UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

“Uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025”

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA: Caldas Espinoza, Rosangela Del Pilar

ASESORA: Celis Victorio, Maximiliana

HUÁNUCO – PERÚ

2026

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional( )
- Trabajo de Investigación ( )
- Trabajo Académico ( )

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Psicología Educativa
AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:
Área: Ciencias Sociales
Sub área: Psicología
Disciplina: Psicología (incluye terapias de aprendizaje, habla, visual y otras discapacidades físicas mentales).

DATOS DEL PROGRAMA:
Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de licenciado(a) en psicología
Código del Programa: P05
Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ( )
- Fondos Concursables ( )

DATOS DEL AUTOR:
Documento Nacional de Identidad (DNI): 45946925
DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 42176066
Grado/Título: Maestro en sistema de protección de los derechos del niño, niña y adolescente frente a la violencia
Código ORCID: 0009-0008-1495-109X

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Calderon Carillo, Manuel Santiago	Magister En Psicologia Educativa	22414679	0009-0004-7493-863X
2	Santamaria Puente, Luzvery	Magíster en gerontología clínica interdisciplinar (grado de maestro)	46355682	0009-0002-7940-8684
3	Dionisio Barrera, Willy Yordan	Maestro en ciencias de la salud, con mención en salud pública y docencia universitaria	42297835	0009-0001-2448-5773

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las **15:00 P.M.** horas del día 22 del mes de mayo del año dos mil veintiséis, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Salud de la ciudad universitaria La Esperanza en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el **Jurado Calificador** integrado por los docentes:

- MG. MANUEL SANTIAGO CALDERON CARRILLO **PRESIDENTE**
- MG. LUZVERY SANTAMARIA PUENTE **SECRETARIA**
- MG. WILLY YORDAN DIONISIO BARRERA **VOCAL**
- MG. KARINA VANESSA DIESTRO CALORETTI (**JURADO ACCESITARIO**)
- **ASESOR DE TESIS MG. MAXIMILIANA CELIS VICTORIO**

Nombrados mediante Resolución N° 3255-2025-D-FCS-UDH y RESOLUCION N° 1187-2026-D-FCS-UDH, para evaluar la Tesis titulada. **"USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ALUMNOS DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JORGE DE TINGO MARÍA – 2025";** Presentado por la Bachiller en Psicología, **SRA. CALDAS ESPINOZA, ROSANGELA DEL PILAR,** para optar el Título Profesional de **LICENCIADA EN PSICOLOGÍA.**

Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas, procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a)...Aprobado.....por...Unanimidad.....con el calificativo cuantitativo de.....14..... y cualitativo de.....catorce.....

Siendo las, ..15:50..... Horas del día.....22..... del mes de .....Mayo..... del año .....2026....., los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

MG. MANUEL SANTIAGO CALDERON CARRILLO
0009-0004-7493-863X- DNI: 22414679
PRESIDENTE

MG. LUZVERY SANTAMARIA PUENTE
0009-0002-7940-8684 - DNI: 46355682
SECRETARIA

MG. WILLY YORDAN DIONISIO BARRERA
0009-0001-2448-5773– DNI: 42297835
VOCAL

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: ROSANGELA DEL PILAR CALDAS ESPINOZA, de la investigación titulada "USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ALUMNOS DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JORGE DE TINGO MARÍA - 2025", con asesor(a) MAXIMILIANA VICTORIO CELIS, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 1547-2024-D-FCS-UDH del P. A. de PSICOLOGÍA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 25 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 27 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
RESPONSABLE DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA
HUÁNUCO - PERÚ

RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
RESPONSABLE DE TURNITIN
HUÁNUCO - PERÚ

MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

244. ROSANGELA DEL PILAR CALDAS ESPINOZA.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%	24%	16%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucsp.edu.pe Fuente de Internet	1%

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
RESPONSABLE DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA
HUÁNUCO - PERÚ

RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
RESPONSABLE DE TURNITIN
HUÁNUCO - PERÚ

MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

A mí, Rosangela, que aprendí que estudiar psicología no solo es conocer o comprender la mente humana, sino también reconocer mis propias heridas, aceptar las sombras que forman parte de mi pasado y reconciliarme con ellos, todo eso para poder crecer y alcanzar una madurez emocional.

A la persona que fui cuando empezó este camino, llena de sueños y al mismo tiempo con dudas, miedos e interrogantes. Que teniendo una gran responsabilidad de ser madre, esposa y sumado a ello muchas otras responsabilidades, que muchas veces pensó en dejar este camino, pero decidió continuar, aun cuando el agotamiento físico y mental pesaba más que la motivación. Gracias por no rendirte. Por sostenerte de Jehová cuando nadie más veía la batalla.

AGRADECIMIENTO

A Jehová.

Gracias por acompañarme en mi vida, especialmente en esta etapa donde tu fortaleza me mantuvo, en muchos momentos sentí desfallecer por tantos obstáculos que encontré en el camino, pero ahí estabas para sostenerme y levantarme.

Gracias, Jehová, por permitirme llegar hasta aquí, por brindarme salud, por rodearme de personas, como mi esposo Jhon, mi hijo Amiud, mis hermanos Jhonathan y Esther que fueron de gran apoyo en esta etapa de mi vida. También un agradecimiento a las personas encargadas de la institución educativa San Jorge, donde me permitieron hacer realidad mi proyecto.

ÍNDICE

DEDICATORIA II
AGRADECIMIENTO III
ÍNDICE IV
ÍNDICE DE TABLAS VII
ÍNDICE DE FIGURAS IX
ABSTRACT XI
INTRODUCCIÓN XII
CAPITULO I 15
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 15
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 17
1.2.1. PROBLEMA GENERAL 17
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS 17
1.3. OBJETIVOS 18
1.3.1. OBJETIVO GENERAL 18
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS 18
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 19
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN 20
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN 20
CAPÍTULO II 22
MARCO TEÓRICO 22
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 22
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES 22
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES 23
2.1.3. ANTECEDENTES REGIONALES 25
2.2. BASES TEÓRICAS 27
2.2.1. VIDEOJUEGOS 27
2.2.2. HABILIDADES SOCIALES 36
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES 48
2.4. HIPÓTESIS 49
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL 49
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS 49
2.5. VARIABLES 51
2.5.1. VARIABLE 1: VIDEOJUEGOS 51
2.5.2. VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES 51
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES 52

CAPÍTULO III 54
METODOLOGÍA..... 54
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN 54
3.1.1. ENFOQUE 54
3.1.2. NIVEL 54
3.1.3. DISEÑO 54
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA 55
3.2.1. POBLACIÓN 55
3.2.2. MUESTRA 56
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS..... 57
3.3.1. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 57
3.3.2. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 57
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS. 59
3.4.1. PLAN DE TABULACIÓN 59
3.4.2. PRUEBAS ESTADÍSTICAS (ESTADÍGRAFOS)..... 60
CAPÍTULO IV 61
RESULTADOS 61
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS 61
4.1.1. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA VARIABLE USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SUS DIMENSIONES..... 61
4.1.2. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES Y SUS DIMENSIONES 64
4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS 71
4.2.1. PRUEBA DE NORMALIDAD DE LAS DISTRIBUCIONES..... 71
4.2.2. COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN..... 71
4.2.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL..... 72
4.2.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1 74
4.2.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2 75
4.2.6. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3 77
4.2.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4 79
4.2.8. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 5 80
4.2.9. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 6 82
CAPÍTULO V 84
DISCUSIÓN DE RESULTADOS 84
CONCLUSIONES..... 92
RECOMENDACIONES 95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 97

ANEXOS 108

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estudiantes de secundaria de la I.E. San Jorge 55

Tabla 2 Muestra de estudiantes de secundaria de la I.E. San Jorge 56

Tabla 3 Niveles de uso de videojuegos en alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 61

Tabla 4 Niveles de dependencia y evasión por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 62

Tabla 5 Niveles de consecuencias negativas por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 63

Tabla 6 Niveles de habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 64

Tabla 7 Niveles de capacidad de autoexpresión en situaciones sociales de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 65

Tabla 8 Niveles de capacidad de defensa de los propios derechos como consumidor de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 66

Tabla 9 Niveles de capacidad de expresión de enfado o disconformidad de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 66

Tabla 10 Niveles de capacidad para decir no y cortar interacciones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 68

Tabla 11 Niveles de capacidad para hacer peticiones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 69

Tabla 12 Niveles de capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 70

Tabla 13 Prueba de normalidad de las distribuciones 71

Tabla 14 Coeficiente de correlación de Spearman 72

Tabla 15 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales..... 73

Tabla 16 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y la Autoexpresión de situaciones sociales oral 75

Tabla 17 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor..... 76

Tabla 18 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad 78

Tabla 19 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones..... 80

Tabla 20 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y el hacer Peticiones 81

Tabla 21 Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto 83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 61

Figura 2 Niveles de dependencia y evasión por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 62

Figura 3 Niveles de consecuencias negativas por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 63

Figura 4 Niveles de habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 64

Figura 5 Niveles de capacidad de autoexpresión en situaciones sociales de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge65

Figura 6 Niveles de capacidad de defensa de los propios derechos como consumidor de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 66

Figura 7 Niveles de capacidad de expresión de enfado o disconformidad de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge67

Figura 8 Niveles de capacidad para decir no y cortar interacciones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge 68

Figura 9 Niveles de capacidad para hacer peticiones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 69

Figura 10 Niveles de capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge..... 70

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de determinar la relación entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales en 166 alumnos de secundaria (tercero a quinto año) de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María, durante el año 2025. Se adoptó un tipo de investigación básica con enfoque cuantitativo, un nivel correlacional y un diseño no experimental. Se empleó la prueba de correlación Rho de Spearman para analizar los datos. Los resultados revelaron una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales (Rho = -0.509; p = 0.001), concluyéndose que, a mayor uso de los videojuegos, menor era el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes. Específicamente, se encontraron relaciones negativas y significativas con la autoexpresión (Rho = -0.485; p = 0.001), la defensa de los propios derechos como consumidor (Rho = -0.455; p = 0.001), la expresión de enfado o disconformidad (Rho = -0.555; p = 0.001), el decir no y cortar interacciones (Rho = -0.472; p = 0.001), el hacer peticiones (Rho = -0.541; p = 0.001), y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto (Rho = -0.465; p = 0.001). Estas conclusiones sugieren que el uso de videojuegos se asocia con un detrimento en diversas dimensiones de las habilidades sociales en la población estudiada.

Palabras Clave: Videojuegos, Habilidades Sociales, Autoexpresión, Asertividad, Adolescentes, Educación Secundaria.

ABSTRACT

This research was conducted with the objective of determining the relationship between videogames use and social skills in 166 high school students (third to fifth year) at the San Jorge Educational Institution in Tingo Maria, during the year 2025. A basic research type was adopted, with a quantitative approach, a correlational level, and a non-experimental design. Spearman's Rho correlation test was used to analyze the data. The results revealed a moderate negative and statistically significant relationship between videogames use and social skills (Rho = -0.509; p = 0.001), concluding that, the greater the video game use, the lower the development of social skills in the students. Specifically, negative and significant relationships were found with self-expression (Rho = -0.485; p = 0.001), the defense of one's own consumer rights (Rho = -0.455; p = 0.001), the expression of anger or disagreement (Rho = -0.555; p = 0.001), saying no and ending interactions (Rho = -0.472; p = 0.001), making requests (Rho = -0.541; p = 0.001), and initiating positive interactions with the opposite sex (Rho = -0.465; p = 0.001). These conclusions suggest that videogames use is associated with a detriment in various dimensions of social skills in the studied population.

Keywords: Videogames, Social Skills, Self-expression, Assertiveness, Adolescents, Secondary Education.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la tecnología ha permeado profundamente todos los aspectos de la vida humana, transformando la manera en que los individuos interactúan, aprenden y se desarrollan. Dentro de este panorama, el uso de los videojuegos ha emergido como una de las actividades de ocio y entretenimiento más prevalentes, especialmente entre la población adolescente. Lo que en sus inicios fue una forma de entretenimiento marginal, ha evolucionado hasta convertirse en una industria global multimillonaria, atrayendo a millones de usuarios de todas las edades. No obstante, este fenómeno masivo no está exento de controversias, particularmente en lo que respecta a sus potenciales implicaciones en el desarrollo de habilidades sociales. La naturaleza y el alcance de esta problemática radican en la creciente cantidad de tiempo que los adolescentes dedican a las interacciones virtuales, una tendencia que se vio acentuada significativamente a raíz de la pandemia de COVID-19 y las medidas de confinamiento, las cuales impulsaron un aumento sin precedentes en el consumo de medios digitales y videojuegos como principal forma de entretenimiento y conexión social. Esto plantea interrogantes cruciales sobre cómo este tiempo afecta la adquisición y el perfeccionamiento de las habilidades esenciales para la interacción efectiva en el mundo real.

Las habilidades sociales, fundamentales para el desarrollo integral del individuo, son un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que permiten a las personas iniciar y mantener relaciones satisfactorias, expresar emociones, deseos y derechos, resolver conflictos de manera constructiva y adaptarse a diversos contextos sociales. Estas competencias son cruciales para el bienestar psicológico, el éxito académico y la integración social y profesional futura. Un déficit en habilidades sociales puede conducir a dificultades en la comunicación, aislamiento, ansiedad, baja autoestima y problemas de adaptación, lo que subraya la imperiosa necesidad de comprender los factores que influyen en su desarrollo. Dada la ubicuidad de los videojuegos en la vida de los adolescentes de hoy, y el aumento exponencial de su uso durante y después de la pandemia de COVID-19, es

de vital importancia investigar si el tiempo y la dedicación a estas plataformas impactan positiva o negativamente en la configuración de estas habilidades cruciales. La presente investigación se justifica en la necesidad de generar conocimiento empírico que informe a padres, educadores e instituciones sobre la dinámica entre el uso de videojuegos y el desarrollo socioemocional de los jóvenes, permitiendo así el diseño de estrategias de intervención y orientación más efectivas.

En este contexto, la presente investigación se propuso determinar la relación del uso de los videojuegos y las habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María. Adicionalmente, se buscó evaluar la relación del uso de los videojuegos y la autoexpresión de situaciones sociales, conocer la relación con la defensa de los propios derechos como consumidor, medir la relación con la expresión de enfado o disconformidad, identificar la relación con el decir no y cortar interacciones, calcular la relación con el hacer peticiones, y analizar la relación con el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto.

Para un mejor desarrollo de la investigación se vio conveniente estructurarla de la siguiente manera:

En el Capítulo I: se aborda el problema de investigación, su formulación, objetivos, justificación teórica, práctica y metodológica, así como sus limitaciones y viabilidad.

En el Capítulo II: se expone el marco teórico, con los antecedentes del problema, las bases conceptuales, las teorías aplicadas, las definiciones conceptuales, las hipótesis y la operacionalización de las variables.

El Capítulo III: presenta la metodología utilizada, describiendo el tipo y enfoque de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como los aspectos éticos.

El Capítulo IV: muestra los resultados obtenidos, el análisis estadístico descriptivo e inferencial, y la contrastación de hipótesis.

El Capítulo V: está dedicado a la discusión de los resultados, a la luz de los objetivos planteados y de investigaciones previas.

Finalmente, el documento concluye con el apartado de conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas, y los anexos.

CAPITULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A lo largo de la última década, los videojuegos han llegado a ser parte integrante del entretenimiento de los jóvenes de todo el mundo. Según estudios recientes, un porcentaje significativo de estudiantes de secundaria pasa varias horas al día jugando a videojuegos. Esta tendencia ha suscitado debates sobre el posible impacto de estas actividades en diversos aspectos del desarrollo de los jóvenes.

UNICEF (2022), manifiesta en lo referente a la violencia y agresividad en los videojuegos es importante considerar los tipos de juegos y su intensidad que produce en los niños o adolescentes, considerar la clasificación de ellos.

De acuerdo a un estudio publicado por DFC Intelligence, en 2022 casi el 40 por ciento de los habitantes del planeta juega a videojuegos, lo que significa que unos 3.100 millones de personas participan en la comunidad de los videojuegos. El informe de Newzoo indica que América Latina ha sido la tercera industria de videojuegos con mayor crecimiento en los últimos tres años, con una cuota del 11% (Staff, 2022).

Hormigo (2022) señala que el 16% de los adolescentes españoles abusa de los videojuegos y el 3% muestra signos de adicción.

Según el informe de la Escuela Valenciana de Informática (ISFE), el 54% de las personas de entre 6 y 64 años en Europa (Francia, Reino Unido, Alemania y España) juega a videojuegos. De ellos, el 77% juega al menos una hora a la semana, el 17% juega al menos una hora al mes y solo el 7% dice jugar una vez al año (Coenen, 2020).

En una encuesta mundial realizada entre mayo y junio de 2020 a 4.573 personas mayores de 13 años, Clement (2021) concluyó que el tiempo dedicado a los videojuegos ha aumentado en un 52 por ciento sólo en América Latina.

El National Institute on Drug Abuse (NIDA, 2022) considera que la dependencia de los videojuegos es un tipo de adicción comportamental. Según el NIDA, el consumo exagerado de videojuegos puede afectar de forma

negativa a las actividades cotidianas, incluidas las aptitudes sociales y el desempeño escolar.

En 2019, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció la adicción a los videojuegos como un desorden psíquico y la incorporó a la Clasificación Internacional de Enfermedades, una decisión considerada relativa por los expertos en salud y la industria de los videojuegos (Pont, 2020).

En Perú, la adicción a los videojuegos y su impacto en las habilidades sociales de los alumnos de secundaria es un problema creciente. Conforme aumenta el alcance de los videojuegos, también aumentan las dificultades a las que se ven confrontados los alumnos peruanos para hacer frente a la vida adulta.

Un informe del Ministerio de Salud de Perú (Minsa) aporta datos relevantes acerca de la dependencia de los videojuegos en la juventud peruana y sobre su posible relación con las habilidades sociales (Minsa, 2021).

Según el estudio Gaming en la nueva normalidad, realizado por la agencia de comunicación Havas Group, el 69% de la población peruana juega videojuegos y el 75% lo hace al menos una vez a la semana (PERÚ21, 2021). En cuanto al COVID-19, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) reporta un aumento de la adicción al juego en niños y adolescentes como consecuencia de la pandemia, muchos de ellos menores de edad, sigue disminuyendo debido a los avances tecnológicos.

Por otro lado, un estudio realizado por Carlos, Inocente y Pretel (2021) en Huánuco reveló que el 42,6 por ciento de los alumnos de un colegio público en Amarilis tiene adicción moderada a los videojuegos y el 37,4 por ciento tiene adicción fuerte a los videojuegos.

Hoy en día, el uso excesivo de juegos virtuales en adolescentes provoca cambios emocionales y de comportamiento como ira, frustración e incluso trastornos mentales como depresión, ansiedad, adicción o abuso de sustancias.

En la Institución Educativa San Jorge de Tingo María ha aumentado el tiempo que los estudiantes de secundaria dedican a los videojuegos. Este fenómeno ha generado preocupación entre los docentes y los padres de

familia, debido a que los estudiantes no cumplen con las tareas, o están de sueño, incluso hay veces que se quedan dormidos en plena clases, tienden a fingir una enfermedad con el fin de permanecer en casa y pasar el día jugando. Estos alumnos también, suelen mostrarse más explosivos, ansiosos por llegar a casa y querer jugar, son más agresivos, se niegan a cumplir con las responsabilidades dentro del hogar, tienen dificultades al concentrarse en clase, presentan un decaimiento en el rendimiento académico.

Es por ello que el desarrollo del estudio titulado Videojuegos y Habilidades Sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025, resulta fundamental ya que nos permitirá obtener datos importantes que conllevará a la planificación de estrategias de apoyo e intervención.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

a. ¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?
b. ¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?
c. ¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?

d. ¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?

e. ¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?

f. ¿Cuál es la relación del uso de los videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación del uso de los videojuegos y las habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar la relación del uso de los videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
- Conocer la relación del uso de los videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
- Medir la relación del uso de los videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
- Identificar la relación del uso de los videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

- Calcular la relación del uso de los videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
- Analizar la relación del uso de los videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se justifica de diferentes puntos de vista:

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

El auge de los videojuegos como forma de entretenimiento entre los adolescentes ha suscitado diversos debates académicos sobre sus repercusiones, tanto favorables como desfavorables, sobre el proceso social y cognitivo de los jóvenes. Estudiar la relación entre los Videojuegos y las Habilidades Sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María, fue de suma relevancia, ya que debido al aislamiento social al que fueron sometidos los adolescentes, producto del Covid-19, desencadenó que estos mismos consumieran de forma descontrolada los videojuegos, llegando a ser adictivo y produciendo así, alteraciones emocionales y comportamentales, y también viéndose afectada las habilidades sociales, siendo fundamentales aquellas para formar la identidad personal, desarrollar relaciones interpersonales, desempeñar la actividad académica y escolar, prevenir conductas de riesgo y prepararse para la vida adulta.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

A nivel práctico, el desarrollo de este estudio favoreció al alumnado de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María, ya que mediante los resultados se puenden desarrollar programas preventivos, programas de fortalecimiento y plantear estrategias de afrontamiento

con el fin de abordar y disminuir el uso indebido de los videojuegos y contribuir en los niveles de habilidades sociales de los alumnos, por medio de programas de apoyo psicológicos.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

A nivel metodológico, este estudio fue de mucha relevancia ya que aportó información y datos sobre la relación entre las variables Videojuegos y las Habilidades Sociales, mediante la utilización de los instrumentos: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos – CERV y la Escala de Habilidades Sociales – EHS, las cuales fueron sometidos a criterios de validez y confiabilidad, para así utilizarse en la población de estudio y también, pueden ser empleados en futuros estudios.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Las limitaciones que se encontraron en esta investigación fueron los siguientes:

- La investigación se centró en un único centro educativo, lo cual puede restringir la posibilidad de generalizar los resultados a otros colegios o regiones.
- Falta de colaboración algunos alumnos, al momento de emplear los instrumentos en ellos.
- No se encontraron antecedendes de estudio en el ámbito local.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación fue viable debido a:

- Se contó con fundamentación en bases teóricas y conceptualizar actualizadas que fueron obtenidas mediante fuentes primarias, secundarias y mixtas relacionadas con los temas que se estudiaron.

