

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en
estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín
Fitzcarrald, Puerto Maldonado - 2022”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA**

AUTOR (ES):

Bach. SONCCO CHAMPI, Sadith

Bach. VALDEZ CASTRO, Katerin

ASESOR:

- Dr. ESTRADA ARAOZ, Edwin Gustavo

Puerto Maldonado, diciembre del 2024

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en
estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín
Fitzcarrald, Puerto Maldonado - 2022”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA**

AUTOR (ES):

Bach. SONCCO CHAMPI, Sadith

Bach. VALDEZ CASTRO, Katerin

ASESOR:

- Dr. ESTRADA ARAOZ, Edwin Gustavo

Puerto Maldonado, diciembre del 2024

DEDICATORIA

A mis padres, por ser mi mayor fuente de inspiración, por su amor incondicional, y por enseñarme con su ejemplo que el esfuerzo y la dedicación siempre tienen recompensa. Su apoyo constante ha sido mi guía en este camino.

A Dios, por darme la fortaleza, sabiduría y fe necesarias para superar cada obstáculo. Sin Su bendición, este logro no habría sido posible.

Con todo mi corazón, les dedico este triunfo.

Sadith Soncco Champi

A Dios, por ser mi guía, mi refugio en los momentos difíciles y la fuente de fortaleza que me permitió alcanzar este logro. Dedico a mis padres, por su amor, apoyo incondicional e inspiración constante, enseñándome que la perseverancia y esfuerzo es la clave del éxito. A mis maestros, por su conocimiento y dedicación, fundamentales en este camino. Con gratitud, dedico este logro a ustedes.

Katerin Valdez Castro

AGRADECIMIENTO

A nuestra querida alma mater, la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, por brindarnos los conocimientos, las herramientas y el entorno propicio para crecer tanto profesional como personalmente.

Un agradecimiento especial a nuestro asesor, Dr. Edwin Gustavo Estrada Araoz, quien no solo confió en nosotras para llevar a cabo este trabajo de investigación, sino que nos brindó su orientación, apoyo y valiosas enseñanzas en todo el proceso. Su experiencia y dedicación fueron fundamentales para la realización de esta tesis y siempre estaremos agradecidas por su compromiso en nuestro desarrollo académico y profesional.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. Para lograrlo, se desarrolló una investigación básica, cuantitativa, descriptiva correlacional no experimental, con una muestra de 214 estudiantes de ambos sexos. Para recolectar información sobre las variables se utilizó la técnica de encuesta, mientras que los instrumentos empleados fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales. Los resultados obtenidos muestran que existe una influencia significativa entre la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales. El coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.069, lo que indica que el 6,9% de los cambios observados en la variable habilidades sociales fue explicado por la variación de la dependencia a los videojuegos. De acuerdo con los análisis realizados, se concluye que la dependencia a los videojuegos influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022. Esto indica que los videojuegos pueden tener un impacto negativo en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que el tiempo excesivo frente a las pantallas reduce las interacciones cara a cara y la capacidad para gestionar relaciones personales.

Palabras clave: Dependencia a los videojuegos, habilidades sociales, videojuegos, estudiantes, educación básica.

ABSTRACT

The present research aimed to determine the influence of video game dependency on social skills among fifth-cycle students at the Carlos Fermín Fitzcarrald Educational Institution in Puerto Maldonado - 2022. To achieve this, a basic, quantitative, descriptive, correlational, and non-experimental study was conducted with a sample of 214 students of both sexes. The survey technique was used to collect information on the variables, and the instruments employed were the Video Game Dependency Test and the Social Skills Questionnaire. The results showed a significant influence of video game dependency on social skills. The R-squared determination coefficient was 0.069, indicating that 6.9% of the changes observed in the social skills variable were explained by variations in video game dependency. Based on the analyses conducted, it is concluded that video game dependency significantly influences social skills among fifth-cycle students at the Carlos Fermín Fitzcarrald Educational Institution in Puerto Maldonado – 2022. This finding suggests that video games may negatively impact the development of social skills, as excessive screen time reduces face-to-face interactions and the ability to manage personal relationships.

Keywords: Video game dependency, social skills, video games, students, basic education.

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	4%
Fuente de Internet		
2	repositorio.unamad.edu.pe	2%
Fuente de Internet		
3	repositorio.ucv.edu.pe	2%
Fuente de Internet		
4	Submitted to unapiquitos	2%
Trabajo del estudiante		
5	repositorio.upla.edu.pe	1%
Fuente de Internet		
6	www.revistaavft.com	1%
Fuente de Internet		
7	repositorio.uwiener.edu.pe	1%
Fuente de Internet		

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

PRESENTACIÓN

SEÑORA DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS.

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad Primaria e Informática, nos dirigimos a ustedes para poner a vuestra consideración nuestra tesis titulada: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO DE LA I.E. CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, PUERTO MALDONADO - 2022”**.

El presente trabajo de investigación, se propone con la finalidad de establecer la influencia que existe entre las dos variables en estudio de la realidad cotidiana de los estudiantes del quinto ciclo de primaria de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado.

En tal sentido, esperando cumplir con los requisitos de aprobación se presenta para sustento el presente Proyecto de Tesis, en mérito al Reglamento y condiciones que dispone la Universidad, y dando nuestro agradecimiento por su revisión, sugerencia de mejoras y aprobación correspondiente.

Atentamente.

Las investigadoras

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los videojuegos han experimentado un crecimiento acelerado debido al aumento de consumidores y al constante avance tecnológico. Este auge ha tenido un impacto considerable en diversos ámbitos, incluido el educativo, donde los videojuegos se han convertido en una herramienta con potencial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en escolares. La popularidad de los videojuegos ha crecido entre niños, adolescentes y jóvenes, quienes no solo los ven como una forma de entretenimiento, sino también como un medio para interactuar y aprender en un entorno digital.

No obstante, este aumento en el uso de videojuegos ha generado preocupaciones sobre la adicción y sus efectos en las habilidades sociales de los niños. Según el Ministerio de Salud (MINSA,2021), se ha observado un incremento en los casos de adicción a los videojuegos, lo que puede tener consecuencias negativas en el desarrollo social y académico de niños, adolescentes y jóvenes. La dependencia excesiva de los videojuegos puede limitar la interacción personal directa y obstaculizar el desarrollo de habilidades sociales esenciales para una convivencia saludable y un aprendizaje efectivo.

Por ello, es crucial reconocer la influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales de los estudiantes. La adicción puede dificultar la capacidad de los niños para socializar adecuadamente con sus pares y adultos, afectando su desarrollo emocional y social. Además, el tiempo excesivo dedicado a los videojuegos puede interferir con las actividades académicas, impactando negativamente en el aprendizaje.

Este trabajo de investigación se estructura en tres capítulos:

Capítulo I: Aborda el problema de investigación.

Capítulo II: Presenta el marco teórico.

Capítulo III: Detalla el diseño metodológico.

Capítulo IV: Se muestran los resultados del trabajo de investigación, la discusión, conclusiones, sugerencias y referencias bibliográficas.

Finalmente, se incluyen los anexos, donde se presentan la matriz de consistencia y los instrumentos utilizados y la validación de los mismos. Estos anexos proporcionan información adicional y detallada que complementa los capítulos anteriores, ofreciendo una visión más completa y estructurada del presente informe de investigación.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

RESUMEN

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	5
1.3. Objetivos.....	5
1.4. Variables.....	6
1.5. Operacionalización de las variables.....	6
1.6. Hipótesis.....	9
1.7. Justificación	9
1.8. Consideraciones éticas.....	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	12
2.1. Antecedentes de estudio.....	12
2.2. Marco teórico.....	16
2.3. Definición de términos.....	34
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	35
3.1. Tipo de estudio.....	35
3.2. Diseño de estudio.....	35

3.3. Población y muestra	35
3.4. Métodos y técnicas.....	37
3.5. Tratamiento de los datos.....	38
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.	39
CONCLUSIONES.....	63
SUGERENCIAS.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
ANEXOS.....	73

Anexo 1: Matriz de operalización de las variables

Anexo 2: Matriz de consistencia

Anexo 3: Instrumento

Anexo 4: Solicitud de autorización para la realización de estudio

Anexo 5: Solitud de validación de instrumento

Anexo 6: Ficha de validación

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: operacionalización de las variables de estudio.....	07
Tabla 2: Distribución de la población y la muestra.....	36
Tabla 3: Resultados descriptivos de la variable dependencia a los videojuegos	39
Tabla 4: Resultados descriptivos de la dimensión abstinencia	40
Tabla 5: Resultados descriptivos de la dimensión abuso y tolerancia.	41
Tabla 6: Resultados descriptivos de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos.	42
Tabla 7: Resultados descriptivos de la dimensión dificultad en el control.	43
Tabla 8: Resultados descriptivos de la variable habilidades sociales.	44
Tabla 9: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones	45
Tabla 10: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a la comunicación	46
Tabla 11: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos	47
Tabla 12: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades alternativas a la agresión.	48
Tabla 13: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades para el manejo del estrés	49
Tabla 14: Correlación entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales	50
Tabla 15: Resumen del modelo entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.....	50
Tabla 16: Anova entre las variables dependencia a los videojuegos y habilidades sociales.	51

