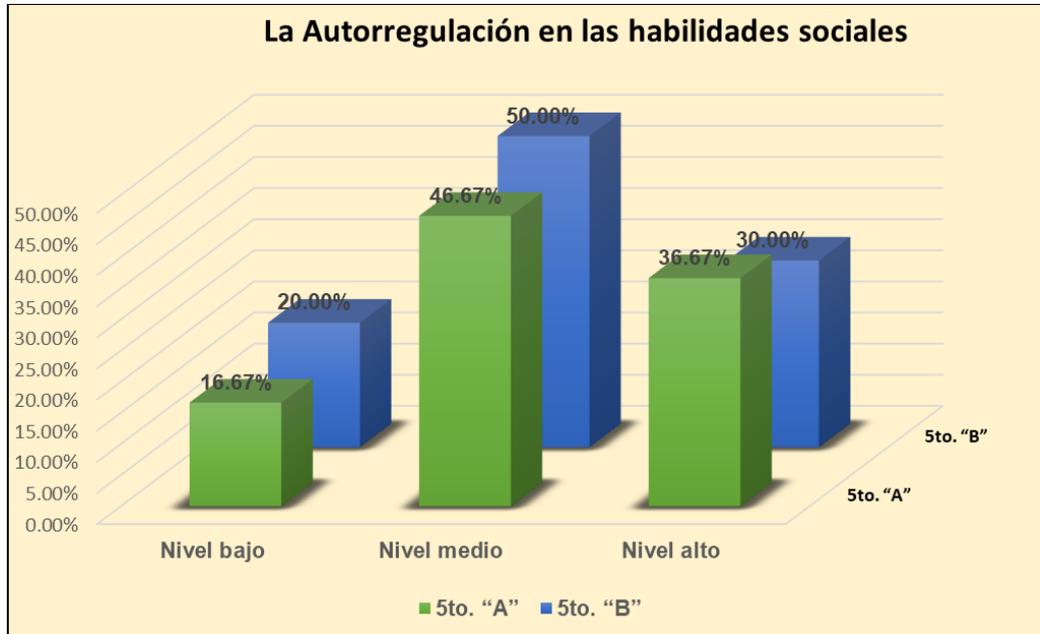
Tabla 15

Niveles de autorregulación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022

Niveles	La autorregulación en las habilidades sociales				Total	%
	5to. “A”	%	5to. “B”	%		
Nivel bajo	5	16.67%	6	20.00%	11	18.33%
Nivel medio	14	46.67%	15	50.00%	29	48.33%
Nivel alto	11	36.67%	9	30.00%	20	33.33%
Total	30	100.0%	30	100.0%	60	100%

Figura 9

Niveles de autorregulación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022



Nota: Niveles de autorregulación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM – 2022

En la tabla N° 15, se puede observar los resultados sobre los niveles de autorregulación en las habilidades sociales de los estudiantes, en donde se puede ver que el 16.67% de los estudiantes del 5to A y 20.0% del 5to B tienen un nivel bajo, así mismo un 46.67% y 50.0% en el mismo orden de los encuestados tiene un nivel medio de autorregulación, así también el 36.67% del 5to A y el 30.0% del 5to B, tienen un nivel alto de autorregulación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES JCM de la ciudad de Puno efectuado en el periodo 2022.

Según los resultados obtenidos, el nivel de autorregulación en las habilidades sociales de los estudiantes de la IES José Carlos Mariátegui en 2022, es medio. Esto sugiere que los estudiantes aún tienen dificultades para manejar y controlar sus estados emocionales y comportamientos de manera adecuada según la situación. En otras palabras, los estudiantes no siempre logran regular sus



emociones y reacciones de forma efectiva, lo que puede afectar su capacidad para responder de manera apropiada en diferentes contextos sociales.

4.2. DISCUSIÓN

El estudio sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del quinto año de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno durante el año 2022, revela que no hay una dependencia significativa entre ambos factores. Es decir, la adicción a los videojuegos online no afecta las habilidades sociales de los estudiantes. Esta conclusión se basa en un análisis que muestra que las habilidades sociales no están influenciadas por el nivel de adicción a los videojuegos. Los resultados sugieren que otros factores podrían tener un impacto más relevante en el desarrollo de las habilidades sociales, descartando así la adicción a los videojuegos como una causa principal en este contexto específico. El planteamiento concuerda con coronel y Valverde (2023), quienes señalaron que la adicción a los videojuegos ocurre cuando una persona juega en exceso, descuidando responsabilidades y actividades importantes, lo que afecta negativamente su desempeño académico, laboral y relaciones personales.