- Se realizaron coordinaciones con los profesores para conseguir el consentimiento del padre o la madre a la hora de aplicar los instrumentos en los alumnos.
- Se contó con el tiempo necesario, los recursos humanos, materiales y financieros, como la aceptación del director de la institución educativa para desarrollar la investigación.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Toaza (2023), en la investigación Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. Con el propósito de identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato – Ecuador. La metodología usada fue de tipo básica, enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, correlacional y de corte transversal. Se compuso la muestra por 120 adolescentes de ambos sexos de entre 12 a 17 años de la Unidad Educativa Leonardo Murialdo; y los instrumentos usados fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos – TDV y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, siendo ambos instrumentos confiables por el alfa de Cronbach. Se pudo concluir que, no existe relación entre las variables, dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes de la Unidad Educativa Leonardo.

Ortiz & Oviedo (2022), en el estudio denominado Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo grado de una Institución Educativa de Bucaramanga. Teniendo la intención de describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo de una Institución Educativa del Área Metropolitana de Bucaramanga, Colombia. El método investigativo usados fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, transeccional y correlacional. La muestra estuvo integrada por 35 alumnos del sexto, octavo y undécimo de entre 12 a 17 años de la institución educativa elegida, siendo valorados bajo los instrumentos Escala de Habilidades Sociales – EHS de Gismero y el Test de Dependencia a los Videojuegos – TDV de Puche. Llegando a la

conclusión que, no existe correlación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes de sexto, octavo y undécimo de la unidad educativa de Colombia.

Solís (2022), en la investigación nombrada Relación entre Adicción a Internet y las Habilidades Sociales en Adolescentes. Con miras a determinar el nivel de adicción al internet y su relación con el nivel de habilidades sociales en adolescentes en el periodo marzo-septiembre 2022. La metodología que se utilizó fue de tipo básica, enfoque cuantitativo y de nivel correlacional; la muestra se conformó por 207 alumnos adolescentes de entre 12 a 17 años de la Unidad Educativa Sergio Quirola en Ecuador, y los instrumentos empleados fueron la Escala de adicción al internet de Lima – EAIL y la Escala de evaluación de habilidades sociales de Goldstein, siendo confiables ambos instrumentos por el alfa de Cronbach. Se llegó a la conclusión que, se pudo identificar la una correlación inversa entre la adicción al internet y las habilidades sociales en los adolescentes de Ecuador.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Coronel & Valverde (2023), en la tesis nombrada Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo. Teniendo como propósito principal determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Trujillo. La metodología empleada fue de tipo sustantiva, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, descriptivo y correlacional; la muestra englobó a 102 alumnos del cuarto y quinto de secundaria de una institución privada de Trujillo, siendo valorados mediante los instrumentos Test de Dependencia de Videojuegos – TDV de Chóliz y Marco del 2011, y la Escala de Habilidades Sociales – EHSA de Herrera del 2019, ambos instrumentos presentaban validez y fueron fiables por el alfa de Cronbach. Se concluyó que, no existe correlación entre las variables, adicción a los

videojuegos y las habilidades sociales en los alumnos del 4to y 5to de secundaria.

Verastegui (2023), en el estudio denominado La dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Huarochirí – 2023. Teniendo como intención determinar la relación entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria en Huarochirí. El método investigativo usado fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, transversal y correlacional. Se incluyó en la muestra la totalidad de la población, los cuales fueron, 69 alumnos del 1ro y 2do de secundaria y los instrumentos empleados fueron 2 cuestionarios, los cuales estos median cada una de las variables, siendo validados por expertos y fueron confiable por medio del alfa de Cronbach. Llegando a la conclusión que, se pudo identificar una relación inversamente baja y significativa entre las variables, dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en los alumnos del 1ro y 2do año de secundaria.

Soria, Vílchez y Quispe (2023), en la tesis Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez – Callao, 2022. Con el propósito de lograr determinar la relación entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la I.E. Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez. El método de investigación que se utilizó fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, trasversal y descriptiva – correlacional. La muestra estuvo integrada por 268 adolescentes del 4to y 5to año de secundaria, estos mismos fueron evaluados bajo dos instrumentos los cuales fueron: La Lista de Cheque de Habilidades Sociales de Goldstein y el Test de Dependencia de Videojuegos – TDV, estos mismo fueron confiables debido al alfa de Cronbach. Se pudo concluir que, se observó una relación negativa y significativamente alta entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes del 4to y 5to de secundaria.

Franco (2022), en la investigación que lleva por título Dependencia a los Videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022. Con miras a determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes. La metodología fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, transversal y correlacional. La muestra se compuso por 162 adolescentes alumnos del 1ro al 4to año de secundaria, y los instrumentos que se utilizaron fueron el Test de dependencia a los videojuegos – TDV y la Lista de Cheque de Habilidades Sociales de Goldstein, ambos instrumentos fueron validados por expertos y fueron fiables por el alfa de Cronbach. Llegando a la conclusión que, no existe correlación entre las variables, dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los alumnos del 1ro al 4to año de secundaria.

2.1.3. ANTECEDENTES REGIONALES

Irribarren (2023), en la tesis titulada Adicción a la red social Tiktok y habilidades sociales en la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez Huánuco-2023. Tuvo como finalidad determinar la relación que existe entre la adicción de la red social Tik Tok y las habilidades sociales de los estudiantes. El método investigativo empleado fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo – correlacional y de diseño no experimental, transversal y correlacional. Se compuso la muestra por 74 alumnos del 1ro y 2do de secundaria, siendo estos mismo valorados bajo dos instrumentos los cuales fueron el Cuestionario de adicción a la red social Tik Tok y el Cuestionario de habilidades sociales, ambos instrumentos presentaban validez por expertos y confiabilidad a través del alfa de Cronbach. Se pudo concluir que, se pudo observar la existencia de una correlacional moderadamente significativa entre la adicción a la red social tik tok y las habilidades sociales de los alumnos del primero y segundo año de secundaria.

Luna (2022), en la investigación denominada Habilidades sociales y rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de

secundaria del Colegio Marino Adrián Meza Rosales, Huánuco – 2021. Buscando determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y rendimiento académico de los alumnos del 5to de secundaria del colegio Marino Adrián Meza Rosales. El método de investigación que se empleó fue del tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, transversal y correlacional; la muestra se constituyó por 74 estudiantes del 5to de secundaria y los instrumentos que se utilizaron fueron el Cuestionario para evaluar las Habilidades Sociales el cual fue elaborado por el equipo técnico del departamento de Promoción de Salud Mental y de Prevención de Problemas Psicosociales IESM HD-HN, y el registro de notas, para medir el rendimiento académico del alumnado. Se concluyó que, se pudo establecer la existencia de una relación significativa entre las habilidades sociales y el rendimiento académico que presentaban el alumnado del 5to de secundaria.

Carlos, Inocente & Pretel (2021), en el estudio Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis - Huánuco 2021. Con la intención de determinar la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez. La metodología aplicada fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, correlacional y transversal. Estuvo integrada la muestra por 155 alumnos del 6to grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez. Los instrumentos empleados fueron, la Escala de Autoconcepto elaborado por García y Musitu (2014) y el Test de dependencia a los Videojuegos elaborado por Chóliz et al (2014), ambos instrumentos fueron validados por juicio de expertos y por la v de Aiken, y fueron confiables por el alfa de Cronbach. Llegando a la conclusión que, se pudo determinar la existencia de una relación negativamente alta y significativa entre las variables, autoconcepto y la adicción a los videojuegos en el alumnado del 6to grado de primaria.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son complejos sistemas en cuanto a gráficos, interacciones y narrativa, y pueden clasificarse en distintos géneros según su naturaleza (Kirriemur y Mcfarlane, 2005).

Moncada y Chacón (2012) señalan que los videojuegos son programas informativos en los que el usuario interactúa mediante imágenes mostradas en un aparato con pantalla. El videojuego está caracterizado por la presencia de un sistema de reglas y recompensas, que proporciona un incentivo implícito para conseguir la victoria.

Pereira y Alonzo (2016) también conciben los videojuegos como complejos sistemas de conocimiento de gráficos, interacciones y narración, que pueden clasificarse en distintos géneros según su tipo, que proporcionan diversión, aumentan la participación y permiten el aprendizaje.

Sin embargo, para Hernández y Cano (2016), los videojuegos son programas de entretenimiento digital interactivo (o juegos) basados en una historia o narrativa, que operan en dispositivos que requieren de una pantalla para ver u oír, y que se basan en ciertas reglas y normas, así como en mecanismos, diseño y metas en los que el usuario debe alcanzar uno o varios objetivos.

Chirinos (2019) afirma que los videojuegos son una especie de software de entretenimiento, que se emplea en plataformas electrónicas desarrollados por uno o más usuarios en un contexto físico o en red.

Los videojuegos se han convertido en una serie de oportunidades para el desarrollo intelectual, en el que se pueden utilizar estrategias y métodos específicos para alcanzar los objetivos de cada partida y disfrutar completándolas, o para adquirir más destreza en juegos semejantes. Así, para numerosos consumidores, la utilización de videojuegos representa una actividad atractiva y pertinente para sus vidas y, adicionalmente, numerosos juegos llegan a ser trascendentes en la vida de cada usuario,

ya que proporcionan un medio de interacción social dentro de la plataforma (Cóndor, 2019).

De acuerdo con Sánchez et al. (2021), los videojuegos son juegos virtuales o electrónicos en los que las personas interactúan con dispositivos electrónicos y controladores en los que se proyectan imágenes de video en tiempo real, y a través de esta aplicación o juego, los sujetos pueden, vía Internet, interactuar con otros usuarios del mismo juego a través de internet, el aparato utilizado bien puede ser un portátil, un ordenador, móviles, tablets, etc.

Dimensiones

Chamarro, et al. (2014), mencionaron que los videojuegos presentan las siguientes dimensiones:

Dependencia y evasión

Dejan atrás amistades como compañeros de clase, compañeros, entre otros, que sufren problemas relacionados con los videojuegos, tienen cierto potencial de adicción, o al menos pueden presentar una influencia negativa en su entorno social, e incluso las tareas asignadas les impiden completarlas, y los videojuegos son un medio para provocar algunas deficiencias en las tareas y responsabilidades a realizar durante el día. Refugiarse en los juegos es una forma de provocar algunas deficiencias en las tareas y responsabilidades a realizar durante el día (Chamarro, et al., 2014).

Consecuencias negativas

Las personas con este problema son incapaces de aceptarlo, o incluso optan por una postura de negación, simplemente porque los videojuegos son más importantes que otros aspectos relacionados con la vida humana, y, es más, llegan a comprometer aspectos académicos, laborales y relacionales importantes (Chamarro, et al., 2014).

Características de los videojuegos

Chóliz & Marco (2011), mencionaron algunos rasgos que presentan los videojuegos, los cuales son:

- Ofrece un argumento muy atractivo.
- Convierte el juego en una actividad puramente interactiva.

- Consta de etapas o niveles de dificultad ajustables para que cualquiera pueda convertirse en un jugador en potencia.
- Da sensación de competencia a través de la consecución de etapas, niveles u objetivos.
- En muchos casos, el contenido en sí es atractivo y, combinado con la sensación de dominio y el hecho de que se trata de una actividad libre, fomenta un sentimiento de autodeterminación.
- Por último, la relación entre habilidad y dificultad, combinada con el placer de la tarea, lleva a absorber la realidad y a dedicar más tiempo a las actividades propias del juego.

Tipos de videojuegos

De este modo, Pérez (2011) nos plantea 6 macrogéneros básicos de videojuegos, los expone y describe los ejemplos más sobresalientes de cada género, y estos son:

- Juegos de acción: videojuegos en los que se gana y se pierde, a menudo con una jugabilidad cerrada y rígida. Ejemplos típicos son los videojuegos de acción abstracta, los videojuegos de apuntar y disparar, los videojuegos de carreras y conducción, y los juegos de combate como Pong, Call of Duty, NeedforSpeed, Street Fighter 2, etc. Algunos de esos juegos tienen opciones multijugador y versiones en línea.
- Videojuegos estratégicos: Son videojuegos de mesa que tienden a ser de final abierto. Ejemplos típicos son los juegos de estrategia basados en turnos, los juegos de estrategia a tiempo real y los juegos de simulación de mánager deportivo, conocidos como Civilization, Starcraft y PC Soccer, entre otros. Muchos de estos videojuegos también tienen opciones multijugador y versión en línea.
- Juegos de aventuras: Estos videojuegos están desarrollados para ofrecer una experiencia de juego narrativa y suelen tener una jugabilidad cerrada o rígida. Ejemplos típicos son las aventuras de texto, las aventuras gráficas y las aventuras modernas como Colossal Cave Adventure, The Secret of

Monkey Island y Syberia, con escenas de acción y diseños en 3D.

- Videojuegos basados en el rol: Este tipo de videojuegos surgen con el objetivo de reconstruir el relato del juego y tienden a ser de final abierto, con una estructura que progresa a través de misiones (también llamadas quest) repartidas por todo el juego, de modo que el jugador puede elegir libremente el orden en que llevarlas a cabo, lo que también los distingue de los juegos de aventuras con una estructura de juego de final abierto. Los videojuegos de rol se caracterizan por máscaras ficticias, roles de personajes y una suma de puntos conseguidos a través de la experiencia que busca el jugador conforme transcurre la partida; estas actuaciones proporcionan un valor y unos beneficios significativos a los personajes a los que el jugador va adoptando en el juego, aumentando gradualmente sus habilidades. Ejemplos típicos son los videojuegos de aventuras como Star Wars: Knights of the Old Republic, los videojuegos de rol/acción como Diablo, y los videojuegos de rol multijugador masivo online, entre otros como los MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Video Games) populares son videojuegos desarrollados en mundos artificiales en los que hay miles de internautas conectados, en el que se juega independientemente de si los jugadores están conectados o no, como World of Warcraft.
- Videojuegos de simulador: videojuegos desarrollados con el objetivo de comprender cómo funciona un sistema a través de la experiencia del jugador, lo que suele dar lugar a un juego cerrado o rígido. Ejemplos típicos son los juegos de simulación de maquinaria, los de fenómenos naturales y los de entrenamiento rígido, como los simuladores de vuelo.
- Juegos de simulación (principalmente sociales): Son aquellos videojuegos desarrollados con el objetivo de comprender cómo funciona un sistema a través de la experiencia del jugador, a menudo con una jugabilidad abierta. Este tipo de videojuegos

incluye la simulación de temas y fenómenos concretos, algunos de los cuales no son sistemas totalmente formalizados, pero están estructurados y contienen ficción y entretenimiento.

Factores motivaciones de los videojuegos

Los videojuegos tienen un gran público adolescente porque ofrecen una interacción atractiva y actividades muy estimulantes. De hecho, responden a características específicas como el interés por el entretenimiento y los gustos visuales, sonoros y sensitivos, lo que explica que cada aparato y plataforma se esfuerce continuamente por perfeccionar su calidad y capacidad de juego. Además, el video juego puede llegar a traspasar las plataformas digitales a contextos de carácter social, implicándose en ocasiones dentro de la identidad de los usuarios y pudiendo llegar a favorecerles o perjudicarles dependiendo de la acogida de su colectivo social. (Sánchez et al., 2021).

Dependiendo del tipo de juego, los programadores y desarrolladores fijan metas y objetivos que resultan atractivos para su público, que ayudan a retener a muchos jugadores, trascienden su vida personal, los hacen sentir como propios, compran diferentes productos y juegos de la marca, e incluso los defienden ante circunstancias comunitarias poco favorables (García y Sialer, 2021).

Los videojuegos como entretenimiento son útiles para todos en el entretenimiento porque son adaptables a todos los grupos de edad y son habilidades que cada usuario puede tener dependiendo de su edad, promoviendo la adquisición de nuevas competencias útiles para el resto de videojuegos y un mejor dominio conforme aumenta el nivel Presentan una variedad de retos que promueven una variedad de tareas (Challco y Guzmán, 2018).

Los videojuegos ofrecen una expectativa falsa de dominio, aparentemente, por su mayor capacidad de controlar los aspectos del juego, cada usuario prefiere su propia vivencia adaptando los parámetros del juego y procurando tener una comunidad mejor para la continuación de su partida, con lo que se corre el riesgo de adaptar la experiencia

haciéndola más personal y desarrollando así una adicción (López et al., 2022).

Los videojuegos vienen diseñados para cumplir un mínimo de tiempo de juego que sirva de entretenimiento y, a la vez, para proporcionar una utilización libre, con la que se pueden activar diversas tareas y potenciar las capacidades específicas propias de cada usuario. Por este motivo, dicha práctica puede llegar a ser problemática si el tiempo de uso no está controlado (Monzonís, 2017).

Los videojuegos son capaces de deformar el autoconcepto de los consumidores al asociar los triunfos en el mundo virtual con las expectativas de habilidades sociales dentro de la realidad y, por tanto, potenciar la autoestima de los jugadores, que pueden desarrollar más competencia y control (Herdoiza, 2021).

Ventajas de los videojuegos

El uso de los videojuegos puede ser utilizado como medio para tratar ciertas enfermedades, ayudar a desarrollar muchas habilidades, y para Choliz y Marco (2011) los juegos no sólo aumentan la autoestima y el autoconcepto, sino que también dan la oportunidad de sentirse parte de un grupo e interactuar con los compañeros. Challco y Guzmán (2018) sostienen que los videojuegos tienen un impacto positivo en diferentes ámbitos.

- Ámbito emocional: Los videojuegos se consideran una actividad hedónica que relaja, mejora el estado de ánimo del jugador, reduce el estrés y desarrolla la tolerancia a la frustración.
- Ámbito cognitivo: Ayudan a desarrollar y reforzar habilidades cognitivas útiles para el aprendizaje, como el razonamiento visual y espacial, el desarrollo de estrategias y el pensamiento crítico.
- Ámbito social: Diversos jugadores han demostrado que a través de los videojuegos pueden mejorar sus aptitudes comunicativas y entablar relaciones con sus compañeros.

Por otra parte, Challco y Guzmán (2018) hacen alusión a que los videojuegos pueden ser útiles en psicoterapia y terapias médicas, por

ejemplo, la terapia grupal con videojuegos es realizada en sujetos que sufren lesiones cerebrales ya que como muestra de resultados consiguieron una mejora en la conciencia de sí mismos, en las competencias sociales y en las conductas.

Desventajas de los videojuegos

El consumo abusivo de videojuegos puede tener consecuencias negativas en diversos ámbitos, y en este sentido, Buiza et al. (2017) afirma que, desde una perspectiva psicopatológica, indican que la ausencia de empatía, la escasa capacidad social y la carencia de control emocional son factores que hacen que las personas sean más propensas a desarrollar adicción a los videojuegos, lo que se traduce en baja autoestima, síntomas depresivos y escasas habilidades sociales; y en el ámbito familiar, señalan que una escasa regulación parental del consumo de videojuegos conduciría a un aumento del mismo. Del mismo modo, si hicieran un uso responsable de los videojuegos, no habría dificultades, pero la realidad es otra, y el uso excesivo puede generar problemas sociales, personales, psicológicos y físicos (Buitrago et al. 2018).

La tendencia a priorizar el tiempo de juego en detrimento de las actividades sociales, escolares y familiares también puede provocar fracaso escolar, desempleo y problemas a nivel familiar, generando otras dificultades en el entorno escolar (Soto, 2014).

Factores de riesgo

Aunque es verdad que los adolescentes y jóvenes se encuentran en continua convivencia con las nuevas tecnologías, por lo que podrían ser proclives a padecer rasgos adictivos a los videojuegos; no obstante, hay un grupo de personas que resultan más susceptibles que otras a alcanzar la fase de adicción. De acuerdo con Echeburúa y Requesens (2012), argumentan que hay diversos factores de riesgo, los cuales son:

- Factores personales: Los estados emocionales que predisponen a la adicción incluyen la impulsividad, los trastornos del estado de ánimo, la intolerancia, el insomnio, el dolor, la fatiga, la preocupación y la responsabilidad. Los problemas de

personalidad incluyen timidez, baja autoestima, rechazo de la imagen corporal y antecedentes de trastornos mentales como la depresión, la hiperactividad y la ansiedad social.

- Factores familiares: Algunos tipos de familiares no favorecen el Conflictos familiares. Suele darse en familias disfuncionales debido a la mala comunicación y a las constantes peleas con los hijos. El adolescente se encuentra entonces aislado en un mundo reconfortante.
- Problemas sociales o escolares. El adolescente muestra poco interés por participar en el entorno social académica o personalmente. Esto se debe al uso excesivo de juegos electrónicos, lo que provoca que pase mucho tiempo sumergido en el mundo virtual, con la consiguiente inadaptación al mundo real.
- Aunque no es posible cotejar las causas de la enfermedad, ya que cada paciente tiene causas diferentes, es necesario distinguir los casos específicos de cada paciente. En particular, el estudio de casos concretos permitiría establecer un diagnóstico con mayor precisión (Miguel y Soriano, 2021).desarrollo de un comportamiento saludable. Por un lado, existen familias autoritarias regidas por estrictas pautas de comportamiento que, en lugar de prestar apoyo a sus afiliados, favorecen la dependencia, la falta de autoestima, la irresponsabilidad e incluso la rebeldía. Por otro lado, hay familias permisivas que ejercen poco control sobre sus hijos y fomentan un comportamiento ilimitado, desordenado, impulsivo y egocéntrico.
- Factores sociales: La ausencia de aspiraciones vitales, la escasa socialización con los compañeros, las presiones sociales y la sensación de vacío desencadenan intentos de compensar estas carencias en el mundo virtual.

Adicción a los videojuegos

Chóliz y Marco (2010) describen la adicción a los videojuegos como la utilización desmesurada o de forma compulsiva de éstos hasta el punto de llegar a interferir con la vida personal y las tareas cotidianas de quien padece esta condición patológica.

Soper y Miller (1983) señalan que la dependencia de los videojuegos constituye un tipo de conducta adictiva caracterizada por la existencia de un comportamiento compulsivo, el desinterés por otras tareas y la aparición de síntomas físicos y psicológicos cuando se intenta interrumpir el comportamiento adictivo.

Se produce adicción a los videojuegos cuando los consumidores pasan la mayoría del tiempo jugando con ellos, interrumpiendo el flujo natural de las actividades diarias, lo que provoca cambios de humor, tareas inacabadas y una reducción del disfrute de las actividades recreativas (Carbonell, 2020).