Tabla 17: Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.....	52
Tabla 18: Correlación entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales.	52
Tabla 19: Resumen del modelo entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales.....	52
Tabla 20: ANOVA entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales.	53
Tabla 21: Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo regresión entre las dimensión abstinencia y las habilidades sociales.	54
Tabla 22: Correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales.....	54
Tabla 23: Resumen del modelo entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales.	55
Tabla 24: ANOVA entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales.	55
Tabla 25: Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales.	55
Tabla 26: Correlación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales.	57
Tabla 27: Resumen del modelo entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales.	57
Tabla 28: ANOVA entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales.	58
Tabla 29: Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales.	58

Tabla 30: Correlación entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales.....	59
Tabla 31: Resumen del modelo entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales.	59
Tabla 32: ANOVA entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales.....	60
Tabla 33: Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales.....	61

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados descriptivos de la variable dependencia a los videojuegos.....	39
Figura 2: Resultados descriptivos de la dimensión abstinencia.....	40
Figura 3: Resultados descriptivos de la dimensión abuso y tolerancia	41
Figura 4: Resultados descriptivos de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos.	42
Figura 5: Resultados descriptivos de la dimensión dificultad en el control ..	43
Figura 6: Resultados descriptivos de la variable habilidades sociales.....	44
Figura 7: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones.....	45
Figura 8: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades sociales relacionadas a la comunicación.....	46
Figura 9: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos	47
Figura 10: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades alternativas a la agresión.	48
Figura 11: Resultados descriptivos de la dimensión habilidades para el manejo de estrés	49

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

En los últimos años, la popularización de Internet y la invención de los teléfonos inteligentes ha tenido un impacto significativo en el uso de varios tipos de dispositivos electrónicos para videojuegos. De hecho, la industria de videojuegos ha mostrado un aumento muy rápido durante la última década, tanto que, en la población adulta, los videojuegos representan una actividad diaria para un porcentaje constante de adultos, con un predominio del uso de videojuegos de alrededor del 56% y un tiempo medio de uso de unas 9 horas a la semana (Donati et al., 2021).

Desde el año 2020, la sociedad en general ha afrontado una serie de cambios significativos, destacando entre ellos la migración de la educación presencial a la virtualidad. Esta transición ha obligado a muchas familias a adquirir dispositivos electrónicos como celulares, tabletas, computadoras y laptops, así como a contratar planes de Internet para acceder a la búsqueda de información, participar en videoconferencias y realizar otras actividades educativas en línea. Estos cambios han facilitado el acceso a la tecnología y han impulsado el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo, pero también han planteado nuevos desafíos, como la gestión del tiempo frente a las pantallas y el equilibrio entre el uso educativo y recreativo de estos dispositivos, teniendo un impacto profundo en la dinámica familiar y en forma que se desarrolla el proceso educativo.

Sin embargo, muchos estudiantes están utilizando los dispositivos electrónicos principalmente para el entretenimiento, como los videojuegos y las redes sociales, en lugar de enfocarse en sus

actividades educativas. Este uso distorsionado, a menudo sin el control adecuado por parte de padres o tutores, ha llevado a un aumento significativo en el tiempo que los estudiantes pasan conectados a Internet. Como resultado, se ha observado un rápido incremento en el uso de redes sociales y videojuegos entre los menores, lo que ha generado preocupaciones sobre la dependencia tecnológica y sus efectos en su desarrollo social y académico.

En el contexto peruano, según la Encuesta Nacional de Hogares (INEI, 2024), el 72% de la población de seis años en adelante tenía acceso a Internet. Además, se observó un incremento en el acceso entre la población infantil de 6 a 11 años, que aumentó en 8 puntos porcentuales, pasando del 50,2% al 58,2%. Entre los adolescentes de 12 a 17 años, el acceso a Internet subió en 3,0 puntos porcentuales, de 81,9% a 84,9%. El INEI también informó que el 86,4% de la población de 6 a 17 años accedió a Internet a través de sus celulares, mientras que el 32,8% lo hizo desde sus hogares.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha provocado una transformación profunda en la sociedad, redefiniendo la educación, las relaciones interpersonales, y la creación y difusión del conocimiento. Estas tecnologías presentan oportunidades sin precedentes para elevar la calidad de vida y fomentar el desarrollo sostenible.

Al finalizar el primer trimestre de 2024, las operadoras de telecomunicaciones reportaron un total de 3,66 millones de conexiones a Internet en el país. Este dato representa un aumento del 10,17% en comparación con el mismo periodo del año anterior, según informó el regulador de telecomunicaciones, Osiptel. Este incremento refleja una tendencia creciente en la adopción y uso de servicios de Internet a nivel nacional, subrayando la expansión y mejora de la infraestructura digital en la región.

De acuerdo con la herramienta digital Punku, durante este periodo, las contrataciones de internet residencial aumentaron en un 12,5%, alcanzando 3,463,463 conexiones en marzo de 2024, lo que representa el 94,7% del total reportado. En contraste, el segmento de internet comercial disminuyó en un 19,5 %, con 192,514 conexiones en marzo de este año, reduciendo su participación al 5,3%.

La región de Madre de Dios no fue ajena a la tendencia nacional, ya que, según el Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones (OSIPTEL, 2021), el acceso a los servicios de telecomunicaciones ha continuado avanzando en la región. Al cierre del primer trimestre de este año, el número de conexiones a Internet fijo aumentó en un 48.6% en comparación con el mismo periodo de 2020. Este crecimiento llevó a que la cantidad de conexiones pasará de 7,115 a 10,571.

Este estudio se centrará en estudiar la dependencia a los videojuegos, un fenómeno que ha ganado importancia en los últimos años. Los videojuegos en línea se han convertido en un medio de entretenimiento contemporáneo y maduro que está ganando un protagonismo significativo en la cultura popular (Muriel & Crawford, 2018). Debido a su rápida absorción entre niños, púberes y adolescentes, cada vez más investigaciones han estudiado la posibilidad de una participación patológica y potencialmente dañina en este pasatiempo recreativo (Moge & Romano, 2020). Esta investigación explorará cómo la dependencia a los videojuegos puede influir las habilidades sociales de los niños, interfiriendo con su capacidad para interactuar adecuadamente con sus pares y adultos, y cómo esto puede impactar negativamente en su desarrollo emocional y académico.

Debido a las medidas del aislamiento y el poco control de los padres ocasionaron en los estudiantes un alejamiento de la vida social al que estaban tan cotidianamente acostumbrados. Dentro de los muchos usos que los estudiantes realizaban mediante el acceso a internet era

experimentar entornos virtuales mientras que para algunos eran una novedad para otros ya eran conocidos tratándose así de los videojuegos cabe recalcar que su uso no era algo nuevo ya que desde hace medio siglo se han convertido en un componente esencial en la vida tanto de niños como de adultos, influyendo en su ocio, socialización y en algunos casos, en su desarrollo cognitivo y habilidades. forman parte de la vida de niños y adultos siendo utilizados por millones durante décadas, se han vuelto más populares a medida que avanza la tecnología. Sin embargo, la popularidad que obtuvo fue especialmente después de la pandemia.

La popularidad de los videojuegos se incrementó significativamente después de la pandemia por COVID-19, convirtiéndose en un refugio y un salvavidas para muchos. Sin embargo, esta creciente dependencia ha generado preocupaciones sobre sus efectos en las habilidades sociales de los estudiantes. El tiempo dedicado a los videojuegos puede inferir con la interacción personal directa, y obstaculizar para el desarrollo de habilidades sociales. Esta situación puede perjudicar su habilidad para interactuar efectivamente con sus compañeros y adultos, impactando de forma adversa su desarrollo emocional y rendimiento académico.

Teniendo en cuenta que es muy notable el incremento en el acceso a Internet y el creciente uso de videojuegos como forma de ocio, especialmente entre los estudiantes, se ha observado una dependencia mayor a estos juegos. Este fenómeno impulsa a desarrollar la presente investigación para evaluar la influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales de los niños de nivel primario en Puerto Maldonado. En este contexto, y en base a las descripciones previas detalladas en el planteamiento, se han formulado los siguientes problemas de investigación.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿Cómo influye la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?

Problemas específicos

- ¿Cómo influye la abstinencia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?
- ¿Cómo influye el abuso y tolerancia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?
- ¿Cómo influye los problemas ocasionados por los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?
- ¿Cómo influye la dificultad en el control en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?