A su vez, Salazar y Toaza (2022), en su tesis, sobre dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. Concluyen que la dependencia a los videojuegos presenta una correlación negativa con respecto a las habilidades sociales. Defendiendo que, los datos no apoyaron la idea de que un aumento o disminución en la dependencia a los videojuegos esté asociado con cambios en las habilidades sociales. De igual forma, Ortiz y Oviedo (2022), en su investigación, sobre adicción a los videojuegos y habilidades sociales. También coinciden que los videojuegos no tienen una consecuencia negativa o positiva en las habilidades sociales.



Asimismo, Aquino & Salas (2023), en su investigación sobre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas, en los resultados del estudio, manifestaron que el 67,4% tiene un nivel de dependencia baja, mientras que el 3,5% tienen una dependencia alta. En conclusión, el estudio tiene una semejanza en los resultados, guardando una correlación positiva baja. Por último, Vaca (2020), en su estudio sobre uso problemático de los video-juegos y su relación con el apoyo social demuestra que el uso problemático de videojuegos; no afecta en el apoyo social de los adolescentes, en otras palabras, aunque mayor sea el uso problemático de los videojuegos, no afecta en el apoyo social recibido.

Mientras tanto, hay estudios que desafían los resultados de esta investigación. Tales como, Muñoz (2022), en su tesis, sobre redes sociales y habilidades sociales, donde manifiesta que, a mayor adicción, menor es el nivel de habilidades sociales. Esta teoría, se alinea con la investigación de Quijandria & Munaylla (2023), en su investigación sobre la adicción a redes sociales y habilidades sociales. Resalta que los jóvenes que no desarrollan adecuadamente sus habilidades sociales suelen estar vinculados a un uso excesivo de videojuegos.

En resumen, algunos estudios no encuentran correlaciones concernientes a las dos variables, mientras que otros identifican una relación inversa.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Según a los resultados estadísticas de la tabla correlacional Pearson, de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación de la UNA Puno, 2022, se determinó que la adicción a los videojuegos online no tienen un nivel de correlación positivo y alto con las habilidades sociales, con un coeficiente de correlación de $-0,008$, y un valor de significancia de $p \text{ valor} = 0.953$, que es > 0.05 , así, rechazando la hipótesis alterna y aceptando la hipótesis nula.

SEGUNDA: El nivel de adicción a los video juegos online en los estudiantes de quinto año de la IES. José Carlos Mariátegui Aplicación UNA-Puno es mayormente bajo, con un 93.33% . En cuanto a las dimensiones específicas también muestran niveles bajos: abstinencia 73% , abuso y tolerancia 65% , y problemas ocasionados por los videojuegos 36% . Solo en la dimensión de dificultad en el control, se observa un nivel medio, con un 48.33% .