Miguel y Soriano (2021) señalan que las causas que originan la dependencia a los videojuegos varían de un paciente a otro, pero cabe destacar las siguientes:

Secuelas derivadas de la adicción a los videojuegos

De acuerdo al Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades, mencionado por Artezano (2020), los efectos de la adicción a los videojuegos en las escuelas tienen su reflejo en una disminución del desempeño académico, ya que la mayor parte del tiempo que antes se dedicaba al estudio ahora se dedica a los videojuegos. Los efectos de la dependencia a los videojuegos en las escuelas se manifiestan en una disminución del rendimiento académico ya que la mayor parte del tiempo que antes se dedicaba al estudio ahora se dedica a los videojuegos.

Corrales (2019) afirma que otra de las secuelas que trae consigo la adicción a los videojuegos está asociada al aumento de discusiones entre familiares por la falta de comunicación asertiva, lo que provoca distanciamiento y malentendidos. Por otro lado, la adicción incide de forma evidente en los recursos económicos, el desempeño profesional y

los problemas relacionados con la salud psíquica y corporal. También se ha establecido que el sedentarismo que acompaña al desarrollo de estas actividades condiciona el desarrollo de exceso de peso, obesidad y otros desórdenes nutricionales.

La adicción a los videojuegos origina una serie de trastornos psíquicos los cuales afectan a las personas, especialmente a escala social. Los trastornos psíquicos causados por la adicción a los videojuegos se asemejan mucho a los síntomas de los alcohólicos y los drogadictos. Uno de ellos es el síndrome de abstinencia, que implica ansiedad, agitación e ira (García, 2018). De igual forma, Brenes y Pérez (2013) reportaron que la conducta de los adolescentes y niños cambiaba dependiendo de la cantidad de tiempo que pasaban jugando videojuegos, y esto se reflejaba de forma negativa en el colegio y en casa. Estos adolescentes y niños son más propensos a convertirse en adictos a los videojuegos, principalmente porque son más propensos a convertirse en futuros agresores.

2.2.2. HABILIDADES SOCIALES

Gismero (2000) afirma que las habilidades sociales son una serie de reacciones verbales y no verbales, relativamente autónomas y específicas de cada contexto, que permiten a las personas expresar sus deseos, emociones, gustos, creencias y derechos en el marco de las relaciones interpersonales de manera no excesivamente ansiosa ni evasiva, así como expresar pleno respeto por otras personas, lo cual favorece la autoestima y aumenta al máximo la posibilidad de obtener refuerzos externos.

Caballo (2005) destaca que las habilidades sociales son un cúmulo de conductas y acciones que manifiestan las sensaciones, actitudes, anhelos y derechos de cada persona y que, adecuadamente desarrolladas, permiten resolver satisfactoriamente los problemas con los demás (p. 20).

Izquierdo (2012) afirma que las habilidades sociales pueden entenderse como una serie de destrezas conductuales que ayudan y

favorecen que las personas desarrollen interacciones correctas y adecuadas con los demás (p. 20).

Las habilidades sociales son instrumentos esenciales para el vínculo socioemocional, cuyo propósito consiste en prevenir las vivencias negativas relacionadas con la convivencia diaria y permitir que los individuos las aprovechen al máximo. La convivencia y la interacción con los demás se corresponden con el bienestar en la vida, y el desarrollo de estas destrezas conduce a la autoestima, la satisfacción en la vida y el logro de objetivos personales (Roca, 2014).

Alanoca (2015) afirma que las habilidades sociales constituyen una serie de comportamientos que existen en el repertorio de un sujeto y que se adoptan con facilidad, y que promueven la calidad y eficacia de las interacciones sociales con otros sujetos.

Herrera (2019) define las habilidades sociales como el cúmulo de comportamientos que se producen como respuesta natural del individuo ante situaciones concretas del entorno interpersonal, en las que se expresan, integran y ejecutan los deseos, sentimientos, derechos de los demás y opiniones en respuesta a situaciones que lo requieren.

Monjas (2023) afirma que las habilidades sociales son los comportamientos necesarios para relacionarse eficazmente y de forma mutuamente satisfactoria con iguales y adultos y para desarrollar relaciones satisfactorias. Añade que las competencias sociales suelen ser adquiridas a través de diferentes tipos de aprendizaje, a través del aprendizaje con figuras de referencia y a través de las relaciones positivas con los iguales, una tarea que pasa inevitablemente por las relaciones interpersonales.

Teorías

Modelo teórico de la Inteligencia Social

A través de los años, la noción de habilidades sociales ha ido desarrollándose: Thorndike (1929) fue uno de los pioneros, que propuso la teoría de la inteligencia social, en la que se habla de que cada individuo está capacitado para utilizar destrezas que le permitan comprender a los demás, para luego adoptar una conducta adecuada, logrando así una relación apropiada. Goleman (2004) también afirmó que la inteligencia

social es la aptitud que posee un individuo para conservar las relaciones sociales y comportarse de forma adecuada en distintos ámbitos. Este tipo de personas son hábiles para percibir las emociones y los sentimientos e intereses de los demás, lo que les permite conectar fácilmente con los demás. Añaden que la inteligencia social es una de las habilidades interpersonales que permiten el posterior desarrollo de la inteligencia emocional.

Teoría de entrenamiento de habilidades sociales de Caballo

Por naturaleza, todas las personas son entes sociales, y las interacciones que éstas establecen con su medio son fruto de la evolución de los procesos de modelización del medio y de las aptitudes que posee la persona para reaccionar de forma socialmente adecuada, Es por ello que Vicente Caballo definió las Habilidades Sociales como una serie de conductas que resultan de la interacción entre una persona y su medio, las cuales a su vez van a generar una reacción ante su ambiente interpersonal, tales como sentimientos, juicios, deseos, el respeto a los derechos de los demás, entre otros; esta reacción también va a depender de las circunstancias a las que la persona hace frente (Caballo 2007).

Teoría del aprendizaje social de Bandura

Aunque Albert Bandura no fue el primero en defender las teorías de las habilidades sociales, sus aportaciones sobre el aprendizaje social son útiles para comprender el comportamiento social y cómo se desenvuelven las personas en este entorno. Por este motivo, Bandura (1982), en su intento de comprender la existencia social, afirma que los procesos psicológicos humanos se explican por la interacción constante con el entorno circundante y que la información obtenida del entorno se suma a los factores personales del individuo.

Las habilidades sociales y la teoría de Bandura son pertinentes y están respaldadas porque todo comportamiento humano está influido por el aprendizaje. Las interacciones sociales y las respuestas resultantes, ya sean de experiencias en la infancia o de patrones de comportamiento observados que hacen que un niño se comporte de una determinada

manera en un entorno o situación concretos en el futuro, pueden facilitar o impedir el aprendizaje de las habilidades sociales.

Modelo interactivo de McFall

McFaul propuso un modelo de interacción que hace mayor hincapié en las habilidades sociales para hacer frente a la evaluación de la medición del comportamiento humano en contextos específicos.

Para ello, McFaul (1982) considera las variables ambientales y las características individuales y analiza las interacciones que se producen entre ellas:

En primer lugar, está la habilidad responsable de decodificar los estímulos en una situación concreta. Esta etapa consiste en recibir, a través de los sentidos, la información proporcionada por el ambiente que rodea al sujeto para identificar y percibir las reacciones provocadas por los estímulos, teniendo en cuenta los factores personales y las habilidades desarrolladas (McFall, 1982).

En segundo lugar, está la fase de toma de decisiones. En ella, los individuos analizan las sugerencias de la etapa anterior y utilizan la información proporcionada para generar opiniones sobre lo que se debe o no se debe hacer (McFall, 1982).

La tercera y última etapa es la codificación de los resultados de la información recabada en las dos etapas previas, que implica dar una respuesta que sienta un precedente para el futuro, un comportamiento que se repite en situaciones similares siempre que la respuesta sea favorable (McFall, 1982).

Las habilidades sociales son, por tanto, fruto de procesos sensoriales divididos por la etapa responsable de interpretar y aprender los estímulos ambientales para repetir el mismo patrón de conducta en el futuro.

Dimensiones

Sarmiento et al. (2016) señalan que la escala de habilidades sociales recoge en su valoración diversas dimensiones presentes en el comportamiento social de las personas y las definen del siguiente modo:

Autoexpresión en situaciones sociales

Factor caracterizado por la habilidad de expresar abierta y espontáneamente en diferentes situaciones sociales, sin mostrar signos de tensión. Es la capacidad de expresar abiertamente las opiniones, anhelos, ideas, preguntas y sentimientos con el fin de obtener logros positivos a nivel personal y con los sujetos de la conversación.

Defensa de los propios derechos como consumidor

Es una manifestación del comportamiento asertivo en las interacciones con terceros y se caracteriza por defender los propios derechos ante causas injustificadas.

Expresión de enfado o disconformidad

Evitar las situaciones de enfrentamiento con los demás y primar la expresión de las sensaciones de enfado y rabia sostenida.

Decir no y cortar interacciones

La habilidad de decir no sin consecuencias emocionales, caracterizada por la habilidad del sujeto para poner fin a interacciones que considera inapropiadas de mantener.

Hacer peticiones

Factor que posibilita al individuo plantear sus propias exigencias a sus semejantes, ya se trate de solicitudes de cosas materiales o inmateriales.

Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto

Posibilidad de establecer un vínculo de doble sentido con alguien del sexo opuesto, comodidad a la hora de dirigir cumplidos o invitaciones.

Rasgos de las habilidades sociales

Morales (2002) señala las siguientes cualidades de las habilidades sociales:

- Exigen habilidades cognitivas previas y procesos de autocontrol emocional.
- Se adquieren a través de la visualización, el modelado y el ensayo y error.

- Pueden presentarse a través del comportamiento verbal, es decir, la forma de expresarse y el tono de voz, o pueden expresar su estado emocional a través del comportamiento no verbal, es decir, la comunicación corporal.
- Estos comportamientos requieren un cierto nivel de razonamiento desde el punto de vista moral para ser apropiados y servir a un propósito específico.

Vaca (2021) establece tres principales rasgos que condicionan el ambiente en el que se desarrollan los individuos:

- Heterogeneidad: Las destrezas sociales son comportamientos que surgen en diferentes etapas vitales, dependiendo del contexto en el que predominen las interacciones interpersonales, y de diferentes maneras, dependiendo de las destrezas sociales que hayan desarrollado los demás.
- Naturaleza interactiva de la conducta social: La creación de un comportamiento hábil es autónoma de cada individuo y se basa en experiencias personales y sociales previas. Las habilidades sociales surgen en un marco estructurado y coherente gracias al aprendizaje que la persona ha ido desarrollando durante toda su vida.
- La especificidad de la conducta social en función de la situación: La hipótesis de las normas sociales supone que los seres humanos se adaptan continuamente a situaciones específicas, se ajustan adecuadamente y desempeñan distintos papeles para conseguir que las relaciones sociales sean eficaces.

Muñoz et al. (2011) fijan las habilidades sociales como comportamientos imprescindibles para interactuar y vienen marcadas por:

- Asistir a la formación de conductas que permiten a la persona ser admitida y apreciada en un entorno social.
- Manifestarse al relacionarse con al menos otra persona.

- Ser perceptibles en el plano cognitivo, comportamental y afectivo.
- Ser construcciones adquiridas, pero no rasgos de personalidad.

Rosales (2013) entiende por capacidades de interacción social lo siguiente:

- Se adquiere mediante el aprendizaje de diferentes comportamientos percibidos en el entorno.
- Las interacciones conductuales, cognitivas, emocionales, motoras y comunicativas son elementos clave.
- Son formas específicas de responder a situaciones concretas.
- Intervienen en distintos contextos sociales y aparecen al mismo tiempo que se inician las interacciones interpersonales.

Niveles de las habilidades sociales

Avalos (2020), en su investigación menciona los siguientes niveles que presentan las habilidades sociales:

Nivel bajo: Los individuos de bajo nivel tienen dificultades para relacionarse con otros de manera eficaz y apropiada. Les cuesta entender las normas sociales, interpretar las señales no verbales, expresar sus sentimientos y necesidades y establecer y mantener relaciones sanas. También pueden sentirse incómodos o inseguros en situaciones sociales y evitar las situaciones sociales en general.

Nivel intermedio: las personas de este nivel pueden interactuar eficazmente con los demás en situaciones sociales normales, pero pueden tener dificultades en situaciones más complejas y difíciles. También pueden tener que esforzarse más para establecer y mantener relaciones satisfactorias.

Nivel alto: las personas de este nivel tienen una capacidad adecuada para expresar sus sentimientos y emociones y poseen habilidades avanzadas para interactuar de forma eficaz y apropiada con los demás en una serie de situaciones sociales. Pueden comprender fácilmente las normas sociales y las señales no verbales, expresar sus

sentimientos y necesidades con claridad y eficacia, y establecer y mantener relaciones sanas y satisfactorias.

Elementos de las habilidades sociales

Galarza (2012), refiere los siguientes elementos que presentan las habilidades sociales:

a. Comunicación: Esta capacidad se refleja en comportamientos tales como ser capaz de transmitir un mensaje oralmente y por escrito, ser consciente de las emociones de los que nos rodean, ser capaz de manejar situaciones difíciles, saber escuchar, no tener miedo a expresar sentimientos y fomentar una comunicación honesta tanto en situaciones positivas como negativas. Esto se refleja en lo que sigue.
b. Influencia: Las personas que poseen esta habilidad suelen ser muy persuasivas, son capaces de obtener consenso a su favor y generalmente utilizan argumentos claros y directos.
c. Liderazgo: Influencia interpersonal ejercida en una situación determinada y dirigida a la consecución de uno o varios objetivos concretos a través de un proceso de comunicación humana.
d. Impulsar el cambio: Una persona con esta capacidad reconoce la necesidad de cambiar el entorno si es necesario, desafía la rutina o la normalidad e implica a los demás en dicho cambio.
e. Resolución de conflictos: Una persona con esta capacidad reconoce la necesidad de cambiar el entorno si es necesario, desafía las rutinas y las convenciones, e implica a los demás en dicho cambio.
f. Cooperación y colaboración: Capacidad para trabajar con los compañeros de forma asertiva y cooperativa, buscando alcanzar objetivos comunes de beneficio mutuo; los individuos con esta capacidad son capaces de compartir información y recursos sin interés propio ni sentimientos de superioridad.
g. Capacidad para trabajar en grupo: Capacidad para establecer buenas relaciones con los compañeros para lograr objetivos

colectivos, fomentando la cooperación, el respeto, la participación igualitaria y el entusiasmo, y reforzando la identidad del grupo.

Estilos de habilidades sociales

Estilo pasivo: al relacionarse con los demás con este estilo de comportamiento, se sienten frustración cuando defienden sus derechos y no aprecian la expresión de sus sentimientos, necesidades personales u opiniones particulares. Por otra parte, al evitar las situaciones sociales, rebajan sus opiniones y su tono de voz. Este comportamiento pasivo crea en los alumnos una sensación de carencia, abandono y depresión y rebaja su nivel de autoestima. Sienten que no son respetados por los demás o pierden la atención de los demás (Herrera y Bravo, 2011).

Estilo agresivo: este tipo de estilo utiliza expresiones violentas y condicionantes en las interacciones, desarrolla una expresión facial decidida y un tono de voz más bien alto, adopta una actitud intimidatoria, no expresa adecuadamente los sentimientos y no respeta los derechos de los demás, ni verbal ni físicamente. se manifiesta como agresividad ante situaciones problemáticas. Este comportamiento conduce a la negación de los demás (Gutiérrez y Expósito, 2014).

Estilo asertivo: en este estilo, uno hace valer sus derechos sin ofender a los demás, y es considerado consigo mismo y con la otra persona. Se mantiene el contacto visual, la postura es tranquila y se utiliza un lenguaje apropiado. Uno obtiene fácilmente placer del comportamiento y las declaraciones verbales de los demás, tanto en las relaciones sociales con otros como con uno mismo (Dueñas y Berra, 2010).

Componentes de las habilidades sociales

Caballo (2005), en su libro, cita y expone tres componentes de las habilidades sociales, las cuales son:

a. Componentes comportamentales: No verbales: Son los inaudibles, y se dan a través de gestos, sonrisas, expresiones faciales, contacto visual y lenguaje corporal.

b. Verbal: Se proporcionan mediante la palabra, a través de preguntas, refuerzo verbal, trato formal, generalidad, transparencia, propuesta de alternativas, diálogo, etc.
c. Componentes cognitivos: son factores relacionados con la situación y cómo ésta afecta a los pensamientos, sentimientos, modos de comunicación, expectativas, valores subjetivos relacionados con los estímulos y planes, así como a los sistemas de autorregulación. El modo en que se perciben, construye y evalúan las situaciones es importante en los procesos cognitivos.
d. Componentes fisiológicos: Se trata de variables que se activan de forma inconsciente, como la tensión arterial, la frecuencia respiratoria y cardíaca, la electromiografía, el flujo sanguíneo y las reacciones electrodérmicas, así como la actividad muscular.

Desarrollo de las habilidades sociales

Las aptitudes sociales se van adquiriendo en el ser humano según la evolución. Durante la primera infancia, el desarrollo comienza principalmente a través del juego, pero a medida que los niños crecen, sus habilidades lingüísticas se desarrollan y aumenta la interacción.

En la etapa preescolar, estas habilidades surgen de la interacción frecuente con los compañeros y se desarrollan a través del juego. Los niños pasan del juego solitario al juego interactivo y cooperativo, donde se entienden los roles y se va comprendiendo el mundo social (Contini y Lacunza, 2011); Asimismo, se dan las primeras manifestaciones prosociales como la ayuda, el compartir juguetes o alimentos, así como la exploración de las normas sociales y la comprensión de las emociones de los demás, puesto que según Griffa y Moreno (2005) a la edad de cinco años en los juegos grupales ya está definido el líder y la colaboración de los demás, de manera que el niño entabla amistad con una parte de sus iguales con los que se entiende mejor (Lacunza y Contini, 2009). Según Semrud-Clikeman (2007), una vez que los niños se integran en el entorno escolar, se desarrolla otra importante etapa de socialización, con sus propias características. Se regulan y controlan las

reacciones emocionales en las interacciones entre alumnos y profesores. Las habilidades sociales se desarrollan a medida que los niños adquieren sentido de la responsabilidad, aceptan diferentes perspectivas, valoran las habilidades de los demás y las interacciones con los compañeros se vuelven dominantes o protectoras. Todo ello desarrollado con un abanico más amplio de situaciones y recursos convivenciales aprendidos, tales como: la espera de turnos, el guardar silencio, el entendimiento del lenguaje no verbal, las estrategias de inserción en el grupo y la iniciación al diálogo.

Durante la adolescencia, las relaciones con los iguales y los colectivos ejercen una gran influencia sobre la formación de la identidad, el concepto de sí mismo, los propios intereses y el desarrollo de las competencias sociales, constituyendo también el fundamento de sus posteriores relaciones como personas adultas, ya que hay colectivos que desarrollan comportamientos de agresividad, desenvolviéndose de la misma forma en su vida cotidiana, en esta etapa Silvia y Martorell (2001, en Contini & Lacunza, 2011) refieren que el comportamiento social es variado según los ámbitos sociales, en donde el adolescente comienza con consideraciones hacia los otros, realiza un autocontrol en sus interacciones sociales, pudiendo presentar aislamiento social, angustia social o timidez y también desarrollar liderazgo de acuerdo a los ámbitos sociales.

Asimismo, Monjas et al. (2000) presentan cuatro mecanismos de aprendizaje de las habilidades sociales. En primer lugar, el aprendizaje por medio de la experiencia directa; dicho aprendizaje está basado principalmente en los potenciadores que ofrece el ambiente en el que se desenvuelve la persona, es decir, el comportamiento de una persona está en función de las secuelas de la conducta presentada ante una circunstancia social. En segundo lugar, el aprendizaje por observación, es decir, el comportamiento depende de un modelo importante. En tercer lugar, el aprendizaje por instrucción verbal, se trata del aprendizaje adquirido a través del lenguaje oral y es una forma indirecta de aprendizaje. En cuarto lugar, el aprendizaje por retroalimentación interpersonal, que se refiere a los reforzadores sociales, es decir, las

respuestas a los comportamientos observados permitiendo de este modo una rectificación de la misma.

Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son aptitudes que se van ganando mediante las relaciones con los compañeros. Dichas habilidades son importantes para la vida profesional y personal de una persona, ya que constituyen la base de su desarrollo personal. Unas habilidades sociales adecuadas permiten a las personas convivir de forma más eficaz y hacer frente a diferentes circunstancias cotidianas (Monjas, 2000).

De acuerdo con Ramos (2010), mejorar las habilidades sociales es esencial para crear relaciones satisfactorias con diferentes personas y prevenir la aparición de conductas desadaptativas que afectan al bienestar general. El desarrollo adecuado de las competencias sociales es importante para garantizar un desarrollo correcto de las capacidades comunicativas, de dominio emocional y de interacción dentro de entornos personales, socio-culturales, demográficos, económicos y políticos (Ramos, 2021).

Desarrollar las aptitudes sociales es esencial en las interacciones cotidianas de todo ser humano y facilita unas relaciones fluidas, francas y dinámicas en el trabajo, en la familia o con quienes les rodean. Por consiguiente, tener éxito en el desarrollo y la administración de las habilidades sociales puede facilitar la vida social de todos. Ayudan a tener éxito en el proceso relacional. También ayudan a aumentar la credibilidad personal, practicar el respeto, el reconocimiento por parte de los demás y el liderazgo exitoso con las personas del entorno (García, 2010).

Por el contrario, si las habilidades sociales son deficientes, existe el riesgo de baja autoestima, depresión frecuente, alta ansiedad y limitaciones para realizar determinadas tareas. Asimismo, existen limitaciones en la regulación personal de la conducta y el lenguaje y en el rendimiento escolar (Vicente, 2019).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- **Videojuegos:** Son programas informativos en los que el usuario interactúa mediante imágenes mostradas en un aparato con pantalla (Moncada & Chacón, 2012).
- **Dependencia y evasión:** Consiste en un fuerte deseo, ansiedad y necesidad de conductas placenteras y excitantes y un intento de evitar o afrontar la situación encontrando una actividad placentera para distraernos (Connolly et al., 2012).
- **Consecuencias negativas:** Es una consecuencia negativa del estrés diario constante que afecta al bienestar personal y provoca dificultades en el funcionamiento cognitivo y emocional (Connolly et al., 2012).
- **Habilidades sociales:** Es un conjunto de conductas que surgen como reacción natural humana frente a una determinada circunstancia dentro de un marco interpersonal en la que se manifiestan, integran y promulgan colectivamente deseos, sentimientos, derechos de los demás y pensamientos en respuesta a la situación que lo requiere (Herrera, 2019).
- **Autoexpresión en situaciones sociales:** Es la facultad de comunicarse espontánea y tranquilamente en diferentes contextos sociales, en reuniones de trabajo, negocios, instituciones formales, grupos, encuentros sociales, entre otros (Gismero, 2002).
- **Defensa de los propios derechos como consumidor:** Es una manifestación de comportamiento asertivo hacia personas ajenas con la intención de amparar los derechos del usuario (Gismero, 2002).
- **Expresión de enfado o disconformidad:** Aptitud para manifestar enojo o justificar emociones negativas y/o discrepancias con los demás (Gismero, 2002).
- **Decir no y cortar interacciones:** Aptitud de interrumpir relaciones no deseadas y rechazar lo que no nos gusta (Gismero, 2002).