1.3. Objetivos

Objetivo general

Determinar la influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Objetivos específicos

- Determinar la influencia de la abstinencia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

- Determinar la influencia del abuso y tolerancia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.
- Determinar la influencia de los problemas ocasionados por los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.
- Determinar la influencia de la dificultad en el control en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

1.4. Variables

Variable 1

Dependencia a los videojuegos

- **Dimensiones**

Abstinencia

Abuso y tolerancia

Problemas ocasionados por los videojuegos

Dificultad en el control

Variable 2

Habilidades sociales

- **Dimensiones**

Habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones

Habilidades relacionadas a la comunicación

Habilidades relacionadas a los sentimientos

Habilidades alternativas a la agresión

Habilidades para el manejo del estrés

1.5. Operacionalización de variables

La operacionalización es un proceso metodológico que consiste en desglosar las variables de manera deductiva, partiendo de conceptos generales hasta llegar a los detalles más específicos (Carrasco, 2009).

A continuación, se detalla las variables operacionalizadas:

Tabla 1

Operacionalización de las variables de estudio

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Ítems
Dependencia a los videojuegos Bergonse (2017) define como un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente caracterizado por el deterioro del control sobre el mismo, el incremento de la importancia que se le otorga hasta el punto de que tenga prioridad sobre otros intereses y actividades cotidianas y la decisión de continuar jugando a pesar de las implicancias negativas que acarrea.	Puntaje obtenido a través del Test de Dependencia a los Videojuegos el cual se estructura en 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.	Abstinencia	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		Abuso y tolerancia	11,12,13,14,15
		Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,18,19
		Dificultad en el control	20,21,22,23,24,25
Habilidades sociales De acuerdo a Caballo (2007), las habilidades sociales son aquellas conductas que manifiestan las personas frente a los demás, con las cuales	Puntaje obtenido a través del Cuestionario de Habilidades Sociales el cual se estructura en 5 dimensiones: habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones, habilidades	Habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones	1,2,3,4,5,6

expresan sus emociones, sentimientos, deseos, puntos de vista y derechos de forma pertinente a la situación, respetando y valorando el mencionado comportamiento en los demás; lo cual promueve la solución de problemas y conflictos que puedan generarse, disminuyendo la probabilidad de que vuelvan a ocurrir.	relacionadas a la comunicación, habilidades relacionadas a los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión y habilidades para el manejo del estrés.	Habilidades relacionadas a la comunicación	7,8,9,10,11,12,13,14,15,16
		Habilidades relacionadas a los sentimientos	17,18,19,20,21,22,23,24
		Habilidades alternativas a la agresión	25,26,27,28,29,30,31,32,33,34
		Habilidades para el manejo del estrés.	35,36,37,38,39,40,41,42

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

Hi: La dependencia a los videojuegos influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

H₀: La dependencia a los videojuegos no influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Hipótesis específicas

- La abstinencia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.
- El abuso y tolerancia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.
- Los problemas ocasionados por los videojuegos influyen significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.
- La dificultad en el control influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

1.7. Justificación

Esta investigación resulta de gran relevancia, puesto que contiene conocimientos y estudios relacionados al análisis de problemas que se están suscitando en el contexto actual de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald. Entonces, la presente investigación titulada “Dependencia a los videojuegos en las

habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022” se justifica desde diferentes perspectivas:

En términos teóricos, el desarrollo de esta investigación es relevante porque proporcionará información importante sobre la dependencia de los videojuegos y su impacto en las habilidades sociales. Esto permitirá una comprensión más cercana de la realidad en la Institución Educativa, abordando los problemas que enfrentan. Además, se profundizará en el conocimiento teórico de ambas variables de investigación y sus dimensiones, contribuyendo al entendimiento académico del tema.

A nivel práctico, esta investigación radica en que la información obtenida será útil para la comunidad educativa. Permitiría gestionar la intervención de psicólogos para ofrecer talleres o charlas que promuevan el crecimiento de las habilidades sociales en los escolares. Además, orientaría a los padres sobre cómo regular las horas que sus hijos emplean en los videojuegos, contribuyendo a una mejor gestión del uso de estas tecnologías. De esta manera se contribuirá en la reducción de la prevalencia de estudiantes dependientes a los videojuegos y fomentará un ambiente propicio para el desarrollo de las habilidades sociales.

A nivel metodológico, se basa en que esta investigación sigue un enfoque riguroso del método científico. Esto implica que está respaldada por un plan de investigación detallado que orienta su desarrollo y organización. Al emplear métodos sistemáticos y rigurosos para recolectar y analizar datos, se genera información estadística valiosa que no solo proporciona una base sólida para los resultados actuales, sino que también puede servir como modelo y referencia para investigaciones futuras. Este enfoque metodológico garantiza la validez y fiabilidad de los hallazgos, ofreciendo una contribución significativa al conocimiento en el área y estableciendo precedentes que pueden ser utilizados para estudios posteriores.

1.8. Consideraciones éticas

Para asegurar la seguridad y confidencialidad de los datos recopilados en esta investigación, se enviará a todos los padres una carta de consentimiento. Esta carta especificará de manera precisa el objetivo del estudio, los pasos que se llevarán a cabo y el manejo de la información recopilada. El objetivo principal de la carta es obtener el consentimiento informado y voluntario de los padres, permitiendo que sus hijos participen en el estudio. La carta explicará cómo se protegerán los datos personales y cómo se utilizarán exclusivamente para los fines de la investigación, garantizando así la privacidad de la información proporcionada.

La investigación se realizará respetando estrictamente los principios de participación voluntaria, protección de datos y anonimato. Cada estudiante participará únicamente con el consentimiento explícito de sus padres o tutores, y toda la información recopilada será manejada de manera confidencial para asegurar que no se pueda identificar a los participantes individuales.

Además, para garantizar la integridad académica del proyecto, este será sometido a una evaluación de detección de plagio utilizando el software Turnitin. Esta herramienta permitirá verificar que todas las ideas y datos extraídos de otros autores estén debidamente citados y referenciados, asegurando que el trabajo se ajuste a los estándares éticos y académicos. Este proceso no solo previene el plagio, sino que también respalda la validez y la originalidad de los hallazgos del estudio.

En resumen, el proyecto está comprometido con los más rigurosos estándares de ética y excelencia en la investigación, protegiendo los derechos y la privacidad de los contribuyentes, y asegurando la correcta atribución de las fuentes de información utilizadas.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales

Kök & Örsal (2018) realizaron un estudio titulado “Adicción a los juegos de computadora y soledad en los niños”. Su objetivo de la investigación era determinar el nivel de adicción a los juegos de computadora y la soledad en niños de 9 a 10 años. El diseño de investigación utilizado fue de tipo no experimental, específicamente investigación correlacional descriptiva. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de cuarto grado de primaria a quienes se les aplicó la Escala de Adicción a los Juegos de Computadora y la Escala de Soledad de UCLA. Según los autores, existe una relación significativa entre la adicción a los juegos de ordenador y el sentimiento de soledad entre estos estudiantes.

Ortiz & Oviedo (2022) llevaron a cabo un estudio titulado “Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una institución educativa de Bucaramanga”. El objetivo del estudio fue describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de sexto, octavo y undécimo grado. Este estudio correlacional no experimental involucró una muestra de 35 estudiantes de estos grados. Para recopilar datos, los investigadores utilizaron la Escala de Habilidades Sociales y la Prueba de Dependencia de Videojuegos. Los hallazgos revelaron correlaciones significativas ($p < 0,05$) entre las distintas dimensiones evaluadas en cada prueba.

Bendahman & Zouichene (2023) realizaron una investigación titulada “Niños y videojuegos: Una Investigación sobre los efectos psicológicos y sociales del juego”. Este estudio tiene como objetivo investigar un conjunto de impactos sociales y psicológicos de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños. Se utilizaron métodos cualitativos y cuantitativos, incluyendo encuestas y entrevistas con niños de diversas edades y antecedentes. Los análisis revelaron que, aunque los videojuegos tienen algunas ventajas, también presentan desventajas significativas. Estos juegos pueden contribuir a problemas graves como depresión, violencia, aislamiento social, adicción e incluso suicidio.

Xu et al. (2023) realizaron un estudio titulado “Relaciones entre la participación en videojuegos y el desarrollo social en niños: El papel mediador de la función ejecutiva y la moderación relacionada con la edad”. El objetivo fue examinar la asociación entre el uso de videojuegos y el desarrollo social de los niños. La muestra final comprendió 431 participantes, de los cuales 227 eran niños (52,7%) y 204 eran niñas (47,3%), con edades comprendidas entre 3 y 9,7 años y una edad media de 5,13 años ($DE = 1,24$). Para recoger la información, se utilizó el Cuestionario de Participación en Videojuegos en Niños, desarrollado inicialmente. El estudio concluyó que existe una relación significativa y negativa entre la participación de los niños en los videojuegos y su desarrollo social.

Antecedentes nacionales

Malca (2019) desarrolló un estudio titulado: “Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021”. El objetivo fue determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares. Es un estudio no experimental, transversal, de tipo explicativo que contó con una muestra conformada por 85

estudiantes de ambos sexos y quienes fueron seleccionados a través de un censo muestral completo y exhaustivo. Las edades oscilaron entre 8 y 12 años. Las herramientas utilizadas para la recolección de datos fueron el Cuestionario sobre Videojuegos y la Escala de Agresión EGA. Los resultados indicaron que el uso influye en el comportamiento agresivo: esto significa que, a mayor exposición y uso de videojuegos, mayor agresividad se observa en los niños usuarios.