TERCERA: El nivel de habilidades sociales en los estudiantes de quinto año de la IES. José Carlos Mariátegui Aplicación UNA-Puno, es medio, con 78.33% . En cuanto a sus dimensiones específicas muestran niveles medios: asertividad 50% , conversación 45% , autorregulación 48.33% . En resumen, así como la variable y sus dimensiones se ubican en el nivel medio.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se sugiere a las autoridades de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, limitar la red de internet institucional para que los estudiantes no caigan en adicción de los videojuegos online. De igual forma se sugiere al director del colegio promover actividades sociales en el aula, dado que los estudiantes ya muestran habilidades sociales de nivel medio a alto. Fomentar debates, trabajos en grupo y proyectos colaborativos para mejorar aún más su capacidad de interacción y comunicación.
- SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui aplicación UNA Puno, establecer una comunicación efectiva y continua con los padres para abordar el problema de la adicción. Esto debería incluir compartir información sobre el bienestar emocional de los estudiantes y las estrategias implementadas. Además, se sugiere organizar reuniones periódicas entre docentes, padres y psicólogos para asegurar un enfoque integral en la resolución del problema.
- TERCERA:** Se insta a los estudiantes de Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, a participar en talleres de habilidades sociales que son muy útiles para establecer relaciones sociales de calidad. También se recomienda a los estudiantes a involucrarse en actividades alternas, tales como actividades extracurriculares o deportes para poder fortalecer las habilidades sociales.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alomoto, I. M. (2021). *Teorías de las habilidades sociales en los adolescentes. Tesis de pregrado*. Universidad Central de Ecuador, Quito. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3165c548-8f26-496a-a4b9-2af91edd38ad/content>
- Aquino, E. J., & Salas, O. J. (2023). Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4º grado Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca Puno. Pregrado. Universidad Autónoma de Ica, Ica, Chíncha, Ica. Obtenido de <http://hdl.handle.net/123456789/2609>
- Artesano, F. (2021). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo - 2018*. Universidad Peruana los Andes, Huancayo.
- Araujo, M. L. V., & Santisteban, S. L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de La Salud*, 15(1), 51–59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Caballo, V. E. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. Obtenido de <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>
- Cabrera, L. (2012). Los derechos humano y la tolerancia . *CNDH*, Pag. 6.
- Cánovas, G. (2014). *Adicción a videojuegos: prevenir, identificar, actuar*. Colegio San Luis de los Franceses. Obtenido de <https://www.stlouisfrancais.com/wp-content/uploads/2021/03/GUIA-VIDEOJUEGOS-San-Luis-de-los-Franceses1.pdf>
- Ccopa, C. V., & Turpo, G. N. (2019). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar de Puno, 2019. *Tesis para licenciamiento*. Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Puno, Puno.



- Chambi, L. V. (2020). Uso del internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la I.E.S. Maria Auxiliadora - puno, 2019. *tesis para licenciatura*. Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Puno. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/14092>
- Collao, O. A. (2023). Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023. *Tesis de Pregrado*. Universidad Norbert Wiener, Lima. Obtenido de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2992/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coronel , R. G., & Valverde , B. A. (2023). Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución. *Tesis de Pregrado*. Universidad Antenor Orrego, Trujillo. Obtenido de <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/14531>
- Chugden, C. G., & Méndez, del C. L. (2021). Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una Institucion Cajamarca [Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. In *Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo*. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/88>
- De la Cruz, R. Y. (2021). Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021 [Universidad Peruana los Andes]. In *Efectividad del ejercicio terapéutico en el Síndrome de Fatiga Crónica: Revisión sistemática*. <http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n2/v13n2a08.pdf>. 2009 abr-jun; 13(2).
- Esperanza, D., & Cano, A. (2014). *guia_habilidades_sociales*. Obtenido de [guia_habilidades_sociales: guia_habilidades_sociales20190705-19004-teu75d-libre.pdf](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/14092/guia_habilidades_sociales: guia_habilidades_sociales20190705-19004-teu75d-libre.pdf)
- Gabriela, C. D. (2019). Autorregulación, flexibilidad mental y habilidades sociales en estudiantes adolescentes de nivel secundario. *Tesis para optar el Grado Académico de Maestra*. Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Lima. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12833/2080>



- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los Videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual Nottingham Trent University (Reino Unido)*, 13(3), 445-462. Obtenido de https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Hernandez, S. R., Fernandez, C. C., & Baptista, L. M. (2014). *Metodología de la investigación - Sexta edición*. México D.F.: Mc Graw-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Heaven, D. (13 de Diciembre de 2019). *Tecnología y Sociedad a los videojuegos: el nuevo trastorno de la OMS*. Obtenido de MIT Technology Review: <https://www.technologyreview.es/s/11658/historias-de-adiccion-los-videojuegos-el-nuevo-trastorno-de-la-oms>
- Huayta, I. M. (2020). Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna - 2019. *Tesis de Pregrado*. Universidad Privada de Tacna, Tacna. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12969/1633>
- Ibarra , M. E. (2020). Habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años en la ciudad de Victoria de Durango. *Tesis de Posgrado*. Universidad de Juárez de Estado de Durango, Durango. Obtenido de <http://repositorio.ujed.mx/jspui/bitstream/123456789/66/1/Tesis%20Las%20habilidades>
- Idorsia . (Agosto de 2023). *20 años investigando cómo tratar el insomnio crónico* . Obtenido de <https://psiquiatria.com/glosario/abstinencia>
- Laura, G., & Galvanovskis , A. (2009). ASERTIVIDAD: UN ANÁLISIS TEÓRICO-
- Manturado, L. (2022). Evaluación de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes 3° grado de secundaria de una institución educativa en Junín. *Tesis de segunda especialización*. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú, Huancavelica. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/5053>
- Muñoz , J. (2022). RELACIÓN ENTRE ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS. *Licenciado en Psicología*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela



de Psicología, Ecuador. Obtenido de
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3839>