- **Hacer peticiones:** Es una expresión del deseo de obtener algo de los demás, ya sea de los amigos o en circunstancias de consumición (Gismero, 2002).
- **Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto:** Aptitud de comenzar interacciones con personas del otro sexo y de elogiar, piropear o hablar espontáneamente de alguien que nos parece atractivo favorece los intercambios positivos (Gismero, 2002).

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

H_1: Existe relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

Ha1: Existe relación del uso de videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H01: No existe relación del uso de videojuegos y la autoexpresión de situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

Ha2: Existe relación del uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H02: No existe relación del uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

Ha3: Existe relación del uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H03: No existe relación del uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

Ha4: Existe relación del uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H04: No existe relación del uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

Ha5: Existe relación del uso de videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H05: No existe relación del uso de videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

Ha6: Existe relación del uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H06: No existe relación del uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE 1: VIDEOJUEGOS

Definición

Son programas de entretenimiento digital interactivo (o juegos) basados en una historia o narrativa, que operan en dispositivos que requieren de una pantalla para ver u oír, y que se basan en ciertas reglas y normas, así como en mecanismos, diseño y metas en los que el usuario debe alcanzar uno o varios objetivos Hernández y Cano (2016).

Dimensiones

- Dependencia y evasión
- Consecuencias negativas

2.5.2. VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES

Definición

Son una serie de reacciones verbales y no verbales, relativamente autónomas y específicas de cada contexto, que permiten a las personas expresar sus deseos, emociones, gustos, creencias y derechos en el marco de las relaciones interpersonales Gismero (2000).

Dimensiones

- Autoexpresión en situaciones sociales
- Defensa de los propios derechos como consumidor
- Expresión de enfado o disconformidad
- Decir no y cortar interacciones
- Hacer Peticiones
- Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	MEDIDA
VIDEOJUEGOS	Son programas de entretenimiento digital interactivo (o juegos) basados en una historia o narrativa, que operan en dispositivos que requieren de una pantalla para ver u oír, y que se basan en ciertas reglas y normas, así como en mecanismos, diseño y metas en los que el usuario debe alcanzar uno o varios objetivos. Hernández y Cano (2016),	Considerado como programas que presentan reglas y normas para alcanzar un objetivo ocasionando dependencia y evasión como consecuencias negativas.	Dependencia y evasión Consecuencias negativas	Sentirse inquieto por video juegos Distracción Abandono de actividades por video juegos Evasión de problemas. Molestarse cuando interrumpe los juegos. No salir con amigos por jugar Recibir críticas por el video juego Perdida de relación importante Rendimiento académico afectado Mentir por jugar Sustituir pensamientos negativos por video juegos.	1-2-3-8-10-11-15-16 4-5-6-7-9-12-13-14-17	Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV	17-25 Sin problemas 26-38 Problemas potenciales 39-68 Problemas severos
HABILIDADES SOCIALES	Son una serie de reacciones verbales y no verbales, relativamente autónomas y específicas de cada contexto, que permiten	Reacciones propias de acuerdo al contexto permitiendo a los sujetos a expresar sus deseos, emociones	Autoexpresion en situaciones sociales Defensa de los propios derechos como consumidor	Evito hacer preguntas Temor a solicitar vía telefónica Guardar opiniones No expresa sentimientos Devolver algo por defecto Pedir que se calle en el cine No puedo pedir descuento	1-2-10-11-19-20-28-29 3-4-12-21-30	EHS Escala de Habilidades Sociales. Autora: Elena Gismero Gonzáles	**Categoría** A-No me identifico B-No tiene que ver conmigo

a las personas expresar sus deseos, emociones, gustos, creencias y derechos en el marco de las relaciones interpersonales Gismero (2000)	mediante su autoexpresión, defensa de sus derechos, expresión de enfado, decir no e iniciar interacciones.	Expresión de enfado o disconformidad	No puedo decir no No puedo cortar llamadas Me disgusta prestar cosas No se negarme	5-14-15-23-24-33	C-Me describe D-Muy de acuerdo **Nivel** 0-25 Bajo HS 26-74 Medio HS 75 – 100 Alto HS
		Decir no y cortar interacciones	Solicitar cambio en la tienda No puedo cobrar deudas	6-7-16-25-26	
		Hacer Peticiones	No pido por favor Solicitar cambio en restaurant No sé qué decir al sexo opuesto No puedo hacer cumplido Vergüenza en conversar con sexo opuesto	7-8-17-18-27	
		Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	No expreso mis desacuerdos Me callo cuando me molesta familiares No expreso mi enfado Me callo para evitar a esa persona.	13-22-31-32	

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación fue básica, según Supo (2014) refiere que la investigación básica también toma el nombre de investigación pura la cual tiene por particularidad el ser parte de un marco teórico y persistir en él, su objetivo reside en formular teorías nuevas o también modificar las teorías que ya existen e incrementa el conocimiento científico. Por consiguiente, el estudio siendo básica permitió expresar nuevas teorías sobre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales.

3.1.1. ENFOQUE

Siendo su enfoque cuantitativo, quién Arispe (2020) describe que en este enfoque lo importante es la cuantificación y medición ya que a través de ella se obtienen nuevas hipótesis y de esta forma crear nuevas teorías. Este enfoque hizo uso de la estadística para la cuantificación, organizadas de manera secuencial y rigurosa para la buena comprobación de sus hipótesis sobre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales presentes en los estudiantes de la institución educativa de Supte San Jorge– Tingo María.

3.1.2. NIVEL

El alcance o nivel fue correlacional, Hernández (2018) refiere que el nivel correlacional viene a ser la forma en que se mide la relación o agrupación entre dos o más variables. En estadística y en la investigación, esto se suele hacer para entender si existe una relación entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales y cuán fuerte es esa relación que presentan.

3.1.3. DISEÑO

Siendo el diseño no experimental, transeccional correlación, Hernández (2018) refiere que se centra en explorar la relación que existe

entre dos o más variables sin manipular ninguna de ellas, tienen como objetivo buscar determinar si existe o no una asociación entre las variables que se interesa. Siendo entonces el uso de los videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

La población considerada con un todo de personas, objetos o cosas, Arias (2012) refiere que viene a ser un conjunto objetivo, infinito o finito en la que sus elementos poseen características comunes entre sí, los cuales serán extensivas las terminaciones de la investigación.

Por tanto, la población de estudio estuvo conformado por todos los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María.

Tabla 1
Estudiantes de secundaria de la I.E. San Jorge

Grado / Año	Hombres		Mujeres		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
3ero	50	41%	64	38%	114	40%
4to	46	38%	72	43%	118	41%
5to	25	21%	31	19%	56	19%
Total	121	100%	167	100%	288	100%

Nota. Obtenido de la Nómina de matrícula.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados durante el periodo de año académico 2025.
- Estudiantes asistentes de manera permanente.
- Estudiantes varones y mujeres.
- Estudiantes del 3ero al 5to año de secundaria.
- Estudiantes que muestren la aprobación de los padres mediante su firma en el acta de consentimiento.

Criterios de exclusión

- Estudiantes no matriculados durante el periodo de año académico 2025.
- Estudiantes con inasistencias permanentes.
- Estudiantes del 1ero y 2do año de secundaria.
- Estudiantes que no presenten el consentimiento informado.

3.2.2. MUESTRA

Según Arias (2012) refiere que viene a ser la muestra representativa de la investigación, se distinguen por sus características y el tamaño, lo cual permite hacer deducción de los resultados al resto de la población con un margen de error acreditado.

La muestra a considerar estuvo representada por los estudiantes varones y mujeres del 3ero al 5to año de secundaria de la I.E. San Jorge de Tingo María, de acuerdo a los resultados de la muestra según la formula respectiva (muestreo probabilístico).

$$n = \frac{NZ^2p(1-p)}{(N-1)e^2 + Z^2p(1-p)}$$

$$n = 166$$

Tabla 2
Muestra de estudiantes de secundaria de la I.E. San Jorge

Grado / Año	Población		Muestra	
	fi	%	fi	%
3ero	114	40%	66	40%
4to	118	41%	68	41%
5to	56	19%	32	19%
Total	288	100%	166	100%

Nota. Datos de la tabla 1.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica empleada para el procedimiento de recolección de datos fue la psicometría. Según Hernández (2018), la psicometría desempeña un papel fundamental al proporcionar técnicas e instrumentos que permiten medir y evaluar las variables psicológicas de manera válida y precisa. En ese sentido, para evaluar la variable relacionada con el uso de videojuegos se empleó el **Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)**, mientras que para medir las habilidades sociales se utilizó la **Escala de Habilidades Sociales (EHS)**, elaborada por Elena Gismero González, ambos instrumentos reconocidos por sus adecuadas propiedades psicométricas para la evaluación de las variables de estudio.

3.3.2. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA TÉCNICA DE UN INSTRUMENTO

Nombre	: Cuestionario de experiencias relacionados con los videojuegos (CERV)		
Autor	: Chamarro, A. Carbonel, X. Manresa, J. Muñoz, R.		
Autor adaptación	: Calderon, K. Huanca, G.		
Año de adaptación	: 2022 (Lima)		
Objetivo	: Uso problemático de videojuegos.		
Administración	: Individual y colectiva en adolescentes		
Tiempo	: 15-30 minutos		
Población	: Estudiantes de educación secundaria.		
Composición	: 17 ítem,s escala tipo Likert		
Opciones	: a	Casi nunca	1
	b	Algunas veces	2
	c	Bastantes veces	3
	d	Casi siempre	4
Ámbito de aplicación	: Educativa, clínico, social.		

Validez	: Cuenta con un ajuste aceptable debido que la medida Kaiser Mayer Olkin 0,661, y la medida unifactorial (X^2/gl = 1.865; CFI = .986; TLI = .993; RMSEA = .042).
Confiabilidad	Habiendo obtenido una confiabilidad mediante la prueba de alfa de Cronbach de 0,873 siendo aceptable.
Validez	Siendo la validez desarrollada por expertos quienes dieron valor y aceptación al instrumento. Psicólogo Ricardo Juan de Dios Sánchez (C.Psic. N° 9555), Psicólogo Luis Alberto Panez Palacios (C.Psic. N° 19687), Psicóloga. Cecilia Alejandrina Manrique Alcocer (C.Psic. N° 9831)

<u>FICHA TECNICA</u>

Nombre	EHS Escala de Habilidades Sociales.
Autora	Elena Gimero Gonzales – Universidad Pontificia Comillas (Madrid)
Administración	Individual o colectiva
Duración	Aproximadamente 10 a 16 minutos
Aplicación	Adolescencia y Adultos
Significación	Evaluación de las habilidades sociales.
Distribución	Se encuentra distribuido por 33 items, 28 redactados en sentido negativo y 5 en positivo. Consta de 4 alternativas: No me identifico En absoluto Me sentiría o actuaria así En la mayoría de los casos
Dimensiones	Autoexpresión en situaciones sociales, Defensa de los propios derechos como consumidor,

	Expresión de enfado o disconformidad, Decir no y cortar interacciones, Hacer peticiones e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto.	
Tiempo	Aproximadamente 15 minutos	
Resultado	Puntaje Pc	Nivel de HS
	75 o más	Alto nivel en sus HS
	26 – 74	Nivel medio de sus HS
	Debajo de 25	Nivel de bajas HS
Confiabilidad	De acuerdo a la actualización del instrumento Gismero (2022) muestra una consistencia del intrumento con un coeficiente de confiabilidad α = 0,88 considerado elevado.	
Validez	Siendo la validez desarrollada por expertos quienes dieron valor y aceptación al instrumento. Psicólogo Ricardo Juan de Dios Sánchez (C.Psic. N° 9555), Psicólogo Luis Alberto Panez Palacios (C.Psic. N° 19687), Psicóloga. Cecilia Alejandrina Manrique Alcocer (C.Psic. N° 9831)	

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.4.1. PLAN DE TABULACIÓN

Según Hernández (2018) refiere que viene a ser un esquema minucioso la cual describe como se analizarán y organizarán los datos recolectados para responder las preguntas anteriormente dadas.

Por consiguiente, los datos obtenidos mediante la evaluación de los instrumentos fueron analizados y procesados de acuerdo al programa Excel y el paquete estadístico SPSS-26, para luego ser presentados mediante tablas y figuras sobre la variable y las dimensiones de cada uno de ellos.

3.4.2. PRUEBAS ESTADÍSTICAS (ESTADÍGRAFOS)

Según Ñaupas et al. (2018), viene a ser una medida estadística, como las de dispersión y tendencia central. Los importantes estadígrafos son la media aritmética, mediana, el rango, moda, varianza desviación estándar.

- Los estadígrafos que se consideraron para dar respuesta a la hipótesis planteada fueron las medidas de tendencia central, dispersión, variabilidad y correlacional.
- Con los resultados obtenidos del proceso de evaluación se realizó la prueba de normalidad permitiéndonos decidir el tipo de prueba correlacional a usar paramétrica (Pearson) o no paramétrica (Spearman).
- Haciendo uso de la prueba correlacional respectiva se contrastó la hipótesis planteada para su rechazo o aceptación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA VARIABLE USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SUS DIMENSIONES

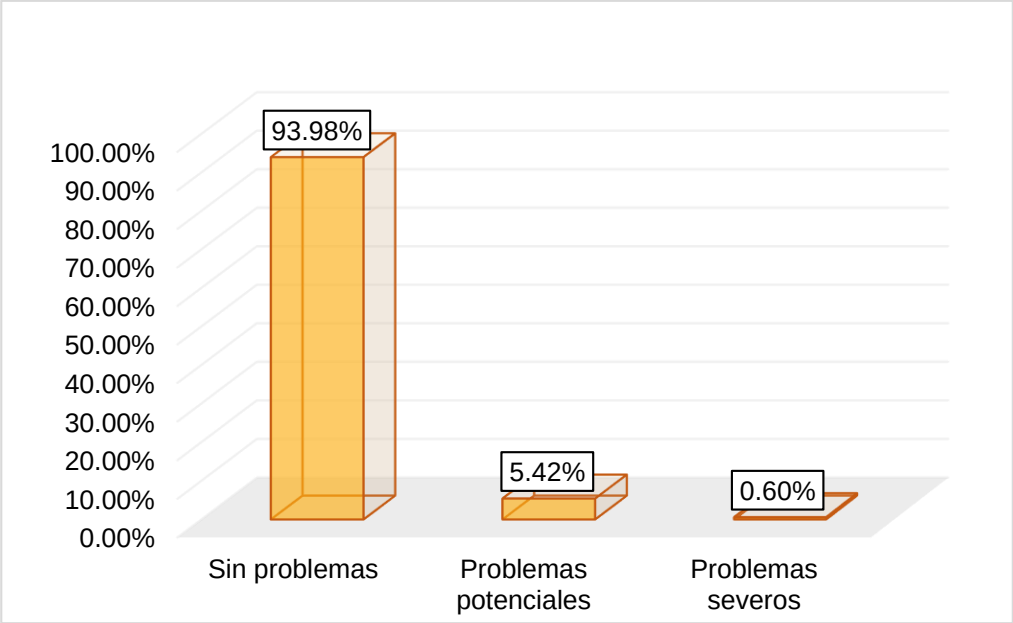
Tabla 3

Niveles de uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Sin problemas	[17 - 34]	156	93.98%
Problemas potenciales	[35 - 51]	9	5.42%
Problemas severos	[52 - 68]	1	0.60%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 1

Niveles de uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Según la Tabla 3 y la Figura 1, los resultados del estudio sobre los niveles de uso de videojuegos en alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge muestran que la gran mayoría (93.98%, equivalente a 156 alumnos) no presenta problemas en su uso, ubicándose en el rango [17 - 34]. Esto sugiere que, para la mayoría de los estudiantes, los videojuegos se mantienen como una actividad de entretenimiento sin las

desventajas mencionadas en la teoría, como la interrupción de actividades diarias o el desarrollo de problemas.

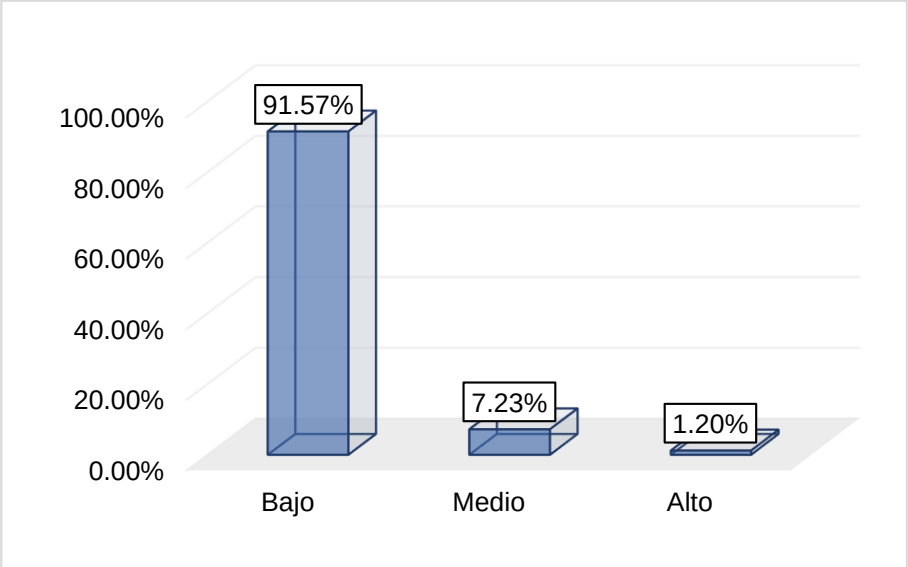
Tabla 4

Niveles de dependencia y evasión por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[8 - 16]	152	91.57%
Medio	[17 - 24]	12	7.23%
Alto	[25 - 32]	2	1.20%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 2

Niveles de dependencia y evasión por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

La Tabla 4 y la Figura 2 revelan que la mayoría de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge, el 91.57% (152 estudiantes), presenta un nivel bajo de dependencia y evasión por el uso de videojuegos, dentro del rango [8 - 16]. Este hallazgo es consistente con la idea de que los videojuegos pueden ser una actividad de ocio y entretenimiento que, cuando se usa de forma controlada, no genera problemas significativos.

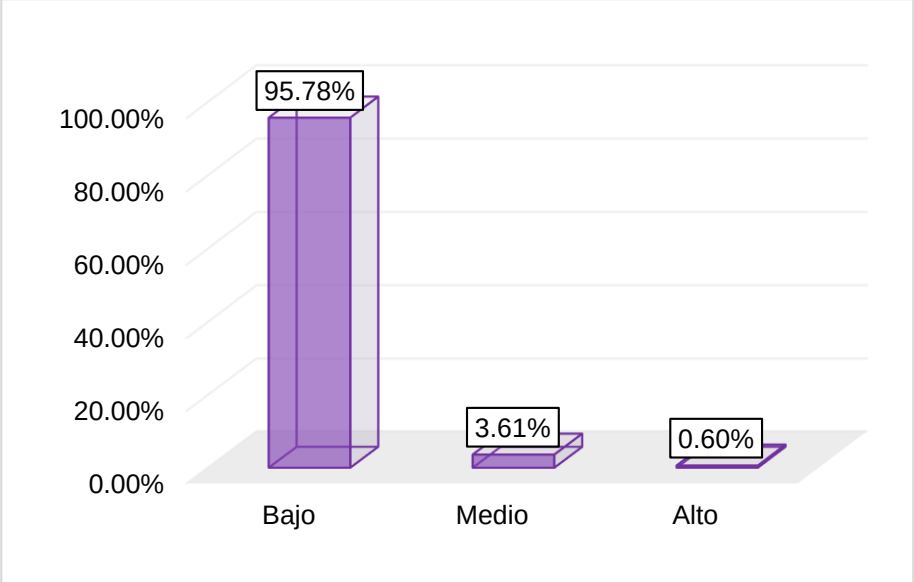
Tabla 5

Niveles de consecuencias negativas por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[9 - 18]	159	95.78%
Medio	[19 - 27]	6	3.61%
Alto	[28 - 36]	1	0.60%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 3

Niveles de consecuencias negativas por uso de videojuegos en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

La Tabla 5 y la Figura 3 muestran que una abrumadora mayoría de los estudiantes (95.78%, 159 alumnos) experimenta un nivel bajo de consecuencias negativas por el uso de videojuegos. Esto respalda la idea de que, para la mayoría, los videojuegos no son inherentemente perjudiciales y pueden ofrecer los beneficios mencionados en la teoría, como la relajación y la mejora del estado de ánimo.