Torres & Vilca (2019) llevaron a cabo un estudio titulado “Impacto de los juegos en red en las habilidades sociales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa privada ‘Futura School’ del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa, 2018”. El estudio tuvo como objetivo analizar el efecto que los juegos en red tienen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Para ello se realizó una encuesta por muestreo a 28 estudiantes del sexto grado “A” de la mencionada institución. Los hallazgos del estudio revelaron una relación estadísticamente significativa, indicando que la participación en juegos en red influye de manera notable en las habilidades sociales de los alumnos, especialmente en áreas clave como la asertividad y la toma de decisiones.

Peralta & Torres (2020) realizaron un estudio titulado “Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en estudiantes de un colegio estatal de Lima”, cuyo objetivo principal fue determinar si existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial y delictiva. El estudio, de enfoque correlacional y diseño transversal, contó con una muestra de 196 estudiantes de una institución educativa en el distrito de San Juan de Lurigancho, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para evaluar la adicción a los videojuegos, se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos, y para medir las conductas antisociales y delictivas, se aplicó el Cuestionario de

Conductas Antisociales-Delictivas (A-D). Concluyeron que la adicción a los videojuegos puede estar asociada con un aumento del comportamiento antisocial.

Zegarra & Torres (2021) realizaron un estudio titulado “Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP. N°45-Puno”. El objetivo fue conocer de qué manera los videojuegos influyen en las relaciones interpersonales entre estudiantes. El estudio utilizó un diseño explicativo causal transversal con una muestra de 60 estudiantes que accedieron a quioscos de Internet. Para recolectar información, se utilizaron técnicas de encuesta y la herramienta fue un cuestionario. Los resultados del estudio confirmaron que existe un impacto directo de los videojuegos en las relaciones interpersonales entre los estudiantes, debido a que el uso frecuente de los videojuegos puede producir comunicación agresiva, violencia y conductas inapropiadas entre ellos. compañeros de clase.

Quispe (2019) realizó una investigación titulada “Dependencia a los videojuegos y las habilidades Sociales en estudiantes de una institución Educativa estatal de Lima Sur”, cuyo objetivo fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estos estudiantes. El estudio utilizó un diseño transversal no experimental con una muestra de 1.052 estudiantes de primaria y secundaria. Para la recolección de datos, se utilizó una encuesta que incluyó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz & Marco (2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1968). Los resultados mostraron una relación negativa significativa entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales.

Antecedentes locales

Estrada et al. (2020) llevaron a cabo un estudio titulado “Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos de primaria”. El objetivo del

estudio fue determinar la efectividad de la aplicación de estrategias psicoeducativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de sexto grado de educación primaria en Perú. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental de tipo cuasi-experimental. La muestra estuvo compuesta por todos los estudiantes de sexto grado, a quienes se les administró un cuestionario de habilidades sociales. Los resultados indicaron que el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos fue de nivel medio.

2.2. Marco teórico

Videojuegos

Del mismo modo, los videojuegos, también llamados como juegos de video, son un medio interactivo que permite a uno o varios jugadores participar a través de controles y dispositivos electrónicos que transmiten estímulos audiovisuales. A lo largo del tiempo, estos juegos han evolucionado y se han integrado en la vida diaria de las personas de diferentes edades, funcionando tanto como una forma de ocio y pasatiempo o un medio para escapar de la realidad en las personas de diversas edades y contextos.

Según Rivera & Torres (2018), este tipo de juego puede ejecutarse en diversas plataformas, incluyendo computadoras, consolas, dispositivos portátiles como teléfonos móviles y tabletas, o arcade máquina de videojuego diseñadas para lugares públicos.

Características

Entre las características distintivas de los videojuegos se incluyen la sensación de control y autonomía que proporcionan a los jugadores, así como su atractivo visual y la representación de mundos fantásticos. Además, los videojuegos proporcionan retroalimentación continua sobre el desempeño del jugador, permiten la interacción con otros en juegos multijugador, y facilitan

una inmersión profunda en la experiencia virtual. Estas características contribuyen a la motivación y el compromiso del jugador, entre otros aspectos (Marco & Chóliz, 2017).

Tipos de videojuegos

A lo largo de la historia, los videojuegos han experimentado avances significativos desde sus inicios hasta la actualidad, llevando a una clasificación de los distintos tipos de juegos y su popularidad entre los usuarios.

- **Juegos de Acción:** Estos juegos se centran en ofrecer experiencias que requieren respuestas rápidas y precisas. Los jugadores no necesitan planificar sus movimientos, sino reaccionar de inmediato a situaciones específicas, como golpear o disparar. Ejemplos clásicos incluyen Tekken y Mortal Kombat, mientras que los más recientes y populares son Halo y Call of Duty.
- **Juegos de Estrategia:** En este tipo de juegos, es esencial planificar y crear estrategias para avanzar en los niveles. Los jugadores desarrollan habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas. Ejemplos notables son Age of Empires y Starcraft, que suelen incluir escenarios complejos y desafiantes.
- **Juegos de Aventura:** Emergieron a principios de la década de 1990, destacándose por su elevada interactividad y la necesidad constante de tomar decisiones. A pesar de los avances gráficos y escenarios más complejos, las historias básicas de estos juegos suelen permanecer similares en diferentes versiones. Ejemplos de referencia incluyen God of War, Evil Dead e Indiana Jones.
- **Juegos Deportivos:** Los videojuegos deportivos, como los de fútbol y baloncesto, han sido muy exitosos. Hoy en día, estos juegos incorporan jugadores reales, permiten negociar con ellos y gestionar equipos en diversas ligas.

Además, estos juegos combinan elementos de estrategia y acción, lo que contribuye al desarrollo de habilidades, al procesamiento de información y a la mejora de la coordinación senso-motriz. FIFA y Pro Evolution Soccer son ejemplos destacados.

- **Juegos de Simulación:** La simulación representa un desafío importante para los desarrolladores, y aunque puede ser un género por sí mismo, también se integra como un componente en otros tipos de juegos. Los videojuegos destacados en esta categoría incluyen Minecraft y GTA, que permiten a los jugadores experimentar entornos y situaciones realistas o imaginarias.
- **Juegos de Rol:** Estos juegos se asemejan a los de aventura, pero se enfocan en la evolución de los personajes en lugar de resolver acertijos. Los jugadores se sumergen en mundos virtuales y deben interactuar continuamente. Dota y World of Warcraft son ejemplos populares, aunque pueden resultar adictivos, llevando a los jugadores a dedicar muchas horas al juego y afectar su sueño.

¿Qué recompensa recibe el jugador?

La gente juega por muchas razones, como pasar el tiempo, disfrutar, emocionarse o relajarse. Estudios sobre los jugadores de MMORPG han mostrado que, aunque algunos juegan para escapar del estrés, la principal razón es social: quieren hacer amigos a través del juego y jugar con amigos o familiares.

Fuster et al. (2012) identificaron cuatro razones principales por las que las personas juegan:

- **Socialización:** Hacer nuevas amistades y recibir apoyo de otros.

- Exploración: Descubrir el mundo del juego y participar en sus historias y aventuras.
- Logro: Obtener prestigio, liderazgo y destacar sobre otros jugadores.
- Disociación: Escapar de la realidad y convertirse en el avatar virtual.

Ventajas de los videojuegos

Los videojuegos pueden enriquecer la vida de los jugadores al mejorar su inteligencia emergente. Esto se traduce en una mayor habilidad para resolver problemas complejos, desarrollar estrategias y adaptarse a nuevas situaciones.

Max Planck (2014) destaca que, dado que el hipocampo es fundamental para la formación, organización y consolidación de memorias, y La corteza prefrontal es responsable de la planificación y la toma de decisiones, control de impulsos y resolución de problemas, los videojuegos pueden tener efectos positivos en estos procesos. Este avance sugiere que los videojuegos podrían ser útiles en el tratamiento de problemas de salud mental, como el trastorno de estrés postraumático, que actualmente está en fase de investigación.

Desventajas de los videojuegos

La discusión sobre los videojuegos ha crecido significativamente, con cada vez más personas y grupos expresando preocupaciones sobre sus posibles efectos negativos en los jugadores. Un aspecto relevante es el impacto emocional de pasar largos períodos frente a la pantalla, aislándose en un mundo virtual. Además, existen casos de adicción tanto a los videojuegos como a la tecnología en general, y algunos estudios sugieren que estos juegos pueden estimular la violencia, algo evidente en muchos de ellos.

Según un estudio relacionado a la salud mental, el tiempo invertido en los videojuegos, encontrando que quienes juegan de manera moderada tienen mejor salud mental, mientras que los jugadores excesivos presentan un leve aumento en comportamientos problemáticos, y quienes no juegan en absoluto tienen una salud mental deficiente. No es sorprendente que surjan opiniones divergentes sobre este tema: algunos argumentan que los videojuegos afectan negativamente la motricidad y la interacción humana, mientras que otros tienen una visión opuesta, viendo aspectos positivos en estos juegos.