Mahima, S. (2022). Online gaming: a comparative study between problematic and non-problematic gamers. *Tesis para el premio de doctorado para Filosofía*. University Chandigarh, Chandigarh, India . Obtenido de <http://hdl.handle.net/10603/495649>

Mendez, R. S. (2004). *Relacion entre los Habitos de estudio y rendimiento academico en los alumnos de la preparatoria num.22 de la universidad Autonoma de Nuevo Leon*. Mexico: Universidad Autonoma de Nuevo Leon. Recuperado el 16 de 03 de 2020, de <http://eprints.uanl.mx/5471/1/1020149860.PDF>

Merma, J. H. (2022). Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020. *Tesis de Pregrado*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Puno, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17683>

Moncada, J., & Chacon , Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*, 43-49. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Pérez Porto, J., & Gardey , A. (2023). *definiciones*. Obtenido de <https://definicion.de/abstinencia/>

Quijandria , F. S., & Munaylla, I. I. (2023). Adiccion a redes sociales y habilidades sociales en escolares de nivel secundario del departamento de Puno en época de Covid 19. *Titulo para licenciatura*. Universidad Ricardo Palma, Lima, Puno. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14138/6753>

Ramos, A. J. (2018). *Inteligencia emocional. tesis de licenciatura*. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/15936/Ramos_Arpe_Alejandra_Judith.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Soria, V. H., Vilchez, V. D., & Quispe, Y. Y. (2023). Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de



las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022. *Licenciada en Psicología*.
Universidad Continental, Lima. Obtenido de
<https://hdl.handle.net/20.500.12394/14025>

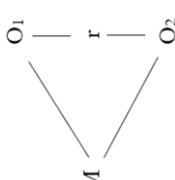
Salazar, A., & Toaza, B. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes*, España



ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

PREGUNTAS	HIPÓTESIS	OBJETIVO	VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROBLEMA GENERAL ¿Como influye la adicción a los videojuegos online en las habilidades sociales en estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022?	GENERAL La adicción a los videojuegos online, tienen un nivel de correlación positivo y alto con las habilidades sociales los estudiantes de quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación de la UNA-Puno en el año, 2022.	GENERAL Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en estudiantes de quinto año de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.	INDEPENDIENTE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ONLINE	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad en el control	Método: deductivo descriptivo, donde no se manipulan las variables Enfoque: Cuantitativo Diseño de investigación El diseño de investigación que se utilizó es descriptivo correlacional, esta	Se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de recolección datos: Encuesta: Esta técnica permitió brindar información sobre adicción a los video juegos online y las habilidades sociales en los estudiantes de la IES “José Carlos

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	DEPENDIEN TE	Asertividad	descrita en la siguiente ecuación:	Mariátegui” de Puno.
¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos online en estudiantes del quinto año de la secundaria de la IES José Carlos Mariátegui	Manifiestan adicción a los videojuegos online, los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui	Identificar el nivel de adicción a los videojuegos online de los estudiantes del quinto año de la IES José Carlos Mariátegui	HABILIDAD ES SOCIALES	Conversación	 <p>Donde: M= Muestra r= Grado de correlación que existe O₁= Observaciones de la 1ra variable O₂= Observaciones de la 2da variable</p>	Se utilizaron los cuestionarios para la determinación del nivel de adicción a los videojuegos online – mediante el Test de dependencia a los videojuegos online creado y validado estadísticamente por Chóliz & Marco (2011)
Aplicación UNA Puno, 2022. Puno, 2022?	Aplicación UNA Puno, 2022. Manifiestan dificultades en habilidades sociales, los estudiantes del quinto año de la	Aplicación UNA Puno, 2022 Identificar el nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de la IES		Autoregulación		



¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en estudiantes de quinto año de secundaria de la IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022?	IES José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.	José Carlos Mariátegui Aplicación UNA Puno, 2022.	Carlos		Tipo de investigación Sobre la tipificación del presente trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, tipo de investigación descriptiva, según el tiempo de ocurrencia de la información recabada es de tipo retrospectiva; según el período y secuencia de adquisición de los datos es transversal, y según el alcance y diseño es de tipo correlacional.
--	---	---	--------	--	---



ANEXO 2: Constancia de ejecución de la investigación.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE PUNO
I.E.S. "JOSE CARLOS MARIATEGUI" APLICACIÓN UNA PUNO
CODIGO MODULAR 1024033



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "JOSE CARLOS MARIATEGUI" APLICACIÓN UNA PUNO CON CODIGO MODULAR 1024033;

HACE CONSTAR:

Que, la tesista **RUTH ELIZABETH CASTRILLO YAVAR** identificada con N° de DNI 71852640, egresada de la carrera profesional de lengua, Literatura, Psicología y Filosofía, de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, por realizar la aplicación del instrumento de investigación de su proyecto de tesis titulado: "**La Adicción a los Videos Juegos Online y las habilidades sociales en los estudiantes del Quinto Grado del IES José Carlos Mariátegui Aplicación de la UNA Puno 2022**" ejecutado el 21 de noviembre del 2022.

Se expide la presente CONSTANCIA a solicitud de la interesada para los fines que se estime conveniente.

Se brinda la información con fines académicos.

Puno, 11 de Julio 2024


Efraín Carrera Cutipa
DIRECTOR
I.E.S. JOSÉ CARLOS MARIATEGUI APLICACIÓN UNA



ANEXO 3: Cuestionario de uso de videojuegos

CUESTIONARIO DE USO DE VIDEOJUEGOS

Nombre:

Escuela profesional:

Año:

DATOS GENERALES

1. Mencione con quién juega frecuentemente videojuegos.

- a. Solo ()
- b. Con sus amigos del universidad ()
- c. Con sus amigos del barrio ()
- d. Con sus familiares ()
- e. Otros () Especificar:

2. Indique que videojuego o videojuegos utiliza frecuentemente.

- | | |
|---------------------------|--|
| a. Dota 2 () | f. Half Life () |
| b. League of Legends () | g. Minecraft () |
| c. Heroes of Newerth () | h. Otros () Mencionalos:
.....
.....
..... |
| d. Starcraft/Warcraft () | |
| e. Counter Strike () | |

3. Indique la frecuencia con la que juega videojuegos.

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| a. Solo fines de semana () | d. Diariamente () |
| b. Algunas veces a la semana () | e. Varias veces al día () |
| c. Inter diario () | f. 1 ó 2 veces al mes () |

4. Cuando juega ¿Cuántas horas le dedica?

- | | |
|------------------------|----------------------|
| a. ½ hora a 1 hora () | d. 6 a 8 horas () |
| b. 1 a 3 horas () | e. 8 horas a más () |
| c. 3 a 6 horas () | f. Otras..... |



ANEXO 4: Instrumentos de investigación

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

CUESTIONARIO SOBRE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ONLINE

Esta es una encuesta donde usted participa de manera voluntaria, por lo que se agradece encarecidamente que sea absolutamente sincero(a) en sus respuestas. Antes de responder por favor complete los siguientes datos:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:SECCIÓN:

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

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

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4



Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, según el criterio de la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

Del cero al 100 ¿En qué medida consideras que estas enganchado a los videojuegos online?

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------



- a) **Abstinencia:** Ítems 3,6, 7, 10, 11, 13,14,21 y 25, hace referencia tanto al malestar que se presenta cuando no pueden utilizar los videojuegos, como a la utilización de estos para aliviar problemas psicológicos.
- b) **Abuso y tolerancia:** Items 1, 5, 8, 9 y 12, indica que se juega progresivamente más que al principio y, en cualquier caso, de forma excesiva.
- c) **Problemas ocasionados por los videojuegos:** ítems 16, 17, 19 y 2, referido a las consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos.
- d) **Dificultad en el control:** ítems 2, 15, 18, 13, 14, 21 y 24, y se refiere a las dificultades en dejar de jugar, a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo en ese momento o situación.