4.1.2. ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES Y SUS DIMENSIONES

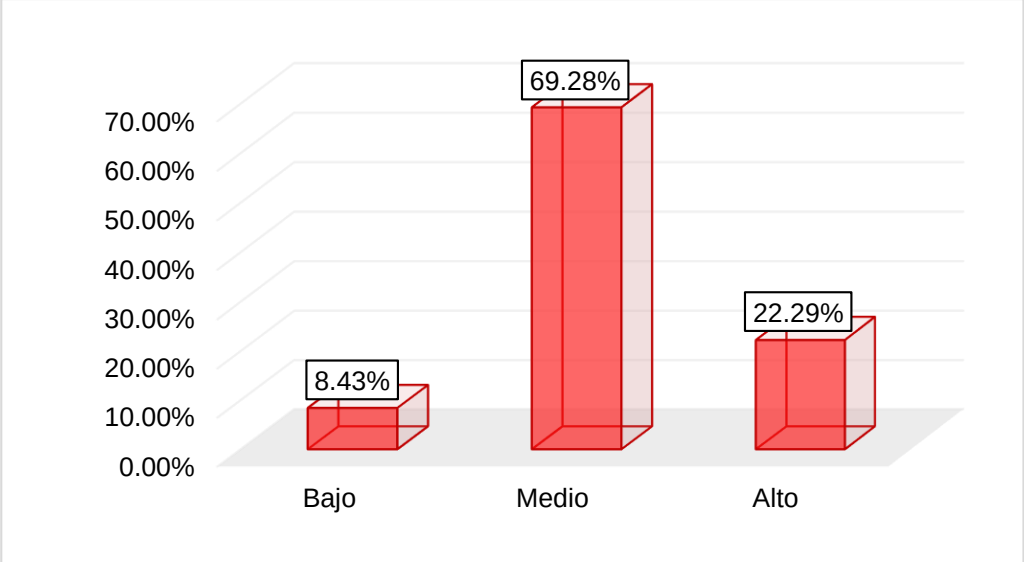
Tabla 6

Niveles de habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[33 - 66]	14	8.43%
Medio	[67 - 99]	115	69.28%
Alto	[100 - 132]	37	22.29%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 4

Niveles de habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 6 y la Figura 4, la mayoría de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge, específicamente el 69.28% (115 estudiantes), presenta un nivel medio de habilidades sociales, mientras que un 22.29% (37 alumnos) posee un nivel alto. Solo un 8.43% (14 alumnos) muestra un nivel bajo. Estos resultados sugieren que la mayor parte de la población estudiantil tiene la capacidad de interactuar eficazmente en situaciones sociales normales, e incluso una parte significativa cuenta con habilidades avanzadas para comprender normas

sociales, expresar necesidades y mantener relaciones sanas, según la teoría de Ávalos (2020) sobre los niveles de habilidades sociales.

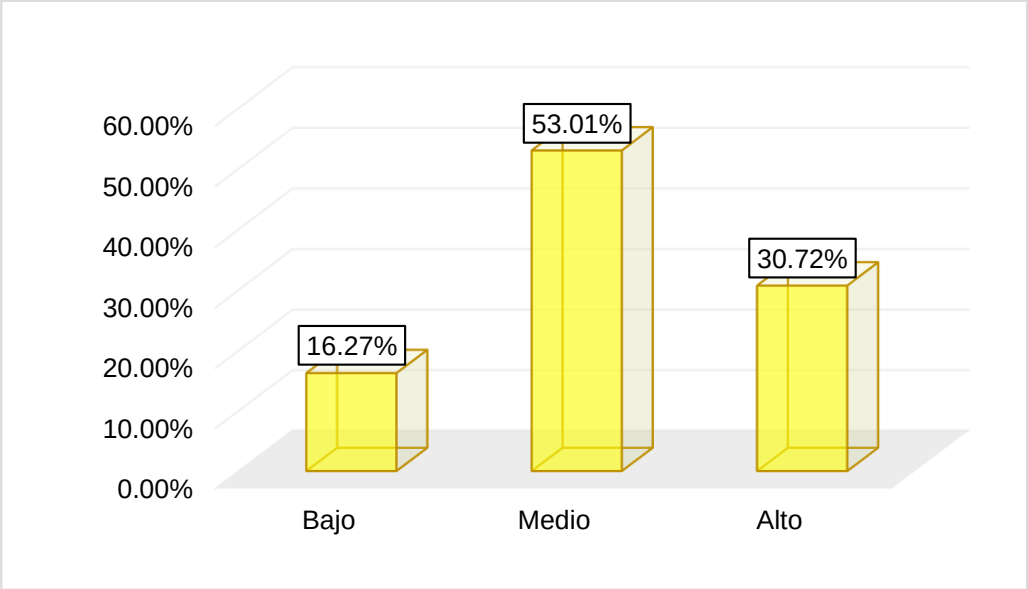
Tabla 7

Niveles de capacidad de autoexpresión en situaciones sociales de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[8 - 16]	27	16.27%
Medio	[17 - 24]	88	53.01%
Alto	[25 - 32]	51	30.72%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 5

Niveles de capacidad de autoexpresión en situaciones sociales de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 7 y la Figura 5, los resultados sobre la capacidad de autoexpresión en situaciones sociales en los alumnos de la I.E. San Jorge muestran que la mayoría, un 53.01% (88 estudiantes), se encuentra en un nivel medio. Esto significa que estos estudiantes pueden expresarse eficazmente en situaciones sociales normales, pero podrían enfrentar dificultades en escenarios más complejos, como lo describe Ávalos (2020) para el nivel intermedio de habilidades sociales.

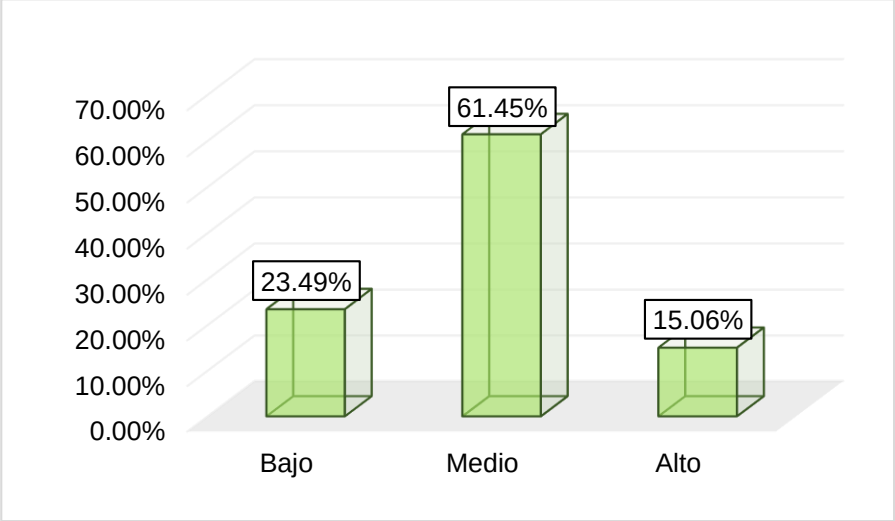
Tabla 8

Niveles de capacidad de defensa de los propios derechos como consumidor de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[5 - 10]	39	23.49%
Medio	[11 - 15]	102	61.45%
Alto	[16 - 20]	25	15.06%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 6

Niveles de capacidad de defensa de los propios derechos como consumidor de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 8 y la Figura 6, los resultados sobre la capacidad de defensa de los propios derechos como consumidor en los alumnos de la I.E. San Jorge indican que la mayoría (61.45%, 102 estudiantes) se encuentra en un nivel medio. Esto sugiere que, si bien estos estudiantes pueden manifestar asertividad en interacciones con terceros, podrían tener margen para fortalecer completamente esta dimensión de las habilidades sociales, en línea con la descripción de Ávalos (2020) sobre el nivel intermedio, donde las personas pueden interactuar eficazmente en situaciones normales, pero pueden tener dificultades en situaciones más complejas.

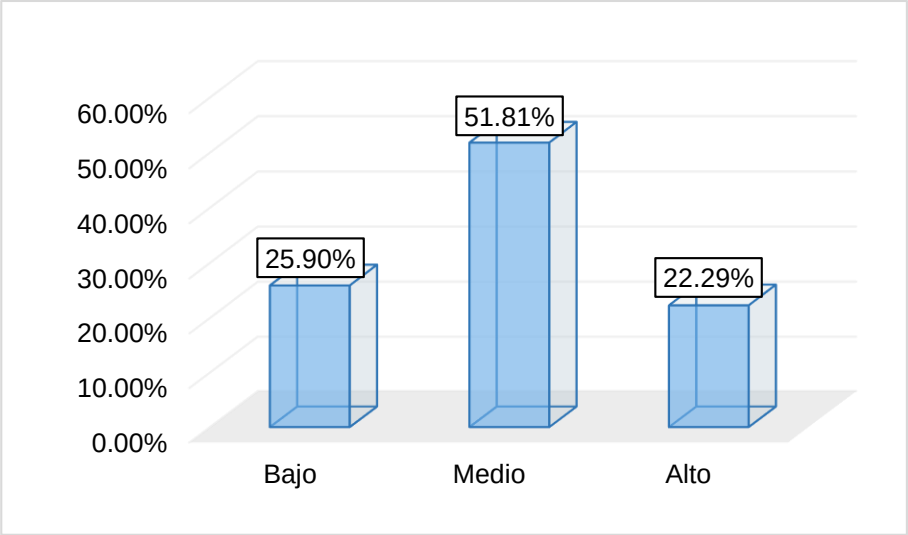
Tabla 9

Niveles de capacidad de expresión de enfado o disconformidad de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[6 - 12]	43	25.90%
Medio	[13 - 18]	86	51.81%
Alto	[19 - 24]	37	22.29%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 7

Niveles de capacidad de expresión de enfado o disconformidad de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 9 y la Figura 7, los resultados sobre la capacidad de expresión de enfado o disconformidad en los alumnos de la I.E. San Jorge muestran una distribución que merece atención. Más de la mitad de los estudiantes, el 51.81% (86 alumnos), presenta un nivel medio en esta habilidad. Esto sugiere que, si bien pueden manejar la expresión de su enfado en situaciones normales, podrían tener dificultades en contextos más complejos o bajo alta presión, tal como se infiere de la descripción de Ávalos (2020) para el nivel intermedio de habilidades sociales.

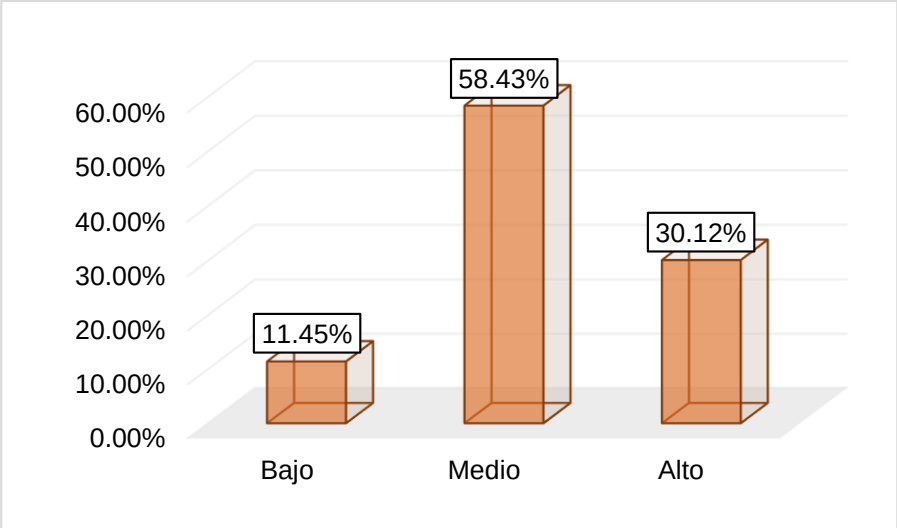
Tabla 10

Niveles de capacidad para decir no y cortar interacciones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[6 - 12]	19	11.45%
Medio	[13 - 18]	97	58.43%
Alto	[19 - 24]	50	30.12%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 8

Niveles de capacidad para decir no y cortar interacciones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 10 y la Figura 8, los resultados sobre la capacidad para decir no y cortar interacciones en los alumnos de la I.E. San Jorge revelan que la mayoría (58.43%, 97 estudiantes) se encuentra en un nivel medio. Esto sugiere que, si bien estos estudiantes pueden manejar situaciones donde necesitan establecer límites, podrían experimentar cierta dificultad o incomodidad en interacciones más complejas o desafiantes, un rasgo del nivel intermedio de habilidades sociales según Ávalos (2020), que requiere mayor esfuerzo para mantener relaciones satisfactorias.

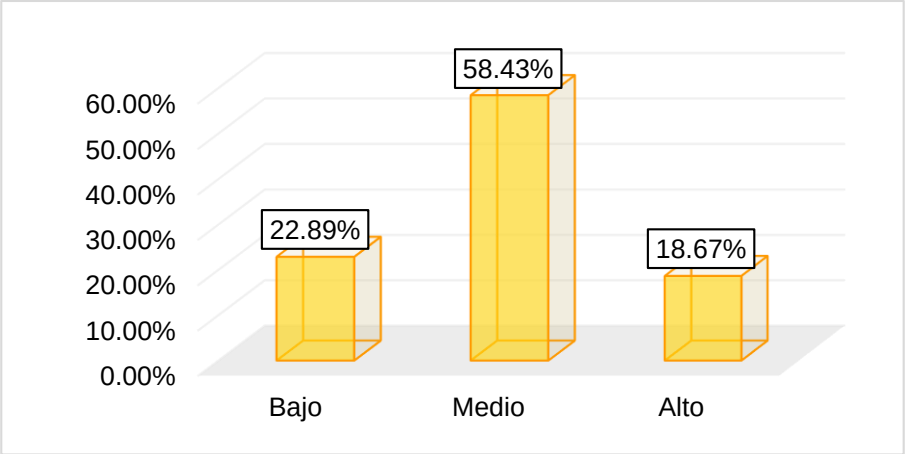
Tabla 11

Niveles de capacidad para hacer peticiones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[6 - 12]	38	22.89%
Medio	[13 - 18]	97	58.43%
Alto	[19 - 24]	31	18.67%
Total		**166**	**100.00%**

Figura 9

Niveles de capacidad para hacer peticiones de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 11 y la Figura 9, los resultados sobre los niveles de capacidad para hacer peticiones en los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge muestran que la mayoría (58.43%, 97 estudiantes) se encuentra en un nivel medio. Esto indica que, si bien estos estudiantes son capaces de plantear sus propias exigencias a sus semejantes, ya sean materiales o inmateriales, como describe Sarmiento et al. (2016) sobre esta dimensión de las habilidades sociales, podrían experimentar cierta dificultad o incomodidad en situaciones más complejas, requiriendo un mayor esfuerzo para establecer y mantener relaciones satisfactorias, lo que Ávalos (2020) asocia con un nivel intermedio de habilidades sociales.

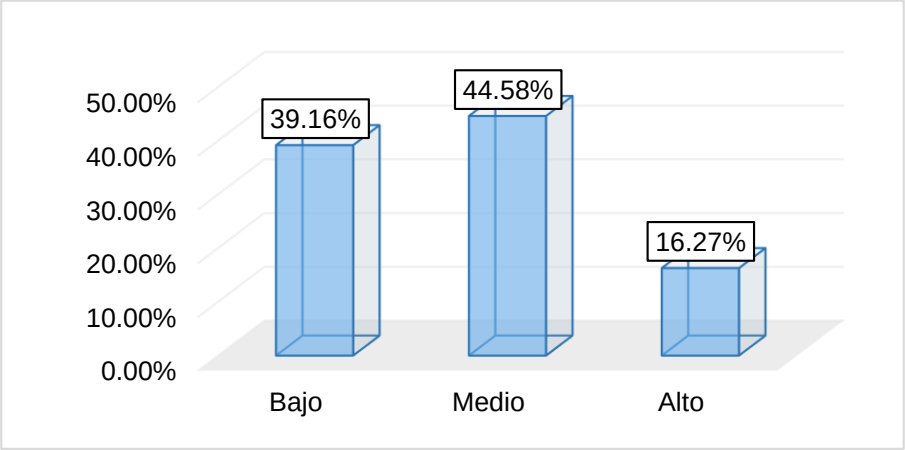
Tabla 12

Niveles de capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge

Nivel	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[6 - 12]	65	39.16%
Medio	[13 - 18]	74	44.58%
Alto	[19 - 24]	27	16.27%
		166	**100.00%**

Figura 10

Niveles de capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto de las habilidades sociales de los alumnos de secundaria de la I.E. San Jorge



Análisis e interpretación

Basado en la Tabla 12 y la Figura 10, los resultados sobre la capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en los alumnos de la I.E. San Jorge revelan una distribución interesante. Si bien la mayoría, el 44.58% (74 estudiantes), se ubica en un nivel medio, hay un porcentaje considerable, el 39.16% (65 alumnos), que presenta un nivel bajo en esta habilidad. Solo el 16.27% (27 alumnos) demuestra un nivel alto.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. PRUEBA DE NORMALIDAD DE LAS DISTRIBUCIONES

Tabla 13

Prueba de normalidad de las distribuciones

	Kolmogorov - Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Uso de los videojuegos	0.215	166	0.000
Habilidades sociales	0.140	166	0.000

Nota. Elaborado a partir de los datos obtenido por aplicación de encuestas.

Análisis e interpretación

La presente investigación contó con una muestra de 166 estudiantes, por lo que se elige la prueba de Kolmogorov Smirnov para comprobar la normalidad de los datos. Según los resultados de la prueba de normalidad se observa un nivel de significancia de 0.001 y 0.001 para el uso de video juegos y Habilidades sociales respectivamente; siendo estas menores a 0.05, por lo cual las distribuciones son no normales y la prueba a utilizar para el contraste de hipótesis es la Rho de Spearman para pruebas no paramétricas.

4.2.2. COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN

Para la interpretación del coeficiente de correlación de Spearman, se utilizó una tabla de rangos de correlación, la cual asigna un valor numérico a la fuerza de la relación entre dos variables. Los valores de la tabla se presentan a continuación.

Tabla 14

Coeficiente de correlación de Spearman

Valor de rho	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Nota. Obtenido de Martínez y Campos (2015).

4.2.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Planteamiento de la hipótesis:

H_1: Existe relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

Nivel de significancia:

NC = 0,95

$\alpha = 0.05$

Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 15

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales

			Uso de videojuegos	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.509**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	-0.509**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.

La tabla 15 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, obteniendo un Rho=-0.509, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001 que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y las habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

4.2.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

a) Planteamiento de la hipótesis:

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_{E1}: Existe relación del uso de videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

b) Nivel de significancia:

NC = 0,95

α = 0.05

c) Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

d) Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

e) Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 16

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y la Autoexpresión en situaciones sociales

			Uso de videojuegos	Autoexpresión en situaciones sociales
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.485**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Autoexpresión en situaciones sociales	Coeficiente de correlación	-0.485**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.

La tabla 16 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y la autoexpresión de situaciones sociales, obteniendo un Rho=-0.485, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001 que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

4.2.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

a) Planteamiento de la hipótesis:

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_{E2}: Existe relación del uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel

secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

b) Nivel de significancia:

NC = 0,95

α = 0.05

c) Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

d) Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

e) Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 17

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor

			Uso de videojuegos	Defensa de los propios derechos como consumidor
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.455**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Defensa de los propios derechos como consumidor	Coeficiente de correlación	-0.455**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.

La tabla 17 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y selección de personal y la defensa de los propios derechos como consumidor, obteniendo un Rho=-0.455, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001

que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y la autoexpresión de situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

4.2.6. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

a) Planteamiento de la hipótesis:

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_{E3}: Existe relación del uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

b) Nivel de significancia:

NC = 0,95

α = 0.05

c) Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

d) Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

e) Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 18

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad

			Uso de video juegos	Expresión de enfado o disconformidad
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.555**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Expresión de enfado o disconformidad	Coeficiente de correlación	-0.555**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.

La tabla 18 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad, obteniendo un Rho=-0.555, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001 que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

4.2.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4

a) Planteamiento de la hipótesis:

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_{E4}: Existe relación del uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

b) Nivel de significancia:

NC = 0,95

α = 0.05

c) Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

d) Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

e) Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 19

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones

			Uso de video juegos	Decir no y cortar interacciones
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.472**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Decir no y cortar interacciones	Coeficiente de correlación	-0.472**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.

La tabla 19 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones, obteniendo un Rho=-0.472, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001 que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y el decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

4.2.8. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 5

a) Planteamiento de la hipótesis:

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_{E5}: Existe relación del uso de videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

b) Nivel de significancia:

NC = 0,95

α = 0.05

c) Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

d) Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

e) Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 20

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y el hacer Peticiones

			Uso de video juegos	Hacer Peticiones
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.541**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Hacer Peticiones	Coeficiente de correlación	-0.541**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.

La tabla 20 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y hacer peticiones, obteniendo un Rho=-0.541, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001 que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y el hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa

San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

4.2.9. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 6

a) Planteamiento de la hipótesis:

H_0: No existe relación del uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

H_{E5}: Existe relación del uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

b) Nivel de significancia:

NC = 0,95

$\alpha = 0.05$

c) Estadístico de prueba:

Se utilizó el estadístico de prueba Rho de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables.

d) Criterio de decisión:

Si p-valor < 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H_a

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la Ho y se rechaza H_a

e) Resultados de prueba de Rho de Spearman

Tabla 21

Coeficiente de correlación entre el uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto

			Uso de videojuegos	Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	-0.465**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	166	166
	Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	Coeficiente de correlación	-0.465**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	166	166

*Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Obtenido del procesamiento estadístico de los datos. Fuente: Elaboración tesista.*

La tabla 21 muestra los resultados para la prueba de correlación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y hacer peticiones, obteniendo un Rho=-0.465, y para una significancia del 5% se tiene el p-valor=0.001 que es menor a la significancia planteada (p - valor = 0.001 < 0.05); lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de que Existe relación del uso de videojuegos y el iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025; además, el nivel de correlación entre ambas variables es negativa y moderada.

CAPÍTULO V
DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación se propuso determinar la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de habilidades sociales en alumnos de secundaria. Este objetivo es crucial dado que las habilidades sociales, definidas como una serie de reacciones verbales y no verbales, son fundamentales para que las personas expresen sus deseos, emociones y derechos, facilitando interacciones correctas y adecuadas con los demás. Constituyen, además, instrumentos esenciales para el vínculo socioemocional, previniendo vivencias negativas y promoviendo la autoestima y la satisfacción personal. En este contexto, el creciente involucramiento de los adolescentes con los videojuegos hace imperativo comprender cómo esta actividad influye en su desarrollo social.

Los resultados obtenidos revelaron una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales (Rho = -0.509, p = 0.001). Esto implica que, a medida que el uso de videojuegos por parte de los estudiantes aumenta, sus habilidades sociales tienden a ser menores. Este hallazgo se alinea con la perspectiva teórica de la inteligencia social, que propone la capacidad de comprender a los demás y adoptar conductas adecuadas para una relación apropiada, y que es fundamental para conservar las relaciones sociales. Un uso intensivo de los videojuegos, al desplazar el tiempo de interacción cara a cara, podría limitar las oportunidades para desarrollar estas aptitudes interpersonales. La teoría del aprendizaje social de Bandura (1982) enfatiza que los procesos psicológicos humanos se explican por la interacción constante con el entorno circundante; por tanto, una menor interacción real podría obstaculizar el desarrollo de comportamientos sociales hábiles y la capacidad de responder de forma socialmente adecuada.