Sartori (1997) opina que el niño expuesto constantemente a la tecnología puede descuidar la lectura y desarrollar una adicción a los dispositivos tecnológicos, lo que podría llevar a un bajo desarrollo cultural. En este sentido, los estudios y desarrolladores de juegos deben revisar los elementos estructurales, como el sistema de desarrollo de personajes, que podrían fomentar la adicción.

Griffiths et al.,(2013) observa que los videojuegos actuales, con sus tramas complejas y personajes en evolución, están diseñados para mantener la motivación del jugador y fomentar la fidelización a través de productos. Muchos jugadores se sienten atraídos por los modos de juego en línea que ofrecen desafíos y comparaciones a niveles iguales o superiores.

La adicción a los videojuegos es vista negativamente debido al fácil acceso a estas tecnologías y a la falta de supervisión por parte de padres o tutores en entornos familiares disfuncionales. Este acceso desmedido puede llevar a problemas como la falta de asertividad, agresividad y bajo rendimiento académico. Un tema controvertido es la violencia en los videojuegos, especialmente en juegos de pelea o guerra, que algunos critican por fomentar comportamientos violentos. Sin embargo, el

Entertainment Software Rating Board (ESRB) clasifica los juegos por edad, lo que debería mitigar estos problemas.

Otras preocupaciones es el posible impacto negativo de los videojuegos en la socialización y el desarrollo de las habilidades motoras de los niños. No obstante, Sherry Turkle (2015) argumenta que los videojuegos pueden ser un entretenimiento adecuado en la era digital, ofreciendo una forma de socialización dentro de la cultura de la ficción que caracteriza a las sociedades modernas.

Dependencia a Videojuegos

Actualmente, existe una sólida base de evidencia empírica, clínica y científica que respalda la afirmación de que el juego excesivo puede volverse problemático y, en algunos casos, adictivo. Griffiths (2000) señala que el juego en exceso puede contribuir a comportamientos problemáticos. Según Tejeiro & Bersabé (2002), este tipo de juego "puede volverse problemático", y Griffiths (2008) agrega que "en ciertos casos, puede llegar a ser adictivo". Este riesgo es especialmente relevante en juegos en línea, los cuales proporcionan una experiencia amplia y continua con casi infinitas posibilidades de acción (Cholíz & Marco, 2017). La naturaleza interminable y abierta de estos juegos online puede intensificar el riesgo de adicción y problemas asociados.

Según Farfán & Muñoz (2018), la dependencia es un comportamiento patológico que tiene un impacto negativo en la funcionalidad en los aspectos social, personal, familiar y ocupacional. Los síntomas de este deterioro incluyen la tolerancia, el síndrome de abstinencia, la dificultad para controlar el comportamiento, el descuido de otras actividades y el tiempo excesivo dedicado al juego. Fernández, Carballo, Secades-Villa & Olaya (2007) señalan que esta dependencia a menudo sigue al abuso, diferenciándose en el grado de intensidad y adherencia.

Según el DSM-IV, la dependencia es un conjunto de síntomas conductuales, cognitivos y fisiológicos que indican una pérdida de control sobre el consumo de una sustancia y que persisten a pesar de las consecuencias negativas. Aunque la adicción a los videojuegos no se clasifica como un trastorno mental específico en el DSM-5, se incluyó en la sección III para modelos emergentes y ha sido reconocida en la CIE-11 como un trastorno por conductas adictivas. Se define por un patrón persistente de juego que deteriora el control, prioriza el juego sobre otros intereses y actividades, y continúa a pesar de las consecuencias negativas.

De acuerdo con Lam-Figueroa et al. (2011), la dependencia de internet se manifiesta cuando una persona no puede controlar su uso, lo que resulta en problemas como fatiga, malestar y dificultades en la vida cotidiana. Esta dependencia suele ir acompañada de altos niveles de estrés o ansiedad antes de acceder a internet, que se alivian solo al conectarse. Además, la persona tiende a descuidar compromisos familiares, sociales, académicos o laborales, y puede afectar su salud al reducir las horas de sueño y alimentación. Esto puede provocar cansancio crónico, irritabilidad, debilitar el sistema inmunológico y fomentar el aislamiento social.

Según los siguientes criterios, Chóliz & Marco (2011) definen la dependencia de los videojuegos:

- Tolerancia: Se requiere jugar durante períodos más largos o a más juegos para experimentar el mismo nivel de satisfacción que antes.
- Abstinencia: Se manifiesta como malestar emocional o irritabilidad que ocurre cuando se interrumpe el juego después de haber jugado durante un período prolongado.
- Exceso de juego: Jugar más de lo planeado.
- Deseo de abandonar el juego: Tener la intención de dejar de jugar, pero no lograrlo.

- Tiempo excesivo en actividades relacionadas: Dedicarse demasiado tiempo a actividades relacionadas con los videojuegos, afectando las actividades diarias.
- Reducción de otras actividades: Dejar de realizar otras actividades para jugar más.

El DSM-5 establece criterios diagnósticos para el trastorno de juego en Internet basados en la presencia continua de cinco o más síntomas durante un período de 12 meses, según Buiza et al. (2017). Estos síntomas comprenden:

1. **Preocupación constante por los juegos en Internet**, que afecta significativamente la vida diaria del individuo.
2. **Síntomas de abstinencia**, no poder jugar por internet provocando irritabilidad, ansiedad o tristeza, aunque sin los signos físicos típicos de la abstinencia a sustancias.
3. **Tolerancia**, es decir, la creciente necesidad de dedicar más tiempo a los juegos en Internet para alcanzar el mismo grado de satisfacción, sin poder controlar el tiempo a través del juego.
4. **Intentos fallidos** para controlar o disminuir la cantidad de tiempo que se dedica a los juegos en línea.
5. **Pérdida de interés en actividades y pasatiempos previos**, que se sustituyen por el tiempo dedicado a los juegos en Internet.
6. **Uso continuado excesivo de juegos en Internet**, a pesar de ser consciente de las consecuencias psicosociales negativas.
7. **Engaños sobre el tiempo dedicado a jugar**, Mentir sobre el tiempo invertido en jugar, ocultando la cantidad de horas dedicadas a los juegos a familiares, terapeutas u otras personas.

8. **Uso de los juegos en Internet para escapar o aliviar estados de ánimo negativos**, como sentimientos de desesperanza, culpa o ansiedad.
9. Uso de juegos en línea como medio para evadir o mitigar estados emocionales negativos, como la desesperanza, la culpa o la ansiedad.
10. **Riesgo o pérdida de relaciones significativas, empleo u oportunidades educativas y laborales** debido al tiempo dedicado a jugar en Internet

Según el DSM-5, para identificar un patrón de adicción al uso de videojuegos, se deben considerar varias variables: la cantidad de tiempo invertido en jugar, la dificultad para reducir el uso, el uso de los videojuegos como medio para escapar de los problemas personales y el impacto negativo en las relaciones sociales y familiares, así como en áreas como el rendimiento académico o laboral, el sueño, la alimentación y otros aspectos de la vida cotidiana.

Por otro lado, enumeran los siguientes factores de riesgo:

En cuanto a los factores de riesgo, se destacan los siguientes:

- **Sexo:** Se observa que los hombres tienen una mayor inclinación hacia la adicción a los videojuegos.
- **Juegos en línea:** Los juegos de rol multijugador son los más propensos a causar adicción.
- **Tiempo de juego:** Un patrón adictivo se puede identificar en adolescentes y niños a través de escalas específicas o por las consecuencias negativas en áreas como la salud psicológica, social, profesional y familiar. También se observa que los jugadores con patrones adictivos tienden a aumentar significativamente sus horas de juego en comparación con los jugadores moderados.
- **Factores socio-familiares:** Hay debate sobre si el abuso de videojuegos genera síntomas como baja autoestima,

depresión y aislamiento social, o si estos síntomas son factores de riesgo para desarrollar la adicción.

- Factores psicopatológicos: La influencia de los padres en la elección de videojuegos y la regulación del tiempo de juego, así como el acceso del adolescente a dispositivos electrónicos, son relevantes. Sin embargo, no se han encontrado estudios que vinculen directamente el abuso de videojuegos con el estilo parental.

Consecuencias de la dependencia a los videojuegos

Otro aspecto crucial en la dependencia a los videojuegos son las consecuencias negativas que pueden derivarse de su uso excesivo, más allá de simplemente contar las horas dedicadas al juego (Sánchez-Carbonell et al., 2008). Las implicaciones para la vida familiar, social y académica suelen ser más significativas que la cantidad de tiempo invertido frente a la pantalla. Desde esta perspectiva, el diagnóstico de una adicción al videojuego requiere la presencia de consecuencias graves en múltiples áreas de la vida del individuo.