TABLA DE RESULTADOS

	GRUPO I	GRUPO II	GRUPO III	GRUPO IV	AV-O
	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas por la adicción	Dificultad en el control	Adicción a los Videojuegos Online
PDO					
PDM	46	20	16	24	100
PDP					

Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP) a reflejar en la gráfica

$$PDP = \frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)}}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}} \times 100$$

Baremos del cuestionario

De 25 a 57% nivel de adicción a los videojuegos

De 58% a 90% nivel de adicción a los videojuegos

Del 91% al 125% nivel de adicción a los videojuegos



ANEXO 5: Cuestionario de habilidades sociales

CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES (CHS-A)

Número de registro: _____

Edad: _____

Genero: _____

INSTRUCCIONES:

A continuación, encontraras una lista de situaciones que las personas viven en su día a día, señala tu respuesta marcando con una X una de los números que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios;

Marca el 1 si su respuesta es N (Nunca)

Marca el 2 si su respuesta es CN (Casi nunca)

Marca el 3 si su respuesta es AV (A veces)

Marca el 4 si su respuesta es CS (Casi siempre)

Marca el 5 Si su respuesta es S (Siempre)

Recuerde que: se sinceridad es muy importante no hay respuestas buenas ni malas asegúrate de contestar todas.

ITEMS	N	CN	AV	CS	S
1. Si alguien me interrumpe cuando estoy hablando, soy capaz de pedirle que me deje terminar,	1	2	3	4	5
2. Si hice sentir mal a un compañero le pido disculpas,	1	2	3	4	5
3. Aunque esté con personas conocidas, me cuesta integrarme a las conversaciones.	1	2	3	4	5
4. Si un profesor me llama la atención, reacciono de forma respetuosa.	1	2	3	4	5
5. Me cuesta terminar las conversaciones y en general me quedo esperando a que otros lo hagan	1	2	3	4	5
6. Puedo hacer discursos frente a compañeros sin ponerme nervioso.	1	2	3	4	5
7. Si en un grupo de personas conocidas estoy en desacuerdo la mayoría, puedo expresar mi opinión.	1	2	3	4	5
8. Evito acercarme a hablar con personas que parecen muy distintas a titi	1	2	3	4	5
9. Si me interesa un tema de la clase, me acerco a conversar con el profesor.	1	2	3	4	5
10. Aunque necesite alguna información evito preguntar a desconocidos.	1	2	3	4	5
11. Si un amigo hace algo que me molesta, se lo hago saber.	1	2	3	4	5
12. Cuando un compañero se siente mal, trato de apoyarlo.	1	2	3	4	5
13. Cuando estoy con una persona que acabo de conocer, me cuesta mantener una conversación.	1	2	3	4	5
14. Logro tomar con calma las bromas que me hacen mis compañeros y no enojarme por ellas.	1	2	3	4	5
15. Si un profesor dice algo con lo que no estoy de acuerdo, me atrevo a darle mi opinión	1	2	3	4	5



TABLA DE RESULTADOS

	GRUPO I	GRUPO II	GRUPO III	HS-A
	Asertividad (de 1 a 6)	Conversación (de 7 a 11)	Autorregulación (de 12 a 15)	Habilidades Sociales para el Contexto Académico (de 1 a 15)
PDO				
PDM	30	25	20	75
PDP				

Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP) a reflejar en la gráfica

$$\text{PDP} = \frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)}}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}} \times 100$$

Baremos del cuestionario

De 0 a 48% nivel bajo de habilidades sociales

De 49% a 60% nivel medio de habilidades sociales

Del 61% al 100% nivel alto de habilidades sociales



ANEXO 6. Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo RUTH ELIZABETH CASTRILLO YAVAR,
identificado con DNI 71852640 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN SECUNDARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" LA ADICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE LA IES JOSÉ
CARLOS MARIÁTEGUI APLICACIÓN DE LA UNA-PUNO, 2022 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 29 de Agosto del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 7. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo RUTH ELIZABETH CASTRILLO YAVAR,
identificado con DNI 7185 26 40 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN SECUNDARIA
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE LA IES JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI APLICACIÓN DE LA UNA-PUNO, 2022 ”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 29 de Agosto del 20 24

FIRMA (obligatoria)



Huella