Al contrastar estos resultados con investigaciones previas, se observan tanto convergencias como divergencias. En línea con nuestros hallazgos, Verastegui (2023) concluyó que existe una relación inversamente baja y significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria, mientras que Soria, Vílchez y Quispe (2023)

reportaron una relación negativa y significativamente alta entre ambas variables en adolescentes. Estas similitudes sugieren que, en ciertas poblaciones, un mayor involucramiento con los videojuegos puede coincidir con un menor desarrollo de habilidades sociales. Las razones detrás de esta congruencia podrían radicar en el desplazamiento del tiempo dedicado a interacciones sociales reales, que son cruciales para el aprendizaje por experiencia directa y retroalimentación interpersonal. Sin embargo, otros estudios como los de Toaza (2023), Ortiz y Oviedo (2022), y Franco (2022) no encontraron una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. Estas diferencias pueden atribuirse a variaciones en la definición y medición de la dependencia o uso de videojuegos, las características específicas de las muestras (tamaño, edad, contexto cultural), o los instrumentos utilizados, que pueden influir en la capacidad de detectar correlaciones.

El primer objetivo específico de esta investigación fue evaluar la relación entre el uso de los videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales. La autoexpresión es una faceta esencial de las habilidades sociales, caracterizada por la capacidad de manifestar abierta y espontáneamente en diferentes situaciones sociales opiniones, anhelos, ideas, preguntas y sentimientos sin mostrar signos de tensión, con el fin de obtener logros positivos a nivel personal y en la interacción. Esta habilidad es un pilar de la comunicación y la autenticidad personal en las relaciones interpersonales.

Los resultados obtenidos indicaron una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales (Rho = -0.485, p = 0.001). Esto sugiere que un mayor uso de videojuegos se asocia con una menor capacidad de los alumnos para expresarse asertivamente en el ámbito social. La autoexpresión es un comportamiento social complejo que exige habilidades cognitivas previas y procesos de autocontrol emocional. Su desarrollo se nutre del aprendizaje a través de la visualización, el modelado y el ensayo y error en interacciones reales. El modelo interactivo de McFall (1982) resalta la importancia de la decodificación de estímulos y la toma de decisiones en contextos específicos para generar respuestas hábiles. Un tiempo excesivo dedicado a los videojuegos podría limitar las oportunidades para estas

experiencias en la vida real, lo que afectaría la práctica necesaria para una autoexpresión efectiva.

No se encontraron estudios previos directamente comparables que aíslen la autoexpresión de situaciones sociales en relación con el uso de videojuegos. Sin embargo, nuestros hallazgos se alinean con la preocupación más general de que el uso problemático de videojuegos puede llevar a una escasa capacidad social. La autoexpresión es una manifestación clara de la capacidad social; por lo tanto, es plausible que la priorización del tiempo de juego sobre las interacciones sociales reales limite el desarrollo de esta habilidad crucial. Si los entornos virtuales no replican la riqueza de las señales verbales y no verbales presentes en las interacciones cara a cara, el aprendizaje de la autoexpresión podría verse comprometido.

El segundo objetivo específico de la investigación fue conocer la relación entre el uso de los videojuegos y la capacidad de los estudiantes para la defensa de sus propios derechos como consumidores. Esta habilidad es una manifestación clave del comportamiento asertivo en las interacciones con terceros, caracterizada por la capacidad de defender los propios derechos ante situaciones injustificadas. La defensa de los derechos es un componente esencial de las habilidades sociales, que permite a las personas expresar sus derechos con respeto por los demás, lo cual favorece la autoestima.

Los resultados revelaron una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor (Rho = -0.455, p = 0.001). Esto indica que, a mayor uso de videojuegos, menor es la habilidad de los estudiantes para ejercer y proteger sus derechos en contextos de consumo. La asertividad, que subyace a esta defensa, implica un comportamiento donde uno hace valer sus derechos sin ofender a los demás, manteniendo el contacto visual y utilizando un lenguaje apropiado. Estas conductas se adquieren y se fortalecen a través de la interacción social directa y la práctica. Si el tiempo dedicado a los videojuegos reduce la participación en situaciones reales que demandan la negociación, el reclamo o la argumentación, es posible que los adolescentes tengan menos oportunidades de desarrollar la confianza y las destrezas necesarias para la defensa de sus derechos.

No se encontraron investigaciones previas que examinen directamente la correlación entre el uso de videojuegos y la habilidad específica de defensa de los propios derechos como consumidor. Sin embargo, nuestros resultados ofrecen un soporte a la preocupación general de que el uso problemático de videojuegos puede limitar la capacidad de los individuos para resolver problemas con los demás de manera satisfactoria. La defensa de los derechos, al ser una forma de resolución de conflictos interpersonales, requiere de habilidades de comunicación y argumentación que se desarrollan más plenamente en entornos sociales diversos y no necesariamente en el contexto de la mayoría de los videojuegos, donde las interacciones son a menudo predefinidas o menos complejas en este ámbito específico.

El tercer objetivo específico de la investigación fue medir la relación entre el uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad. Esta habilidad es fundamental para el manejo emocional en el ámbito social, permitiendo a las personas expresar sus sensaciones de enfado y rabia de manera controlada y apropiada, en lugar de evitar situaciones de enfrentamiento o acumular resentimiento. Un manejo adecuado de estas emociones es crucial para la salud mental y la calidad de las relaciones interpersonales.

Los resultados revelaron una correlación negativa moderada y estadísticamente muy significativa (Rho = -0.555, p = 0.001), siendo la correlación más fuerte entre todas las dimensiones específicas evaluadas. Esto indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con una menor capacidad de los alumnos para expresar su enfado o disconformidad de manera efectiva. Las habilidades sociales que implican la regulación emocional, como la expresión de enfado, son comportamientos que requieren un cierto nivel de razonamiento moral y se adquieren a través del aprendizaje con figuras de referencia y relaciones positivas con los iguales. Los entornos de juego, aunque pueden ser escenarios para experimentar frustración, no siempre ofrecen las dinámicas de interacción interpersonal que promueven la expresión asertiva y constructiva del enfado, ni las consecuencias sociales que modelan una respuesta adecuada.

El hallazgo en esta dimensión son particularmente relevantes y sugieren una preocupación sobre cómo el uso de videojuegos podría influir en la

madurez emocional. No se encontraron estudios previos que se centren exclusivamente en la expresión de enfado o disconformidad en relación con los videojuegos. Sin embargo, la teoría general de que las habilidades sociales son instrumentos esenciales para el vínculo socioemocional, cuyo propósito consiste en prevenir las vivencias negativas relacionadas con la convivencia diaria cobra fuerza aquí. Una dificultad para expresar el enfado o la disconformidad puede llevar a un estilo pasivo (evitación de situaciones) o a un estilo agresivo (expresiones violentas), ambos perjudiciales para las relaciones. La fuerte correlación negativa sugiere que el tiempo excesivo en videojuegos podría ser un factor que limita el desarrollo de estrategias adaptativas para manejar y expresar estas emociones complejas en la vida real.

El cuarto objetivo específico se propuso identificar la relación entre el uso de videojuegos y la capacidad para decir no y cortar interacciones. Esta habilidad es fundamental para el establecimiento de límites personales, la protección del bienestar propio y la capacidad de finalizar interacciones que se consideran inapropiadas, sin generar consecuencias emocionales negativas significativas. Es un rasgo distintivo del estilo asertivo de las habilidades sociales, donde se hacen valer los derechos con respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Los resultados mostraron una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y la capacidad para decir no y cortar interacciones (Rho = -0.472, p = 0.001). Esto implica que un mayor uso de videojuegos se asocia con una menor habilidad en los alumnos para establecer límites y finalizar interacciones de manera efectiva. Las habilidades sociales se adquieren a través de la visualización, el modelado y el ensayo y error en contextos reales. Si el tiempo de los adolescentes se invierte predominantemente en interacciones virtuales, que a menudo carecen de la necesidad de confrontar o rechazar directamente propuestas interpersonales con consecuencias sociales reales, es plausible que esta habilidad se vea limitada. La incapacidad para decir no puede conducir a un comportamiento pasivo, generando frustración y una sensación de carencia.

Este hallazgo contrasta con otros estudios generales sobre videojuegos y habilidades sociales que no siempre detallan este componente específico. Aunque algunos estudios no encuentran relación entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en general, nuestros resultados sugieren un impacto específico en la capacidad de establecer límites. La importancia de esta habilidad radica en que es esencial para crear relaciones satisfactorias con diferentes personas y prevenir la aparición de conductas desadaptativas que afectan al bienestar general. Si los adolescentes no desarrollan esta capacidad en el mundo real, podrían volverse más vulnerables a la presión de grupo o a situaciones que comprometan su bienestar.

El quinto objetivo específico se propuso calcular la relación entre el uso de videojuegos y la capacidad para hacer peticiones. Esta habilidad es un factor que posibilita al individuo plantear sus propias exigencias a sus semejantes, ya se trate de solicitudes de cosas materiales o inmateriales. Es una destreza crucial que permite a las personas expresar sus deseos y necesidades de manera efectiva, lo cual contribuye a la resolución satisfactoria de problemas con los demás y al logro de objetivos personales.

Los resultados obtenidos revelaron una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y la capacidad para hacer peticiones (Rho = -0.541, p = 0.001). Esto indica que a mayor uso de videojuegos, menor es la habilidad de los alumnos para realizar peticiones. El desarrollo de las habilidades sociales, incluyendo el hacer peticiones, implica un proceso de aprendizaje que se nutre de la interacción social directa y la retroalimentación. Aunque los videojuegos pueden involucrar cooperación, la naturaleza de las peticiones en estos entornos es a menudo más estructurada o menos interpersonal que en las situaciones de la vida real, donde se requiere la interpretación de señales no verbales, la empatía y la adaptabilidad para formular una solicitud de manera efectiva.

No se encontraron investigaciones previas que se centren exclusivamente en la correlación entre el uso de videojuegos y la habilidad de hacer peticiones. Sin embargo, nuestros hallazgos refuerzan la preocupación de que una inmersión excesiva en el mundo virtual podría limitar el desarrollo de estas capacidades vitales. La ausencia de práctica en la formulación de

peticiones complejas en el mundo real puede conducir a una menor efectividad en la obtención de refuerzos externos y a una sensación de ineficacia personal, lo cual podría afectar la autoestima y la satisfacción en la vida. La interacción en los videojuegos, aunque presente, puede no ser suficientemente rica o compleja para sustituir las experiencias de aprendizaje que se obtienen al solicitar favores, ayuda o información en el día a día.

El sexto y último objetivo específico de esta investigación fue analizar la relación entre el uso de los videojuegos y la capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto. Esta habilidad se define como la posibilidad de establecer un vínculo de doble sentido, sintiéndose cómodo al dirigir cumplidos o invitaciones. Es una competencia social de gran relevancia durante la adolescencia, ya que las relaciones con los iguales y los colectivos ejercen una influencia considerable en la formación de la identidad y el desarrollo de las competencias sociales, sirviendo de base para futuras relaciones adultas.

Los resultados revelaron una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto (Rho = -0.465, p = 0.001). Esto implica que un mayor uso de videojuegos se asocia con una menor habilidad de los alumnos para establecer este tipo de interacciones. Durante la adolescencia, el desarrollo de las habilidades sociales ocurre a través de un abanico más amplio de situaciones y recursos convivenciales aprendidos, incluyendo el entendimiento del lenguaje no verbal y las estrategias de inserción en el grupo y la iniciación al diálogo. Si los adolescentes dedican una cantidad considerable de tiempo a los videojuegos, podrían estar perdiendo oportunidades valiosas para practicar estas interacciones en entornos reales, lo que podría llevar a un aislamiento social, angustia o timidez en situaciones sociales que involucran al sexo opuesto.

Este resultado es consistente con la teoría que advierte sobre los riesgos de un uso excesivo de videojuegos en el desarrollo social. La importancia de las habilidades sociales radica en que son aptitudes que se ganan mediante las relaciones con los compañeros y son importantes para la vida personal y profesional. Nuestro hallazgo es reforzado por el estudio de Solís (2022), quien encontró una correlación inversa entre la adicción a internet (una forma

de interacción virtual) y las habilidades sociales en adolescentes, lo que podría extenderse a esta dimensión específica de la interacción con el sexo opuesto. La inmersión en mundos virtuales, a menudo con dinámicas relacionales simplificadas o avatarizadas, no siempre prepara a los individuos para la complejidad, la lectura de señales no verbales y la vulnerabilidad implícita en la iniciación de interacciones positivas en la vida real.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María. Esto indica que un mayor tiempo dedicado a los videojuegos se asocia con un menor desarrollo de las habilidades sociales generales en esta población estudiantil, lo cual reafirma la hipótesis general de la investigación y sugiere que la inversión de tiempo en entornos virtuales puede limitar las oportunidades para el aprendizaje y la práctica de interacciones sociales esenciales en el mundo real, tal como lo sustentan las teorías sobre el desarrollo de habilidades sociales.

2. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la autoexpresión en situaciones sociales en los alumnos de secundaria. Este hallazgo demuestra que un mayor uso de los videojuegos se asocia con una menor capacidad de los alumnos para expresar sus opiniones, deseos y sentimientos de manera abierta y sin tensión en contextos sociales. La inmersión en ambientes virtuales podría restringir las oportunidades de practicar las complejidades de la autoexpresión y de recibir la retroalimentación interpersonal necesaria para su adecuado desarrollo, validando así la hipótesis específica.

3. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la defensa de los propios derechos como consumidor en los alumnos de secundaria. Esto significa que un mayor uso de los videojuegos está vinculado a una menor habilidad de los alumnos para defender sus derechos y expresar asertivamente sus necesidades en situaciones de consumo. La naturaleza de las interacciones en los videojuegos podría no fomentar el desarrollo

de la asertividad y la confrontación constructiva necesarias para esta habilidad en el ámbito real.

4. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente muy significativa entre el uso de videojuegos y la expresión de enfado o disconformidad en los alumnos de secundaria. Este es el impacto más pronunciado encontrado, indicando que, a mayor uso de los videojuegos, menor es la capacidad de los estudiantes para manejar y expresar su enfado o desacuerdo de forma constructiva. La dinámica de los videojuegos puede no proveer los escenarios adecuados para el aprendizaje y la regulación emocional requeridos en la expresión asertiva de emociones negativas en la interacción interpersonal.

5. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la capacidad para decir no y cortar interacciones en los alumnos de secundaria. Esto implica que un mayor uso de videojuegos se asocia con una menor habilidad de los alumnos para establecer límites personales y finalizar interacciones inapropiadas de manera efectiva. El predominio de interacciones en el entorno virtual podría limitar las oportunidades para practicar la asertividad necesaria en el establecimiento de límites en la vida real.

6. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la capacidad para hacer peticiones de los alumnos de secundaria. Los resultados demuestran que un mayor uso de videojuegos está relacionado con una menor habilidad de los alumnos para plantear sus propias exigencias o solicitar ayuda a sus semejantes. La limitada exposición a situaciones de negociación y solicitud complejas en entornos reales, posiblemente debido a la dedicación a los videojuegos, podría impactar negativamente el desarrollo de esta habilidad esencial.

7. Se concluye que existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la capacidad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto en alumnos del nivel secundaria. Este hallazgo sugiere que un mayor uso de videojuegos se asocia con una menor habilidad para establecer vínculos y dirigir cumplidos o invitaciones de manera positiva. La reducción de oportunidades para practicar interacciones sociales directas y complejas, fundamentales durante la adolescencia, podría obstaculizar el desarrollo de estas competencias relacionales cruciales.

RECOMENDACIONES

1. A la Dirección de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María, se recomienda implementar un programa integral de desarrollo socioemocional, transversal a las áreas curriculares, que promueva la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo colaborativo y las interacciones presenciales. Este programa debe desarrollarse con sesiones dinámicas que fortalezcan las relaciones interpersonales y reduzcan la dependencia de entornos virtuales.

2. Al área de Tutoría y Orientación Educativa, se recomienda realizar talleres de expresión personal y comunicación asertiva que fortalezcan la capacidad de los estudiantes para expresar sentimientos, opiniones y deseos de forma libre y segura. Se pueden emplear dramatizaciones, debates y actividades artísticas para reforzar la confianza comunicativa.

3. Al equipo docente, en coordinación con el área de Ciencias Sociales y Formación Ciudadana, se recomienda desarrollar módulos formativos sobre asertividad y derechos del consumidor, que motiven a los estudiantes a defender sus derechos, expresar necesidades y actuar con pensamiento crítico frente a situaciones cotidianas.

4. Al equipo de Tutoría, se recomienda solicitar apoyo de psicólogos de instituciones como DEVIDA, centro de salud u otras instituciones aliadas que puedan brindar talleres de manejo emocional y control del enfado, con sesiones semanales donde los estudiantes aprendan estrategias de regulación emocional, comunicación no violenta y resolución de conflictos.

5. Al área de Tutoría y Convivencia Escolar, se recomienda desarrollar programas sobre establecimiento de límites personales y toma de decisiones asertivas, con actividades prácticas que enseñen a los estudiantes a negarse o retirarse de situaciones inapropiadas de manera firme y respetuosa.

6. A los docentes de Comunicación y Educación para el Trabajo, se recomienda incluir actividades orientadas a la negociación y solicitud efectiva, que fortalezcan la confianza interpersonal y la habilidad para pedir ayuda o expresar necesidades de forma clara y respetuosa.

7. Al área de Tutoría y Orientación Educativa, se recomienda organizar talleres mixtos de habilidades interpersonales y convivencia saludable, donde los estudiantes practiquen dinámicas de socialización y trabajo cooperativo que promuevan la empatía, el respeto y la comunicación positiva entre géneros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alanoca, N. (2015). *Manifestación de las habilidades sociales en estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la UNA - Puno 2015.* Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3275460

Alvites, E. (2019). Clima social familiar y adaptación del entorno escolar en estudiantes de nivel secundario Chiclayo

Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018.* Repositorio de la Universidad Peruana Los Andes, Huancayo, Perú. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Avalos, N. (2020). *Habilidades sociales y agresividad en estudiantes de una Institución Educativa Privada de Chorrillos.* Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú. https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2551/Avalos%20Valdez%2c%20Nilson%20Daniel.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bandura, A. (1982). *Self-efficacy mechanism in human agency.* American Psychologist, 37(2), 122–147. https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.2.122

Brenes, C. & Pérez, R. (2013). *Empatía y agresión en el uso de Videojuegos en niños y niñas.* Revista Latinoamericano de Ciencias Sociales, 13(1), 183 - 194. http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a11.pdf

Buitrago, J., Popo, F. y Riascos, A. (2018). *Adicción a los videojuegos.* ResearchGate. https://www.researchgate.net/profile/AlejandroRiascos/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf

Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier y Hernández, I. (2017). *Los videojuegos: una aflicción con implicaciones neuropsiquiátricas.*

Psicología Educativa, 23(2), 129-136. https://journals.copmadrid.org/psed/art/j.pse.2017.05.001

Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* Editorial Siglo XXI. https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf

Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento en habilidades sociales (7ma ed.).* Siglo XXI de España Editores S.A. https://www.academia.edu/27027420/Caballo_Vicente_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_las_Habilidades_Sociales_pdf

Calderón, K. Huanca, G. (2022). Adaptación de la Escala de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) en estudiantes universitarios de Ate, 2022.

Carbonell, X. (2020). *El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la Cie11: retos y oportunidades para clínicos.* Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers, 3. https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/378024/2935.pdf?sequence=5

Carlos, P., Inocente, H. & Pretel, D. (2021). *Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis - Huánuco 2021.* Universidad Nacional Hermilio Vadlizán, Huánuco – Perú. Link: https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6811/TPS00317C28.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Challco, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del Área de Ingenierías de la Unas.* Universidad Nacional de San Agustín, Perú. http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323

Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., López, R., Batalla, C., & Toran, P. (2014). *El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles.* Adicciones, 26 (4), 303-311.

https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/345784/31-61-1-SM.pdf?sequence=1

Chirinos, W. (2019). *La insatisfacción en los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad.* Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima – Perú. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia.* Anales de psicología, 27(2), 418-426. https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf

Clement, J. (2021). *Increase in time spent video gaming during the COVID-19 pandemic worldwide as of June 2020, by region.* Statista. https://www.statista.com/statistics/1188545/gaming-time-spentcovid/#statisticContainer

Coenen, O. (2020). *Key Facts 2020: The Year We Played Together.* Australia: ISFE. https://videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf

Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.* Repositorio de la Universidad César Vallejo, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373

Connolly, T., Boyle, E., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J. (2012). A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. Computers & Education, 59, 661-686. https://tecfa.unige.ch/tecfa/maltt/VIP/Ressources/Articles/Connolly_LitReview.pdf

Contini, N., & Lacunza, A. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos.* Fundamentos en Humanidades, XII (23), 159-182. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009

Coronel, R. & Valverde, B. (2023). *Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo.* Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo – Perú.

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/14531/REP_RENZO.CORONEL_BRENDA.VALVERDE_ADICCION.A.LOS.VIDEOJUEGOS.pdf?sequence=14&isAllowed=y

Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis – periodo 2019.* Repositorio de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima Perú. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1

Dueñas, R., Berra, M. (2010). *Convivencia escolar y habilidades sociales.* Revista científica electrónica de Psicología. 7(10), 159 – 165. http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/cgonherm/files/2012/10/Convivencia-escolar-y-habilidades-sociales-12_-_No._7.pdf.

Echeburúa, E. y Requensens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes.* Pirámide: Ojos solares tratamiento, Psicologia. http://omextad.salud.gob.mx/contenidos/investigaciones/Guiaparaeducadores.pdf

Forbes. (2022). *Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año.* Fobes Colombia. https://forbes.co/2022/05/22/actualidad/crece-el-publico-gamer-un-estudio-revela-sus-ganancias-y-tendencias-esenciales-para-este-ano

Franco, A. (2022). *Dependencia a los Videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.* Universidad Peruana Los Andes, Huancayo – Perú. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5229/T037_71972369_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Galarza, C. (2012). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas-2012.* Universidad Nacional Mayor de San Marcos. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/988#:~:text=Adem%37C3%A1s%20se%20pudo%20comprobar%20que,de%20habilidades%20sociales%20de%20los

García, A. (2010). *Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social.* España: Narcea. https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5352/Estudio_sobre_la_asertividad.pdf?sequence=5

García, J. y Sialer, E. (2021). *Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de dos instituciones educativas privadas del distrito de Los Olivos, 2021.* Repositorio de la Universidad César Vallejo, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85741

García, S. (2018). *Videojuegos y Violencia: Una revisión de la línea de investigación de los efectos.* Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación, 1(13), 149-165. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008&lang=es

Gismero, E. (2000). *EHS: Escala de Habilidades Sociales.* Editorial TEA.