1. Consecuencias Familiares: El uso excesivo de videojuegos puede llevar a conflictos familiares, ya que el tiempo dedicado al juego puede desplazar otras actividades familiares importantes. Ejemplos de estos son las discusiones sobre el tiempo dedicado al juego, la ausencia de involucramiento en actividades familiares y el deterioro en la calidad de las relaciones interpersonales dentro del hogar.
2. Consecuencias Sociales: La dependencia de los videojuegos en el ámbito social puede resultar en el aislamiento de amigos y compañeros, ya que la persona afectada puede optar por pasar tiempo jugando en lugar de involucrarse en eventos sociales. Esto puede llevar a una reducción en las habilidades sociales y a un incremento en la soledad y el distanciamiento social.

3. **Consecuencias Académicas:** El rendimiento académico también puede verse afectado, ya que el tiempo dedicado al juego puede interferir con el estudio y las responsabilidades escolares. Esto puede resultar en calificaciones más bajas, menor motivación académica y dificultad para realizar las tareas y responsabilidades escolares.

En cuanto al aspectos psicológicos de la adicción, la dependencia se caracteriza por varios elementos clave:

- **Dependencia psicológica:** Esto incluye un deseo intenso y casi incontrolable de jugar, conocido como craving. Esta pulsión puede ser tan fuerte que el individuo siente una necesidad imperiosa de jugar para experimentar satisfacción o alivio.
- **Polarización atencional:** La persona adicta tiende a concentrar su atención casi exclusivamente en los videojuegos, perdiendo interés en otras actividades importantes y afectando su capacidad para mantener una atención equilibrada en diferentes áreas de su vida.
- **Modificación del estado de ánimo:** La dependencia de los videojuegos puede alterar el estado emocional del individuo, ya que estos juegos pueden actuar como una vía de escape para enfrentar sentimientos negativos o estrés, lo que a su vez puede fomentar una dependencia emocional.
- **Incapacidad de control:** La falta de control del tiempo que se dedica al juego es una característica común. A pesar de los intentos de reducir el tiempo de juego, la persona puede encontrarse incapaz de hacerlo, incluso cuando está consciente de las consecuencias negativas.

Estas consecuencias y características son indicativos de una adicción seria y deben ser evaluadas cuidadosamente para un diagnóstico preciso y una intervención adecuada.

Dimensiones de la dependencia a los videojuegos

Abstinencia. Esta dimensión es la más importante del cuestionario y se refiere al malestar causado tanto por la interrupción del uso de videojuegos como por no poder jugar durante un tiempo. También señala que el uso de videojuegos para gestionar estados de ánimo negativos es una de las variables más importantes en el desarrollo de la dependencia. El uso de los videojuegos como un medio para evitar o escapar del malestar actúa como un refuerzo negativo poderoso para el comportamiento de jugar, lo que hace que sea más difícil de eliminar en comparación con el juego impulsado por el placer o las recompensas positivas. Algunos ítems representativos incluyen: “Me molesta mucho cuando deseo jugar y la videoconsola o el videojuego no funcionan” y “Cuando enfrenté problemas, recurro a los videojuegos para distraerme” (Cholíz & Marco, 2013).

Abuso y tolerancia. Refleja una característica clave del trastorno por dependencia: la necesidad de jugar cada vez más para lograr las mismas sensaciones u objetivos que al principio, o, en otras palabras, la insatisfacción a pesar de dedicar el mismo tiempo (o jugar los mismos videojuegos) que antes producía satisfacción. La tolerancia está estrechamente vinculada con el abuso, ya que se requiere aumentar el tiempo de juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción. Ejemplos representativos de algunos ítems de esta situación incluyen: “Juego mucho más tiempo a los videojuegos que cuando comencé”, “Jugar el mismo tiempo que antes ya no es suficiente para mí” y “Dedico menos tiempo a otras actividades porque los videojuegos ocupan gran parte de mi tiempo”.

Problemas derivados del consumo excesivo. Se refiere a las consecuencias negativas del juego en exceso, especialmente en las relaciones personales y en la alteración de hábitos saludables, como la pérdida de sueño y patrones alimenticios inadecuados.

Esto se manifiesta en ítems como: “He tenido conflictos con mis padres, familiares o amigos por el tiempo que paso jugando”, “Me acuesto más tarde o duermo menos por quedarme jugando videojuegos” y “He mentido a mi familia u otras personas sobre el tiempo que dedico a jugar”.

Dificultad en el control. Se refiere a la dificultad para detenerse una vez que se está inmerso en el videojuego, así como el deseo incontrolable de comenzar a jugar en diversas circunstancias. Algunos ejemplos significativos de este comportamiento son: “Lo primero que hago al llegar a casa después del colegio es jugar a videojuegos”, “Tan pronto como tengo un momento libre, me pongo a jugar, aunque solo sea por un rato” y “Lo primero que hago los fines de semana al levantarme es jugar con algún videojuego”, entre otros.

Habilidades sociales

Las habilidades sociales son comportamientos que ayudan a las personas a crecer en contextos tanto sociales como individuales, permitiéndoles expresar adecuadamente sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos en cada circunstancia, según Caballo (1993).

Kelly (2002) Define a las habilidades sociales como un conjunto de acciones que las personas adquieren en sus interacciones con otros con el fin de obtener o mantener recompensas en su ambiente.

Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales desempeñan un papel crucial en el desarrollo y bienestar del ser humano, ya que abarcan un conjunto de conductas, pensamientos y emociones que facilitan la interacción adecuada y la armonía en nuestras relaciones interpersonales. Una persona socialmente competente no solo busca satisfacer sus propias necesidades e intereses, sino que

también considera los de los demás, con el objetivo de resolver de manera efectiva los conflictos que puedan surgir en estas interacciones. Además, es importante reflexionar sobre por qué las habilidades sociales son tan esenciales. Estas habilidades no solo mejoran la capacidad de comunicarse y conectarse con los demás, sino que también son un factor determinante para el bienestar general.

La disminución de la interacción social incrementa el riesgo de desarrollar trastornos psicológicos como la ansiedad, la depresión o problemas psicosomáticos. A su vez, la mejora de las habilidades sociales está directamente relacionada con una mayor calidad de vida, ya que la carencia de estas habilidades puede generar frustración, inhibición, ira y una sensación de rechazo. Además, el desarrollo de las habilidades sociales contribuye significativamente a fortalecer la autoestima, lo cual es esencial para el bienestar emocional y la satisfacción personal a largo plazo.

En resumen, el dominio de las habilidades sociales es clave no solo para el mantenimiento de relaciones satisfactorias, sino también para la prevención de problemas psicológicos, la mejora de la calidad de vida y el desarrollo personal (Roca, 2014).

Características de las habilidades sociales

Se caracterizan por las siguientes características según (Caballo & Verdugo, 2005):

- Aprendizaje en el entorno interpersonal: Las habilidades sociales se adquieren principalmente mediante el aprendizaje en el entorno social del niño
- Componentes emocionales y afectivos: Estas habilidades incluyen aspectos como la ansiedad y la percepción social, que influyen en la manera en que interactuamos

- Importancia de las relaciones entre iguales: Las interacciones con compañeros son cruciales para el desarrollo de la competencia personal y social.

Meza (1995) añade las siguientes características:

- Percepción y respuesta a estímulos: Las habilidades sociales abarcan la capacidad de reconocer, comprender y reaccionar adecuadamente a los estímulos durante las interacciones sociales.

Captación y aceptación del otro: Requieren comprender y aceptar a los demás, así como interpretar tanto las reacciones verbales como no verbales.

- Cumplimiento de expectativas: Implican actuar de acuerdo con las expectativas que otros tienen sobre nuestro rol en una situación determinada.
- Rol y características personales: La ejecución de un rol está influenciada por las características personales del individuo.
- Facilitación del entendimiento mutuo: Contribuyen a mejorar la comprensión y comunicación entre los interlocutores.

Tipos de habilidades sociales

Muñoz, Crespí & Angrehs (2011) identifican dos grandes categorías: racionales y emocionales. Las habilidades racionales incluyen las técnico-funcionales y cognitivas, mientras que las habilidades emocionales se dividen en intrapersonales e interpersonales.

Ballester & Gil (2002) identifican habilidades sociales básicas que son:

- a. Hacer y aceptar cumplidos: Saber dar y recibir cumplidos de manera sincera puede mejorar las

relaciones y facilitar el acercamiento. Rechazar un cumplido puede parecer una falta de interés.

- b. Hacer y rechazar peticiones: Expresar claramente nuestras necesidades ayuda a conseguir lo que queremos. Saber decir “no” adecuadamente también nos da control sobre las interacciones sociales y fortalece la autoestima.
- c. Expresar desagrado y aceptar críticas: Es importante expresar desagrado de manera adecuada para evitar conflictos y permitir que los demás conozcan nuestra posición. Aceptar críticas muestra apertura y flexibilidad.
- d. Iniciar, mantener y finalizar conversaciones: Las habilidades para comenzar, sostener y concluir conversaciones son cruciales. Saber saludar y presentarse adecuadamente facilita una interacción positiva.
- e. Expresar opiniones y defender derechos: Afirmarse en situaciones de desacuerdo o cuando se violan nuestros derechos es esencial.
- f. Disculparse y admitir ignorancia: Pedir disculpas o reconocer la falta de conocimiento de manera honesta ayuda a reparar relaciones y proyecta una imagen de sinceridad y seguridad.

Dimensiones de las habilidades sociales

Habilidades sociales relacionadas a los derechos y obligaciones

La habilidad de afirmar nuestros derechos sin afectar los derechos de los demás se conoce como "asertividad". Según Albert y Emmons (1978), esto implica ejercer nuestros derechos personales mientras respetamos los derechos de los otros. Phillips (1978) define el asertividad como la habilidad de

comunicarse de manera que se satisfagan nuestras propias necesidades y deseos sin perjudicar los derechos y necesidades de la otra persona en una interacción abierta y equitativa. En esencia, se trata de un sistema de creencias que promueve el respeto tanto por nuestros propios derechos como por los de los demás. La base del entrenamiento en habilidades sociales es humanista: minimizar el estrés innecesario en los demás y fomentar la autorrealización de cada individuo (Caballo, 1991).

Habilidades sociales relacionadas a la comunicación

La comunicación es necesaria para la vida en sociedad; sin ella, un grupo simplemente no podría funcionar. Desde que nacemos hasta el final de nuestra vida, estamos en constante intercambio de ideas, sentimientos y emociones con los demás. La comunicación es una actividad que siempre involucra a dos o más personas.

Una comunicación efectiva se basa en habilidades que se desarrollan durante la infancia, influenciadas positivamente por los padres y educadores.

Habilidades relacionadas con los sentimientos

Estas habilidades están orientadas a mejorar la conciencia de los propios sentimientos y los de los demás. Están vinculadas con la empatía, una habilidad crucial descrita por DIPUrural, el proyecto Equal del Fondo Social Europeo y eQual (S.A.) como la capacidad de entender y sentir la perspectiva de los demás, incluso sin estar de acuerdo. La empatía implica no solo comprender la situación del otro, sino también demostrar esa comprensión. Según Madrigal & Garro (2008), la empatía es la habilidad de reconocer los sentimientos, necesidades y preocupaciones de los demás.

Habilidades alternativas a la agresión

Estas habilidades ofrecen al niño diversas estrategias para gestionar conflictos. Están estrechamente vinculadas con las habilidades de convivencia, que son fundamentales para vivir en comunidad. Estas habilidades abarcan la gestión de relaciones grupales, la resolución de conflictos y la formación de una identidad grupal adecuada. Incluyen la capacidad de negociar y comunicar de manera efectiva para lograr soluciones que sean satisfactorias para todas las partes implicadas.

Habilidades para hacer frente al estrés

Las habilidades que surgen en situaciones de crisis permiten al individuo desarrollar estrategias efectivas para manejar el estrés. Estas habilidades están vinculadas a las situaciones estresantes que el niño enfrenta regularmente.

Habilidades sociales en niños y adolescentes

El consenso científico destaca que la infancia y la adolescencia son períodos fundamentales para aprender y practicar habilidades sociales, esenciales para el desarrollo psicológico, académico y social. Identificar estas habilidades específicas es crucial, ya que su desarrollo está ligado a los avances evolutivos.

Durante la primera infancia, la habilidad para comenzar y mantener juegos es esencial. A medida que el niño se desarrolla, las habilidades verbales y la interacción con sus compañeros cobran mayor importancia. A los cinco años, los juegos grupales incluyen participación activa, comunicación y roles de liderazgo definidos (Griffa & Moreno, 2005). Aproximadamente a los cuatro años, los niños desarrollan una autodefinición que facilita la formación de amistades, especialmente con aquellos que muestran actitudes positivas. Los comportamientos prosociales, como ayudar a los demás o compartir, empiezan a aparecer alrededor de los dos años y son especialmente notables en el

entorno familiar. La Psicología del Desarrollo destaca la relevancia de promover estos comportamientos para evitar conductas agresivas, incluso en poblaciones en riesgo (Ikeda, Simon & Swahn, 2001).

2.3. Definición de términos

Videojuegos

Según Rivera & Torres (2018), este tipo de juego puede ejecutarse en diversas plataformas, incluyendo computadoras, consolas, dispositivos portátiles como teléfonos móviles y tabletas, o arcade máquina de videojuego diseñadas para lugares públicos.

Habilidades sociales

Las habilidades sociales son comportamientos que ayudan a las personas a crecer en contextos tanto sociales como individuales, permitiéndoles expresar adecuadamente sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos en cada circunstancia, según Caballo (1993).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

Fue básica, ya que permitió expandir y profundizar en el conocimiento científico acerca de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Esto se logró a través del análisis de teorías científicas, facilitando así la aplicación de estos conocimientos para abordar y resolver problemas sociales (Carrasco, 2019).

3.2. Diseño de estudio

Esta investigación se llevó a cabo con un diseño no experimental. Según Hernández & Mendoza (2018), en la investigación no experimental no se manipulan intencionalmente las variables; es decir, no se realizan alteraciones en las variables independientes del estudio. Este enfoque se centra en observar los fenómenos en su entorno natural y luego realizar un análisis basado en esas observaciones. No se imponen condiciones o estímulos a los sujetos de estudio, sino que simplemente se les observa en su contexto real.

En cuanto a su alcance, la investigación fue explicativa, ya que no solo describió los fenómenos o establecerá relaciones, sino que se enfocó en identificar las causas de los eventos sociales observados. Además, el diseño fue predictivo-transversal, ya que se intentó prever la dirección de los eventos estudiados y la recolección de datos se llevará a cabo en un punto específico en el tiempo (Hernández et al., 2014).

3.3. Población y muestra

Población

La población del estudio estuvo conformada por 484 estudiantes que cursan el quinto y sexto grado del quinto ciclo de primaria en

la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald, situada en la ciudad de Puerto Maldonado.

Muestra

Para el cálculo de la muestra se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Dónde:

N: Población en estudio.

Z: nivel de confianza (95%).

P: Proporción de aceptación (0.5).

Q: Proporción de no aceptación (0.5).

d: error de precisión (5%).

Al sustituir los valores indicados, se obtiene un tamaño de muestra de 214 estudiantes.

Esta investigación empleó un muestreo probabilístico, garantizando que cada miembro de la población tuviera la misma probabilidad de ser seleccionado mediante un proceso aleatorio (Hernández et al., 2014). En la Tabla 2 se describe la distribución de la población y la muestra para un mejor entendimiento.

Tabla 2

Distribución de la población y la muestra

Grados	Población	Muestra
Quinto	253	112
Sexto	231	102
Total	484	214

3.4. Métodos y técnicas

Métodos

Este trabajo de investigación se enfocó en la formulación del problema de investigación, la justificación del estudio y la definición de los objetivos, así como en el establecimiento y la prueba de hipótesis para, finalmente, identificar las conclusiones, todo ello utilizando el método científico.

Por otro lado, se aplicó el método analítico, que consiste en descomponer el todo en partes con el único propósito de observar la naturaleza y los efectos de los fenómenos. Este método nos permitirá explicar y comprender mejor el fenómeno investigado, además de establecer nuevas teorías (Gómez, 2000).

Técnicas

Para recolectar información sobre las variables de dependencia a los videojuegos y habilidades sociales, se utilizó la técnica de encuesta. Los instrumentos empleados fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales.

El Test de Dependencia a los Videojuegos consta de 25 preguntas tipo Likert (totalmente de acuerdo, de acuerdo, indeciso, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo) y cubre cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas derivados de los juegos y dificultad para controlar el comportamiento. Este cuestionario se empleará en su formato original, sin alteraciones.

El Cuestionario de Habilidades Sociales, desarrollado por el Ministerio de Salud (2011), evalúa cinco dimensiones: habilidades relacionadas con derechos y obligaciones, comunicación, manejo de sentimientos, alternativas a la agresión y manejo del estrés. Este cuestionario, que incluye 42 preguntas en una escala Likert

(nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre), se utilizará en su formato original sin modificaciones en esta investigación.