Gismero, E. (2002). EHS-Escala de Habilidades Sociales. (2da.ed). Madrid: España. https://dokumen.tips/documents/ehs-manual-y-baremos.html

Goleman, D. (2004). *La inteligencia emocional.* Vergara. http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf

Griffa, M. & Moreno, J. (2005). *Claves para una Psicología del desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez.* Lugar. Revista CONICET. https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/139853

Gutiérrez, M., Expósito, J. (2014). *Habilidades sociales Análisis de necesidades e intervención formativa para alumnos de un Programa de Cualificación Profesional Inicial (PCPI).* Revista Internacional de Formación Profesional, Adultos y Comunidad. Vol. (1). https://www.researchgate.net/publication/272484057_Habilidades_sociales_Analisis_de_necesidades_e_intervencion_formativa_para_alumnos_de_un_Programa_de_Cualificacion_Profesional_inicial_PCPI.

Herdoiza, P. (2021). *Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos: análisis de las dimensiones de impulsividad.* Repositorio de la Universidad de Valencia. https://roderic.uv.es/handle/10550/77457

Hernández, J., & Cano, A. (2016). *Transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos.* Revista de ciencias sociales y de la comunicación, 1 (16), 114-131. Recuperado de http://193.147.26.137/index.php/sphera-01/article/view/267/250

Herrera, J. (2019). *Construcción de una escala de habilidades sociales EHSA en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Martín de Porres.* Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37175

Herrera, L. y Bravo, I. (2011). *Convivencia escolar en educación primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora.* Revista de educação e humanidades. 1 (3) 173 – 272. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3625214.

Hormigo, S. (2022). *Adicción a los videojuegos: cuando el juego se convierte en un problema de salud mental.* HOLA.COM. https://www.hola.com/padres/20220328330687/adiccion-videojuegos-adolescentes-salud-mental-sh/

Irribarren, A. (2023). *Adicción a la red social Tiktok y habilidades sociales en la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez Huánuco-2023.* Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco – Perú. https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8732/TCS00104I74.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Izquierdo, M. (2012). *La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de edad escolar.* Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2005). *Literature review in games and learning.* Futurelab report. Bristol: Futurelab.

Lacunza, A. & Contini, N. (2009). *Las habilidades sociales en niños pre-escolares en contextos de pobreza.* Ciencias Psicológicas, 3(1), 57-66. http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v3n1/v3n1a06.pdf

López, C., Álvarez, O., González, J. y Castillo, I. (2022). *Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental.* Cuadernos de Psicología del Deporte, 22(1), 124-137. https://revistas.um.es/cpd/article/download/466831/319021/1802521

Luna, D. (2022). *Habilidades sociales y rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de secundaria del Colegio Marino Adrián Meza Rosales, Huánuco – 2021.* Universidad de Huánuco, Perú. http://distancia.udh.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14257/3986/Luna%20Flores%2c%20Deysi%20Yoilith.pdf?sequence=1&isAllowed=y

McFall, R. M. (1982). *A review and reformulation of the concept of social skills.* Behavioral Assesment, 4, 1-33.

Miguel, N., & Soriano, J. (2021). *Adicción a los videojuegos.* TOPDOCTOR: https://www.topdoctors.es/diccionariomedico/adiccion-a-los-videojuegos#

Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los video juegos en niños y adolescentes.* Plataforma Digital Única del Estado Peruano. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-enniños-y-adolescentes

Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.* MINSA. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemiacovid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-yadolescentes

Moncada, J. & Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS.* Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 21, 43- 49. https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf

Monjas, C. & González, M. (2000). *Las Habilidades Sociales en el Currículo. Ministerio de Educación Cultura y Deporte Centro de Investigación y Documentación Educativa.* ISBN: 84-369-3414-8. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=378421

Monjas, I. (2023). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social.* Editorial CEPE. https://www.editorialcepe.es/wpcontent/uploads/2010/12/9788478692330.pdf

Monjas, M. (2000). *Programa de enseñanzas de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar.* Cepe. https://www.researchgate.net/profile/Maria-Ines-Monjas/publication/39132103_Programa_de_ensenanza_de_habilidades_de_interaccion_social_PEHIS_para_ninos_y_ninas_en_edad_escolar/links/5eb12c7f45851592d6b97d25/Programa-de-ensenanza-de-habilidades-de-interaccion-social-PEHIS-para-ninos-y-ninas-en-edad-escolar.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19

Monzonís, I. (2017). *Propuesta de un programa de intervención escolar en el abuso de videojuegos de rol online.* Accelerating the World's Research. https://bit.ly/3Mxu2Xi

Morales, M. (2002). *Ser persona y relacionarse: Habilidades cognitivas y sociales, y crecimiento moral.* Narcea Ediciones. https://convivencia.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/05/ser_persona_iisegura66p.pdf

Muñoz, C., Crespí, P., & Angrehs, R. (2011). *Habilidades sociales.* Editorial Paraninfo. https://books.google.com.pe/books?id=kf8x6GDRjTsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

National Institute on Drug Abuse [NIDA]. (2022). *Video gaming may be associated with better cognitive performance in children*. https://nida.nih.gov/news-events/news-releases/2022/10/video-gamingmay-be-associated-with-better-cognitive-performance-in-children

Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa–cualitativa y redacción de la tesis* (5.ª ed.). Bogotá: Ediciones de la U.

Ortiz, A. & Oviedo, M. (2022). *Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo grado de una Institución Educativa de Bucaramanga.* Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16809/2022_Tesis_Andres_Felipe_Ortiz_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pereira, F., & Alonzo, T. (2016). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discurso multimodales electrónicos.* Anagramas, 15, (30), 51-64. http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf

Pérez, O. (2011). *Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas.* Comunicación: Revista de Investigación y Análisis, 28(1), 127 - 146. https://publicacions.iec.cat/repository/pdf/00000166/00000099.pdf

PERÚ21. (2021). *El 69% de peruanos consumen videojuegos, según estudios.* Perú21.pe. https://peru21.pe/economia/videojuegos-el-69-de-la-poblacion-peruana-consume-videojuegos-en-el-2021-segun-estudio-nndc-noticia/

Pont, E. (2020). *La adicción a los videojuegos entre los adolescentes.* La Vanguardia. https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html

Ramos, P. (2010). *Afrontamiento del estrés y habilidades sociales (2da ed.).* https://elibro.net/es/ereader/uta/106681

Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales.* ACDE Ediciones. https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf

Rosales, J. (2013). *Habilidades Sociales.* McGraw-Hill. https://elibro.net/es/ereader/uta/50255

Sánchez, J., Telumbre, J. & Castillo, l. (2021). *Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, campeche.* Health and addictions/salud y drogas, 21. https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558

Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L. y Silveira, E. (2021). *Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos.* Horizonte sanitario, 20(1),69-78. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext

Sarmiento, A., Gómez, A., Restrepo, A., Bolívar, Á., Pineda, Á., Gutiérrez, C., Quiceno, D., Arango, D., Mesa, E., Salazar, E., González, G., Zapata, J., Santamaría, J., Fernández, J., Boss, J., Betancur, W.., Penagos, L., Ramírez, L., Jiménez, L., Quiceno, P. (2016). *Retos Y Tendencias De La Educación Para La Humanización.* Corporación Universitaria Americana. https://books.google.com.ec/books?id=V2BgDwAAQBAJ&pg=PA46&lpg=PA46&dq=que+es+defensa+de+los+propios+derechos+como+consumidor+ehs&source=bl&ots=UUNFUMdM-S&sig=ACfU3U0aKvLhbDlV4tzNX4-ruVoYpJiKTg&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiQy_HMnqr0AhWKVTABHWMnBVg4ChDoAXoECCQQAw#v=onepage&q=que%20es%20defensa%20de%20los%20propios%20derechos%20como%20consumidor%20ehs&f=false

Semrud-Clikerman, M. (2007). *Social competente in children.* Springer. https://psycnet.apa.org/record/2007-11592-000

Solís, A. (2022). *Relación entre Adicción a Internet y las Habilidades Sociales en Adolescentes.* Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36888/1/Solis%20Mari%c3%b1o%2c%20Alejandra%20Lissette.pdf

Soper, W. & Miller, M. (1983). J*unk time junkies: An emerging addiction Among students.* School Counsellor, 30, 40 – 43.

Soria, V., Vílchez, V. & Quispe, 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.* Universidad Continental, Lima – Perú. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV_FHU_501_TE_Soria_Vilchez_Quispe_2023.pdf

Soto, R. (2014). *Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa.* Repositorio institucional de la UCHILE. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/135632/Memoria%20Rodrigo%20Soto.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Thorndike, E. (1929). *Sistemas de la psicología del siglo XX.* Último Conductismo, 264-287.

Toaza, T. (2023). *Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes.* Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38591/1/Toaza%20Caisaguano%20Tannia%20Diana.pdf

Vaca, J. (2021). *Fortalecimiento de las habilidades sociales de niños de 4 a 5 años de hogares disfuncionales.* Editorial Inclusión. https://books.google.com.ec/books?id=CpdEEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=factores+que+influyen+en+el+desarrollo+de+las+habilidades+sociales&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjP45yjxqD0AhVkSzABHQ7rAlIQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=factores%20que%20influyen%20en%20el%20desarrollo%20de%20las%20habilidades%20sociales&f=false

Verastegui, M. (2023). *La dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Huarochirí – 2023.* Universidad César Vallejo, Lima – Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/122817/Verastegui_CMD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vicente, P. (2019). *La importancia de las habilidades sociales.* Psicólogos Princesa81. https://psicologosprincesa81.com/blog/importancia-de-las-habilidades-sociales/#:~:text=En%20funci%C3%B3n%20de%20nuestras%20necesidades,capaces%20de%20lograr%20m%C3%A1s%20metas.

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Caldas Espinoza R. (2026). Uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025 [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. http://...

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
GENERAL ¿Cuál es la relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025? **ESPECÍFICOS** ¿Cuál es la relación del uso de videojuegos en la autoexpresion en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025? ¿Cuál es la relación del uso de videojuegos en la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la	GENERAL Determinar la relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. **ESPECÍFICOS** Evaluar la relación del uso de videojuegos en la autoexpresión en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Conocer la relación del uso de videojuegos en la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la	GENERAL Hi: Existe relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Ho: No existe relación del uso de videojuegos y habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. **ESPECÍFICOS** Hi_1: Existe relación del uso de videojuegos en la autoexpresion en situaciones sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa	Videojuegos Habilidades sociales	Dependencia y evasión Consecuencias negativas Autoexpresion en situaciones sociales Defensa de los propios derechos como consumidor Expresión de enfado o disconformidad Decir no y cortar interacciones Hacer Peticiones	Tipo **Básica** Enfoque **Cuantitativo** Nivel Descriptivo Diseño **Descriptivo** Población Estudiantes de la IE San Jorge de Tingo María Instrumento Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV EHS Escala de Habilidades Sociales. Autora: Elena Gismero Gonzáles

Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?	Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.	San Jorge de Tingo María – 2025.
¿Cuál es la relación del uso de videojuegos en la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?	Medir la relación del uso de videojuegos en la expresión de enfado o disconformidad en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.	Hi_2: Existe relación del uso de videos juegos en la defensa de los propios derechos como consumidor en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
¿Cuál es la relación del uso de videojuegos en decir no y contar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?	Identificar la relación del uso de videojuegos en decir no y cortar interacciones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.	Hi_3: Existe relación del uso de videojuegos en la expresión de enfado o disconformidad en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
¿Cuál es la relación del uso de videojuegos en hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?	Calcular la relación del uso de videojuegos en hacer peticiones en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.	Hi_4: Existe relación del uso de videojuegos en decir no y contar interacciones en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.
¿Cuál es la relación del uso de videojuegos en iniciar interacciones positivas con el sexo	Analizar la relación del uso de videojuegos en iniciar interacciones positivas con el sexo	Hi_5: Existe relación del uso de videojuegos en hacer peticiones en alumnos

opuesto en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025?	opuesto en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.	del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025.

ANEXO 2

INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO CERV

A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

N°	INDICADORES	Nunca / Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b	c	d
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videos juegos?	a	b	c	d
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b	c	d
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videos juegos?	a	b	c	d
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15	¿Quitas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

INSTRUCCIONES:

A continuación aparecen frases que describen diversas situaciones, lea muy atentamente y responda en qué medida se identifica o no con cada una de ellas, si le describe o no. No hay respuestas correctas ni incorrectas, lo importante es que responda con la máxima sinceridad posible.
Para responder utilice la siguiente clave:
A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra
C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así
D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

PREGUNTAS / SITUACIONES	**CLAVE**	OPCIÓN
1. A veces evito hacer preguntas por miedo a ser estúpido	**A B C D**	
2. Me cuesta telefonear a tiendas, oficinas, etc. para preguntar algo	**A B C D**	
3. Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.	**A B C D**	
4. Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entro después que yo, me quedo callado.	**A B C D**	
5. Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto , paso un mal rato para decirle que NO	**A B C D**	
6. A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que deje prestado.	**A B C D**	
7. Si en un restaurant no me traen la comida como le había pedido, llamo al camarero y pido que me hagan de nuevo.	**A B C D**	
8. A veces no sé qué decir a personas atractivas al sexo opuesto.	**A B C D**	
9. Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.	**A B C D**	
10. Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo	**A B C D**	
11. A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	**A B C D**	
12. Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.	**A B C D**	
13. Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	**A B C D**	
14. Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla.	**A B C D**	
15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	**A B C D**	
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal vuelto , regreso allí a pedir el cambio correcto	**A B C D**	
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	**A B C D**	
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella.	**A B C D**	
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	**A B C D**	

20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	**A B C D**	
21. Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	**A B C D**	
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	**A B C D**	
23. Nunca se cómo cortar a un amigo que habla mucho	**A B C D**	
24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	**A B C D**	
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	**A B C D**	
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	**A B C D**	
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita	**A B C D**	
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	**A B C D**	
29. Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	**A B C D**	
30. Cuando alguien se me cuela / mete en una fila hago como si no me diera cuenta.	**A B C D**	
31. Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	**A B C D**	
32. Muchas veces prefiero callarme o quitarme de en medio para evitar problemas con otras personas.	**A B C D**	
33. Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.	**A B C D**	
PUNTAJE TOTAL		

13

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

Edad: 17 **sexo:** [X] M [ ] F **Fecha:** 30/05/25

INSTRUCCIONES:

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

Para responder utilice la siguiente clave:

A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra
C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así
D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

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

48 = ALTO NIVEL

162

15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	A B C D	B	3
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal vuelto , regreso allí a pedir el cambio correcto	A B C D	D	4
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	A B C D	A	4
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella.	A B C D	D	4
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	A B C D	A	4
20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	A B C D	C	2
21. Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	A B C D	D	1
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	A B C D	A	4
23. Nunca se cómo "cortar" a un amigo que habla mucho	A B C D	B	3
24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	A B C D	B	3
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	A B C D	D	4
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	A B C D	B	3
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita	A B C D	B	3
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	A B C D	B	3
29. Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	A B C D	A	4
30. Cuando alguien se me "cuela / mete" en una fila hago como si no me diera cuenta.	A B C D	B	3
31. Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	A B C D	A	4
32. Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio" para evitar problemas con otras personas.	A B C D	A	4
33. Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.	A B C D	B	3
PUNTAJE TOTAL			

Cuestionario CERV

Edad: 17 **sexo:** [X] M [ ] F **Fecha:** 30/05/25

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

Nº	INDICADORES	Nunca / Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d	1
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d	2
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d	1
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b	c	d	2
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d	0
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videos juegos?	a	b	c	d	1
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d	1
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b	c	d	2
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videos juegos?	a	b	c	d	2
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d	1
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d	1
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d	1
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d	1
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d	1
15	¿Quitas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d	0
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d	1
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d	2

20 = Sin problema

162

14

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

Edad: 18 sexo: M ✓ F Fecha: 30/05/20

INSTRUCCIONES:

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

Para responder utilice la siguiente clave:

A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra
C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así
D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

PREGUNTAS / SITUACIONES	CLAVE	OPCIÓN	
1. A veces evito hacer preguntas por miedo a ser estúpido	A ✓ B C D		3
2. Me cuesta telefonear a tiendas, oficinas, etc. para preguntar algo	✓ A B C D		4
3. Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.	A B ✓ C D		3
4. Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entro después que yo, me quedo callado.	A B ✓ C D		2
5. Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto , paso un mal rato para decirle que "NO"	A B C ✓ D		1
6. A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que deje prestado.	A B ✓ C D		2
7. Si en un restaurant no me traen la comida como le había pedido, llamo al camarero y pido que me hagan de nuevo.	A B ✓ C D		3
8. A veces no sé qué decir a personas atractivas al sexo opuesto.	A B C ✓ D		1
9. Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.	A B ✓ C D		2
10. Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo	A B C D		0
11. A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	A B C ✓ D		1
12. Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.	A B ✓ C D		2
13. Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	A B C ✓ D		1
14. Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla.	A ✓ B C D		3

77 = [illegible]

163

15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	A B C D	2
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal vuelto , regreso allí a pedir el cambio correcto	A B C D	4
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	A B C D	0
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella.	A B C D	1
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	A B C D	1
20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	A B C D	4
21. Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	A B C D	4
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	A B C D	1
23. Nunca se cómo "cortar" a un amigo que habla mucho	A B C D	4
24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	A B C D	3
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	A B C D	4
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	A B C D	2
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita	A B C D	4
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	A B C D	4
29. Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	A B C D	2
30. Cuando alguien se me "cuela / mete" en una fila hago como si no me diera cuenta.	A B C D	2
31. Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	A B C D	2
32. Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio" para evitar problemas con otras personas.	A B C D	1
33. Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.	A B C D	4
PUNTAJE TOTAL		

Cuestionario CERV

Edad: 18 **sexo:** M ✓ **Fecha:** 30/05/25

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

N°	INDICADORES	Nunca / Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a ✓	b	c	d
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b ✓	c	d
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a ✓	b	c	d
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a ✓	b	c	d
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a ✓	b	c	d
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videos juegos?	a ✓	b	c	d
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a ✓	b	c	d
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a ✓	b	c	d
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videos juegos?	a ✓	b	c	d
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a ✓	b	c	d
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a ✓	b	c	d
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a ✓	b	c	d
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a ✓	b	c	d
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a ✓	b	c	d
15	¿Quitas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a ✓	b	c	d
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a ✓	b	c	d
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a ✓	b	c	d

2

18 = sin Problemo

163

15

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

Edad: 16 sexo: [X] M [ ] F Fecha: 30/05/25

INSTRUCCIONES:

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

Para responder utilice la siguiente clave:

A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra
C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así
D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

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

85 = Alto Nivel HH SS.

164

15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	A B C D	C	2
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal vuelto , regreso allí a pedir el cambio correcto	A B C D	D	4
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	A B C D	C	2
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella.	A B C D	C	3
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	A B C D	B	3
20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	A B C D	A	4
21. Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	A B C D	B	3
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	A B C D	C	2
23. Nunca se cómo "cortar" a un amigo que habla mucho	A B C D	D	1
24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	A B C D	C	2
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	A B C D	D	4
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	A B C D	C	2
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita	A B C D	B	3
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	A B C D	C	2
29. Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	A B C D	C	2
30. Cuando alguien se me "cuela / mete" en una fila hago como si no me diera cuenta.	A B C D	C	2
31. Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	A B C D	D	1
32. Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio" para evitar problemas con otras personas.	A B C D	D	1
33. Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.	A B C D	C	2
PUNTAJE TOTAL			

Cuestionario CERV

Edad: 16 **sexo:** [X] M [ ] F **Fecha:** 30/05/25

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

N°	INDICADORES	Nunca / Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a X	b	c	d	1
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c X	d	2
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a X	b	c	d	1
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b X	c	d	2
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b X	c	d	2
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videos juegos?	a X	b	c	d	1
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a X	b	c	d	1
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b X	c	d	2
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videos juegos?	a X	b	c	d	1
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c X	d	3
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b X	c	d	2
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a X	b	c	d	1
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a X	b	c	d	1
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a X	b	c	d	1
15	¿Quitas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a X	b	c	d	1
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a X	b	c	d	1
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a X	b	c	d	1

24 = Sin problema

154

16

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

Edad: 16 sexo: [X] M [ ] F Fecha: 30/05/25

INSTRUCCIONES:

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

Para responder utilice la siguiente clave:

A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra
C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así
D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

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

78 = Alto nivel.

16

15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	A B C D	a	0
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal vuelto , regreso allí a pedir el cambio correcto	A B C D	b	2
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	A B C D	C	2
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella.	A B C D	D	4
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	A B C D	a	0
20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	A B C D	b	3
21. Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	A B C D	C	2
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	A B C D	D	1
23. Nunca se cómo "cortar" a un amigo que habla mucho	A B C D	D	1
24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	A B C D	A	4
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	A B C D	B	2
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	A B C D	A	4
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita	A B C D	B	3
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	A B C D	A	4
29. Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	A B C D	A	4
30. Cuando alguien se me "cuela / mete" en una fila hago como si no me diera cuenta.	A B C D	C	2
31. Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	A B C D	C	2
32. Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio" para evitar problemas con otras personas.	A B C D	C	2
33. Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.	A B C D	C	2
PUNTAJE TOTAL			

Cuestionario CERV

Edad: 16 **sexo:** ~~M~~ | F **Fecha:** 30/05/25

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

N°	INDICADORES	Nunca / Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a X	b	c	d	1
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b X	c	d	2
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a X	b	c	d	1
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a X	b	c	d	1
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c X	d	3
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videos juegos?	a	b	c	d X	4
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a X	b	c	d	1
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b X	c	d	2
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videos juegos?	a	b X	c	d	2
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a X	b	c	d	1
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a X	b	c	d	1
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b X	c	d	2
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a X	b	c	d	1
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a X	b	c	d	1
15	¿Quitas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a X	b	c	d	1
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c X	d	3
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b X	c	d	2

29 = Problemas potenciales

ANEXO: 3

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

UDH

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Ricardo Juan de Dios Sánchez

PROFESIÓN: Psicólogo COLEGIATURA N°: 19687

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: Centro Emergencia Mujer

CARGO QUE DESEMPEÑA: Especialista Social Comunitaria

NOMBRE DEL INSTRUMENTO Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACION			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				X
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				X
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				X
5	Organicidad	Existe organización lógica				X
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				X
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				X
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X

4	Excelente (76% -100%)	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable (✓) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Lugar y fecha: Huánuco, 14 de Noviembre de 2024

Mg. Ricardo Juan de Dios Sánchez
PSICÓLOGO
CPsP 19687

FIRMA/SELLO DEL EXPERTO
DNI: _____

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Ricardo Juan de Dios Sánchez

PROFESIÓN: Psicólogo COLEGIATURA N°: 19687

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: Centro Emergencia Mujer

CARGO QUE DESEMPEÑA: Especialista Social Comunitaria

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: EHS Escala de Habilidades Sociales (Elena Gismero Gonzáles)

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACION			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				X
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				X
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				X
5	Organicidad	Existe organización lógica				X
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				X
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				X
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación			X	

4	**Excelente (76% -100%)**	**30-40**
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Lugar y fecha: Huánuco, 14 de Noviembre de 2024

Mg. Ricardo Juan de Dios Sánchez
PSICÓLOGO
CPsP 19687

FIRMA/SELLO DEL EXPERTO
DNI: _____

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: LUIS ALBERTO PANEZ PALACIOS

PROFESIÓN: PSICÒLOGO Nº DE COLEGIATURA: 9555

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA:UNIVERSIDAD DE HUANUCO

CARGO QUE DESEMPEÑA:DOCENTE NOMBRE DEL INSTRUMENTO: EHS Escala de Habilidades Sociales (Elena Gismero Gonzáles)

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACION			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				X
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				X
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				X
5	Organicidad	Existe organización lógica				X
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				X
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				X
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X

4	**Excelente (76% -100%)**	**30-40**
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Lugar y fecha: Huánuco, 13 de noviembre de 2024

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

DNI: ____21278651_____

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: LUIS ALBERTO PANEZ PALACIOS

PROFESIÓN: PSICÒLOGO Nº DE COLEGIATURA: 9555

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA:UNIVERSIDAD DE HUANUCO

CARGO QUE DESEMPEÑA:DOCENTE

NOMBRE DEL INSTRUMENTO Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACION			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				X
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				X
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				X
5	Organicidad	Existe organización lógica				X
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				X
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				X
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X

4	**Excelente (76% -100%)**	**30-40**
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable (x) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Lugar y fecha: Huánuco, 13 de noviembre de 2024

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

DNI: _____21278651_____

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR:__CECILIA ALEJANDRINA MANRIQUE ALCOCER_____

PROFESIÓN:__PSICÒLOGA_____Nº DE COLEGIATURA:__9831___

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA:__UNIVERSIDAD DE HUANUCO_____

CARGO QUE DESEMPEÑA:__DOCENTE_____

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: EHS Escala de Habilidades Sociales (Elena Gismero Gonzáles)

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACION			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				X
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				X
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				X
5	Organicidad	Existe organización lógica				X
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				X
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				X
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X

4	**Excelente (76% -100%)**	**30-40**
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Lugar y fecha: Huánuco, 13 de noviembre de 2024

CECILIA A. MANRIQUE ALCOCER
PSICOLOGA
C.P.S.P. 9831

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR
DNI: ____10047107_____

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR:__CECILIA ALEJANDRINA MANRIQUE ALCOCER_____

PROFESIÓN:__PSICÒLOGA_____Nº DE COLEGIATURA:__9831___

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA:__UNIVERSIDAD DE HUANUCO_____

CARGO QUE DESEMPEÑA:__DOCENTE_____

NOMBRE DEL INSTRUMENTO Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos CERV

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACION			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado				X
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos				X
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia				X
5	Organicidad	Existe organización lógica				X
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar				X
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos				X
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X

4	**Excelente (76% -100%)**	**30-40**
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable (x) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

Lugar y fecha: Huánuco, 13 de noviembre de 2024

CECILIA A. MANRIQUE ALCOCER
PSICOLOGA
C.P.P. 9831

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

DNI: _____10047107_____

ANEXO:4

AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JORGE
Mg. MANUEL MELGAREJO GAMBOA

S.D

YO, ROSANGELA DEL PILAR, CALDAS ESPINOZA identificada con DNI N°45946925 con domicilio en AA.HH. Aguas Verdes Mz. A Lt 2, distrito de Rupa Rupa, Provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco, ante usted me presento con el debido respeto para exponer los siguiente:

Que, debido a la necesidad de seguir avanzando como profesional y tener el grado de licenciada en psicología y siendo un requisito indispensable el proyecto de investigación, Solicito autorización para la ejecución de mi proyecto investigación titulada: **Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo Maria – 2025.** Cuyo objetivo es determinar la relación de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo Maria – 2025.

Tingo Maria 15 de mayo del 2025

ROSANGELA DEL PILAR, CALDAS ESPINOZA

DNI N°45946925

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL LEONCIO PRADO
I.E. "SAN JORGE"
RECIBIDO
FECHA 15-05-2025
N°REG ..... FOLIO 04
HORA 14:10 FIRMA

04 Folios

PERÚ Ministerio de Educación | Viceministerio de Gestión Pedagógica | I.E. SUPTE SAN JORGE HUPA HUPA

CARTA N° 002-2025-IE.SJ-UGEL.LP/D.

Supte San Jorge, 21 de mayo del 2025.

Señorita:
Rosangela del Pilar Caldas Espinoza

Asunto: Autorización para ejecución de proyecto.

Tengo a bien dirigirme a usted para referirle, en relación a su pedido para ejecutar proyecto de investigación, que el mismo cuenta con la autorización de mi parte, por lo que se servirá coordinar con la Subdirección de Educación Secundaria para que le proporcione las facilidades del caso.

Sin otro en particular le saludo.

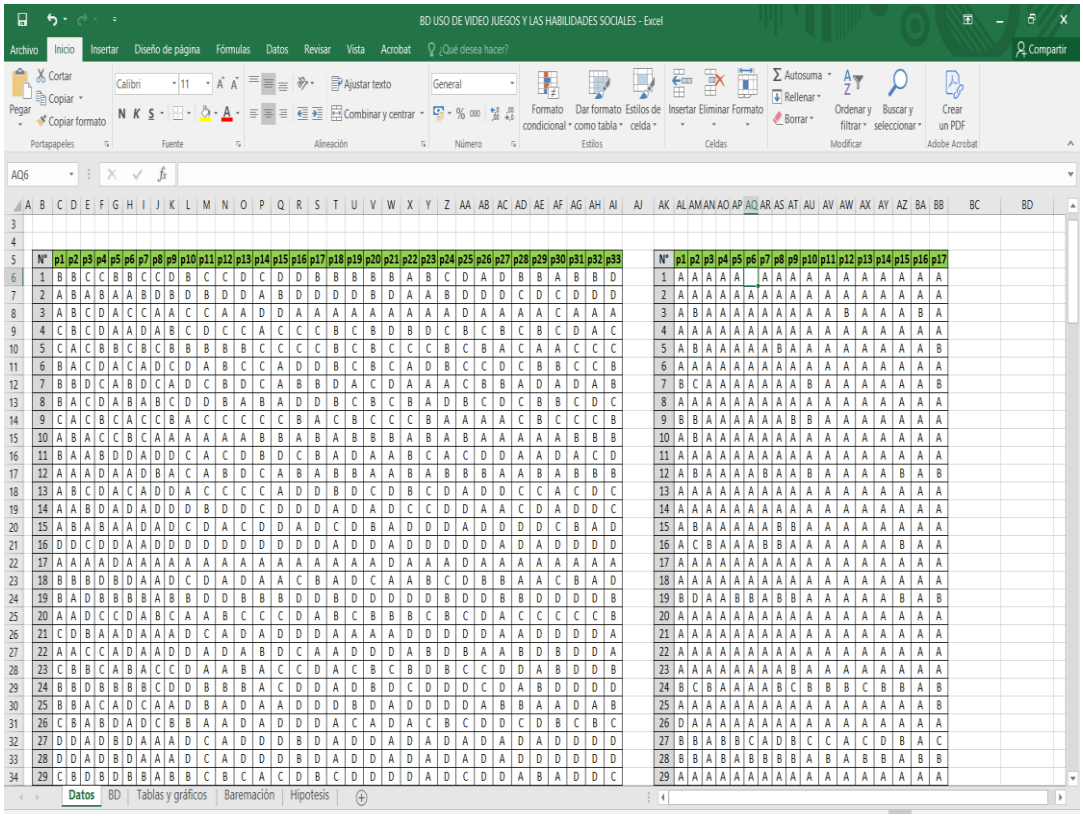
Atentamente,

I.E. SAN JORGE DIRECCIÓN UGEL LEONCIO PRADO

Manuel Melgarejo Gamboa
DIRECTOR

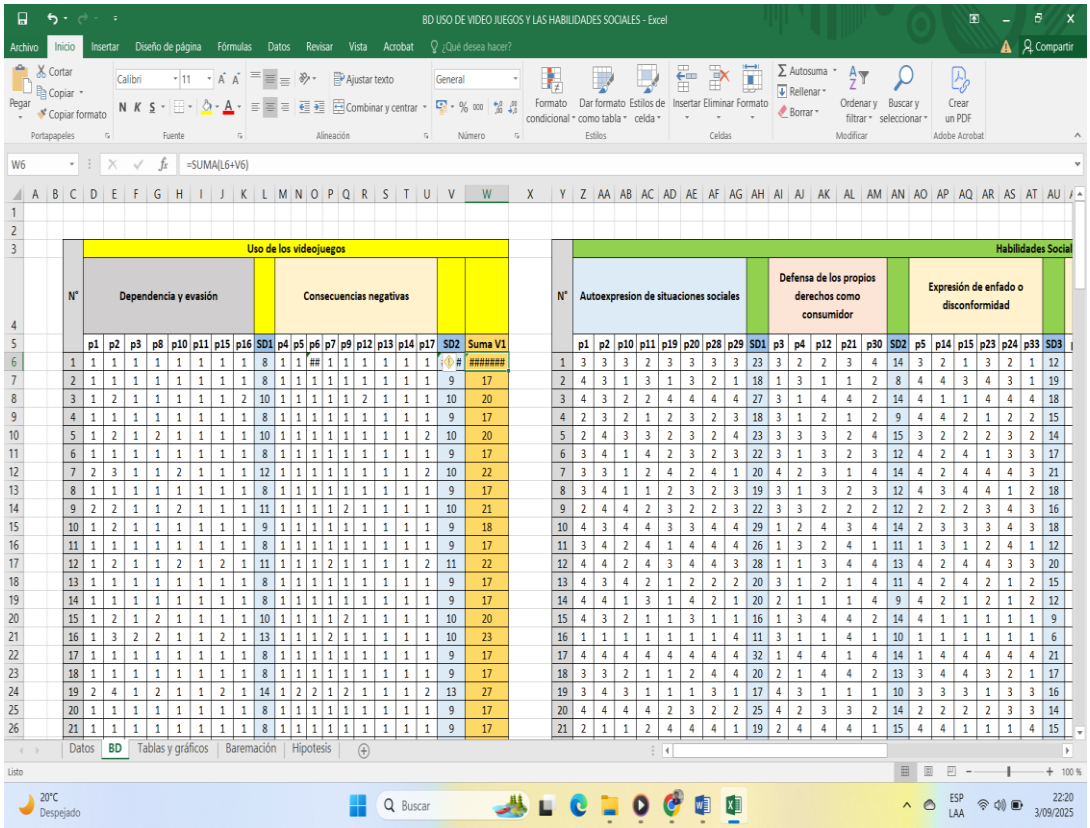
ANEXO 5

BASE DE DATOS



N°	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33
1	B	B	C	C	B	B	C	C	D	B	C	C	D	C	D	D	B	B	B	B	B	A	B	C	D	A	D	B	B	A	B	B	D
2	A	B	A	B	A	A	B	D	B	D	B	D	D	A	B	D	D	D	D	B	D	A	A	B	D	D	D	C	D	C	D	D	D
3	A	B	C	D	A	C	C	A	A	C	C	A	A	D	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	C	A	A	A
4	C	B	C	D	A	A	D	A	B	C	D	C	C	A	C	C	C	B	C	B	D	B	D	C	B	C	B	C	B	C	D	A	C
5	C	A	C	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	C	B	C	C	C	B	C	B	A	C	A	A	C	C	C
6	B	A	C	D	A	C	A	D	C	D	A	B	C	C	A	D	D	B	C	B	C	A	D	B	C	C	D	C	B	B	C	C	B
7	B	B	D	C	A	B	D	C	A	D	C	B	D	C	A	B	B	D	A	C	D	A	A	A	C	B	B	A	D	A	D	A	B
8	B	A	C	D	A	B	A	B	C	D	D	B	A	B	A	D	D	B	C	B	C	B	A	D	B	C	D	C	B	B	C	D	C
9	C	A	C	B	C	A	C	C	B	A	C	C	C	C	B	A	C	B	C	C	C	B	A	A	A	A	C	B	C	C	C	C	B
10	A	B	A	C	C	B	C	A	A	A	A	A	A	B	B	A	B	A	B	B	B	A	B	A	B	A	A	A	A	A	B	B	B
11	B	A	A	B	D	D	A	D	D	C	A	C	D	B	D	C	B	A	D	A	A	B	C	A	C	D	D	A	A	D	A	C	D
12	A	A	A	D	A	A	D	B	A	C	A	B	D	C	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B
13	A	B	C	D	A	C	A	D	D	A	C	C	C	C	A	D	D	B	D	C	D	B	C	D	A	D	D	C	C	A	C	D	C
14	A	A	B	D	A	D	A	D	D	D	B	D	D	C	D	D	A	D	A	D	A	D	C	C	D	D	A	A	C	D	A	D	C
15	A	B	A	B	A	A	D	A	D	C	D	A	C	D	D	A	D	C	D	B	A	D	D	D	A	D	D	D	D	C	B	A	D
16	D	D	C	D	D	A	A	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	A	D	D	A	D	D	D	D	D	A	D	A	D	D	D	D
17	A	A	A	A	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	B	B	B	D	B	D	A	A	D	C	D	A	D	A	A	C	B	A	D	C	A	A	B	C	D	B	B	A	A	C	B	A	D
19	B	A	D	B	B	B	B	A	B	B	D	D	B	B	B	D	D	B	D	D	D	D	D	B	D	D	B	B	D	D	D	D	B
20	A	A	D	C	C	D	A	B	C	A	A	B	C	C	C	D	A	B	C	B	B	B	C	B	C	D	A	C	C	C	C	C	B
21	C	D	B	A	A	D	A	A	A	D	C	A	D	A	D	D	D	A	A	A	A	D	D	D	D	D	A	A	D	D	D	D	A
22	A	A	C	C	A	D	A	A	D	D	A	D	A	B	D	C	A	A	D	D	D	A	B	D	B	A	A	B	D	B	D	D	A
23	C	B	B	C	A	B	A	C	C	D	A	A	B	A	C	C	D	A	C	B	C	B	D	B	C	C	D	D	A	B	D	D	B
24	B	B	D	B	B	B	B	C	D	D	B	B	B	A	C	D	D	A	D	B	D	C	D	D	D	C	D	A	B	D	D	D	D
25	B	B	A	C	A	D	C	A	A	D	B	A	D	A	A	D	D	D	B	D	A	D	D	D	D	A	B	B	A	A	D	A	B
26	C	B	A	B	D	A	D	C	B	B	A	A	D	A	D	D	D	A	C	A	D	A	C	B	C	D	D	C	D	B	C	B	C
27	D	D	A	D	B	D	A	A	A	D	C	A	D	D	D	B	D	A	D	D	A	D	A	D	A	D	A	D	A	D	D	D	D
28	D	D	A	D	B	D	A	A	A	D	C	A	D	D	D	B	D	A	D	D	A	D	A	D	A	D	A	D	D	D	D	D	D
29	C	B	D	B	D	B	B	A	B	B	C	B	C	A	C	D	B	C	D	D	D	D	A	D	C	D	D	A	B	A	D	D	C

N°	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B
4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B
6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	B	C	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B
8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
10	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B
13	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A
16	A	C	B	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A
17	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
19	B	D	A	A	B	B	A	B	B	A	A	A	A	A	B	A	B
20	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
24	B	C	B	A	A	A	A	B	C	B	B	B	C	B	B	A	B
25	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
26	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
27	B	B	A	B	B	C	A	D	B	C	C	A	C	D	B	A	C
28	B	B	A	B	A	B	B	B	B	A	B	A	B	B	A	B	B
29	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A



N°	Dependencia y evasión								SD1	p4	p5	p6	p7	p9	p12	p13	p14	p17	SD2	Suma V1
	p1	p2	p3	p8	p10	p11	p15	p16												
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	##	1	1	1	1	1	1	#	#######
2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
3	1	2	1	1	1	1	1	2	10	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	20
4	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
5	1	2	1	2	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	20
6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
7	2	3	1	1	2	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	22
8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
9	2	2	1	1	2	1	1	1	11	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	21
10	1	2	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18
11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
12	1	2	1	1	2	1	2	1	11	1	1	1	2	1	1	1	1	2	11	22
13	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
14	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
15	1	2	1	2	1	1	1	1	10	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	20
16	1	3	2	2	1	1	2	1	13	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10	23
17	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
18	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
19	2	4	1	2	1	1	2	1	14	1	2	2	1	2	1	1	1	2	13	27
20	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17
21	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17

N°	Autoexpresion de situaciones sociales							SD1	p3	p4	p12	p21	p30	SD2	p5	p14	p15	p23	p24	p33	SD3
	p1	p2	p10	p11	p19	p20	p28	p29													
1	3	3	3	2	3	3	3	3	23	3	2	2	3	4	14	3	2	1	3	2	1	12
2	4	3	1	3	1	3	2	1	18	1	3	1	1	2	8	4	4	3	4	3	1	19
3	4	3	2	2	4	4	4	4	27	3	1	4	4	2	14	4	1	1	4	4	4	18
4	2	3	2	1	2	3	2	3	18	3	1	2	1	2	9	4	4	2	1	2	2	15
5	2	4	3	3	2	3	2	4	23	3	3	3	2	4	15	3	2	2	2	3	2	14
6	3	4	1	4	2	3	2	3	22	3	1	3	2	3	12	4	2	4	1	3	3	17
7	3	3	1	2	4	2	4	1	20	4	2	3	1	4	14	4	2	4	4	4	3	21
8	3	4	1	1	2	3	2	3	19	3	1	3	2	3	12	4	3	4	4	1	2	18
9	2	4	4	2	3	2	2	3	22	3	3	2	2	2	12	2	2	2	3	4	3	16
10	4	3	4	4	3	3	4	4	29	1	2	4	3	4	14	2	3	3	3	4	3	18
11	3	4	2	4	1	4	4	4	26	1	3	2	4	1	11	1	3	1	2	4	1	12
12	4	4	2	4	3	4	4	3	28	1	1	3	4	4	13	4	2	4	4	3	3	20
13	4	3	4	2	1	2	2	2	20	3	1	2	1	4	11	4	2	4	2	1	2	15
14	4	4	1	3	1	4	2	1	20	2	1	1	1	4	9	4	2	1	2	1	2	12
15	4	3	2	1	1	3	1	1	16	1	3	4	4	2	14	4	1	1	1	1	1	9
16	1	1	1	1	1	1	1	4	11	3	1	1	4	1	10	1	1	1	1	1	1	6
17	4	4	4	4	4	4	4	4	32	1	4	4	1	4	14	1	4	4	4	4	4	21
18	3	3	2	1	1	2	4	4	20	2	1	4	4	2	13	3	4	4	3	2	1	17
19	3	4	3	1	1	1	3	1	17	4	3	1	1	1	10	3	3	3	1	3	3	16
20	4	4	4	4	2	3	2	2	25	4	2	3	3	2	14	2	2	2	2	3	3	14
21	2	1	1	2	4	4	4	1	19	2	4	4	4	1	15	4	4	1	1	1	4	15

ANEXO 6

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025

Objetivo de la investigación: Determinar la relación del uso de los videojuegos y las habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo_____ , con DNI N°_____ apoderado(a) de _____ en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

--- ---

Firma del apoderado (a) del participante Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo De la Cruz Corsino Silvia, con DNI N° 80514236 apoderado(a) de Martinez De la Cruz Tania Abisayla, en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Firma del apoderado (a) del participante

Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo Julca Muñoz Jaer, con DNI N° 62517340 apoderado(a) de Ramirez Muñoz Luz Karena en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Firma del apoderado (a) del participante

Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la Investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo Feliciana Sara Duran, con DNI N° 60104446 apoderado(a) de Yoshira Claudio Sara en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Feliciana Sara Duran
Firma del apoderado (a) del participante

Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo Solis Duran Samuel, con DNI N° 41575573
apoderado(a) de Joan Sayun Sais Mori
en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Firma del apoderado (a) del participante

Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la Investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo Yeni Elizabet Claudio Trinidad, con DNI N° 46528648 apoderado(a) de Susan Kiara Simon Claudio en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Firma del apoderado (a) del participante

Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo Sonia Cantaro Polinar , con DNI N° _____
apoderado(a) de Yoni Basilio Cantaro
en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Firma del apoderado (a) del participante	Firma de la tesista

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"

Objetivo de la investigación: Determinar la relación del uso de los video juegos y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025. Con el fin de optar **el Título de Licenciado en Psicología.**

Investigador (a): Bachiller en Psicología de la Universidad de Huánuco
Rosangela Del Pilar, Caldas Espinoza.

Procedimiento: Responder dos cuestionarios de manera anónima y confidencial con total sinceridad para que la investigación arroje resultados válidos, cuyo desarrollo dura aproximadamente 30 minutos, será aplicado a los estudiantes de 3°, 4° y 5° del nivel secundaria y las respuestas son anónimas, por lo que no se está consignando los nombres ni apellidos en los instrumentos.

Participación voluntaria:

Yo Manuela Santos Huorouya, con DNI N° 47503388
apoderado(a) de Ana Kina Santos Huorauya
en base a lo expuesto en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en la aplicación de los instrumentos Cuestionario CERV y la Escala de Habilidades Sociales, de la investigación **"Uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa San Jorge de Tingo María – 2025"** como parte del grupo de muestra.

He sido informado (a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de su participación. Reconozco que la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento en Supte San Jorge – Tingo María, el **26 de mayo del 2025.**

Firma del apoderado (a) del participante	Firma de la tesista

ANEXO 7

FOTOS

EDUCAR EMPRENDER Y TRIUNFAR
I.E. SAN JORGE