3.5. Tratamiento de datos

El análisis de datos comenzó con la utilización de Microsoft Excel 2013 para crear la base de datos. Luego, los datos fueron transferidos al programa SPSS versión 25 para categorizar las variables y dimensiones, así como para elaborar tablas de frecuencias y porcentajes y realizar pruebas de hipótesis. Se empleó la prueba paramétrica de correlación r de Pearson para el contraste de hipótesis. Además, se aplicó la prueba estadística R cuadrado para evaluar si existía una influencia significativa de la dependencia a los videojuegos sobre las habilidades sociales.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Análisis descriptivo de las variables y dimensiones

Tabla 3

Resultados descriptivos de la variable dependencia a los videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	15	7,0	7,0	7,0
Bajo	73	34,1	34,1	41,1
Moderado	87	40,7	40,7	81,8
Alto	33	15,4	15,4	97,2
Muy alto	6	2,8	2,8	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

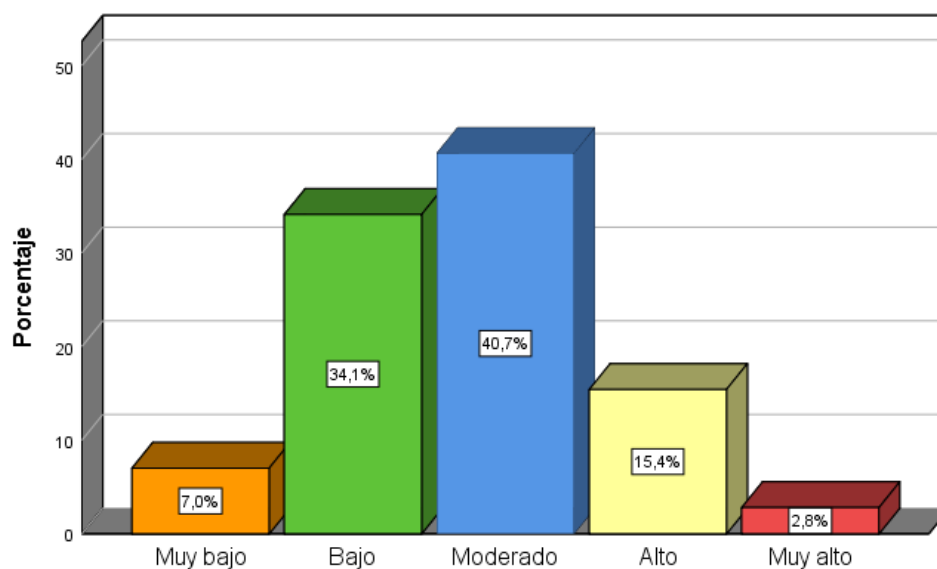


Figura 1. Resultados descriptivos de la variable dependencia a los videojuegos

La Tabla 3 y Figura 1 muestran que el 40.7% de los estudiantes tiene una dependencia moderada a los videojuegos, el 34.1% una dependencia baja, el 15.4% una dependencia alta, el 7% una dependencia muy baja y el 2.8% una dependencia muy alta.

Tabla 4

Resultados descriptivos de la dimensión abstinencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	12	5,6	5,6	5,6
Bajo	48	22,4	22,4	28,0
Moderado	95	44,4	44,4	72,4
Alto	46	21,5	21,5	93,9
Muy alto	13	6,1	6,1	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

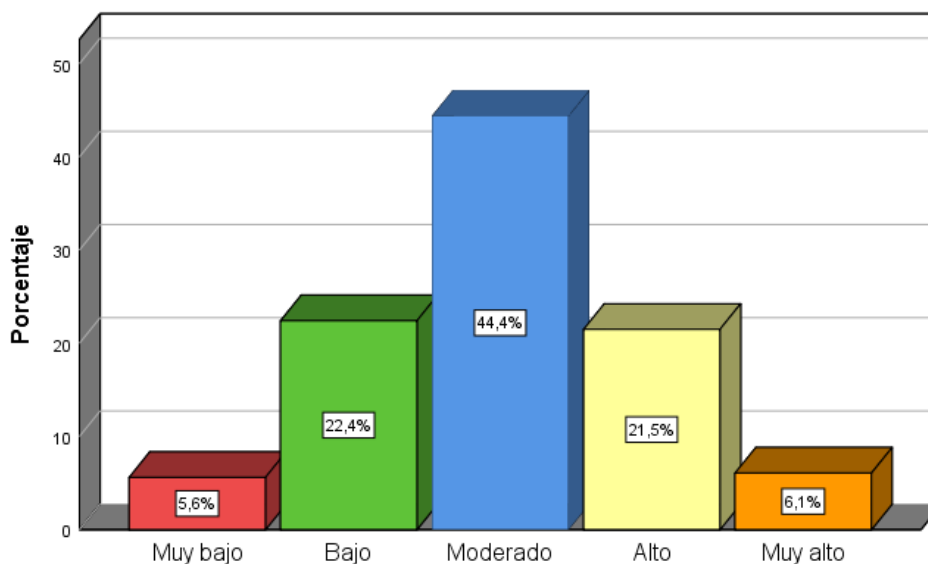


Figura 2. Resultados descriptivos de la dimensión abstinencia

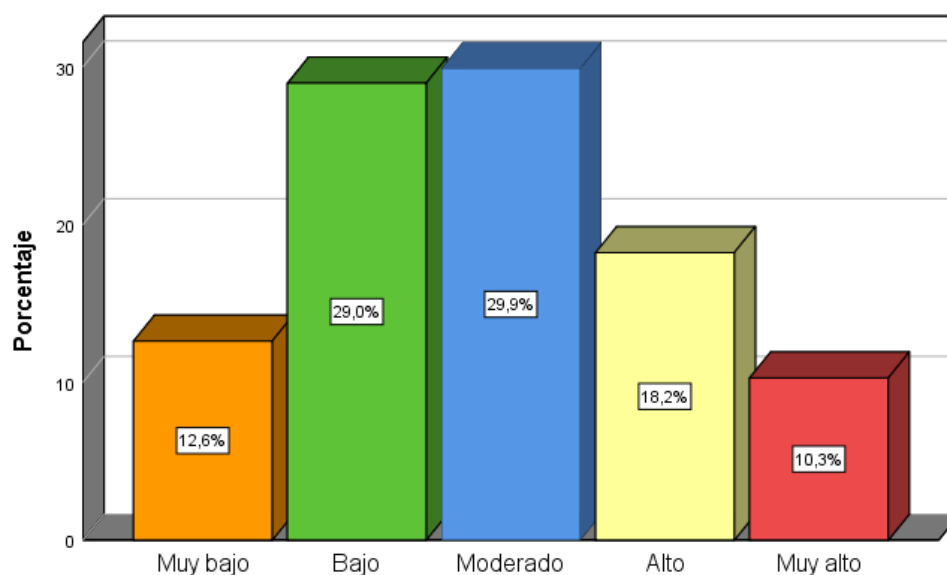
La Tabla 4 y Figura 2 muestran que el 44.4% de los estudiantes tiene una abstinencia moderada de los videojuegos, el 22.4% tiene una abstinencia baja, el 21.5% tiene una abstinencia alta, el 6.1% tiene una abstinencia muy alta y el 5.6% tiene una abstinencia muy baja.

Tabla 5

Resultados descriptivos de la dimensión abuso y tolerancia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	27	12,6	12,6	12,6
Bajo	62	29,0	29,0	41,6
Moderado	64	29,9	29,9	71,5
Alto	39	18,2	18,2	89,7
Muy alto	22	10,3	10,3	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

*Figura 3. Resultados descriptivos de la dimensión abuso y tolerancia*

La Tabla 5 y Figura 3 muestran que el 29.9% de los estudiantes tiene un nivel moderado de abuso y tolerancia a los videojuegos, el 29.0% tiene un nivel bajo, el 18.2% tiene un nivel alto, el 12.6% tiene un nivel muy bajo y el 10.3% tiene un nivel muy alto.

Tabla 6

Resultados descriptivos de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	59	27,6	27,6	27,6
Bajo	50	23,4	23,4	50,9
Moderado	46	21,5	21,5	72,4
Alto	41	19,2	19,2	91,6
Muy alto	18	8,4	8,4	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

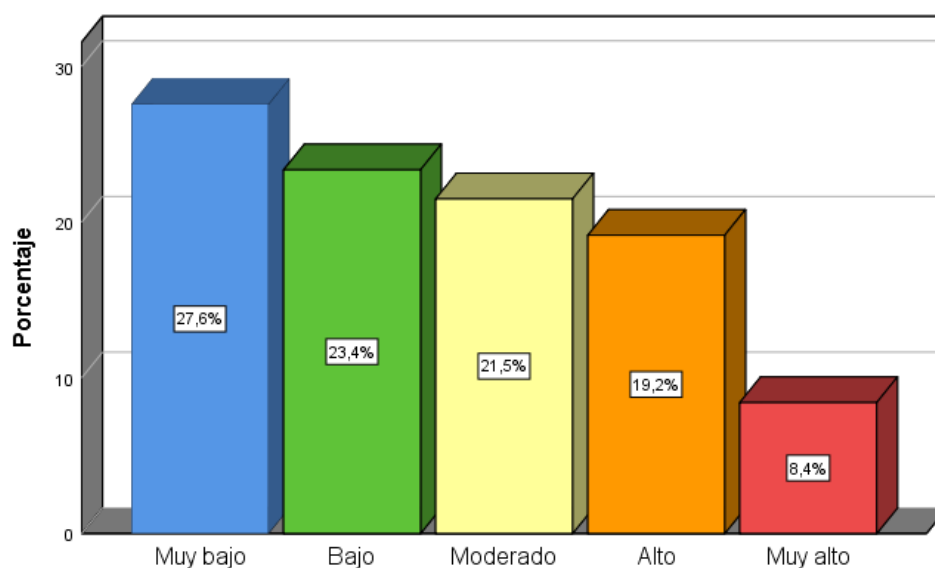


Figura 4. Resultados descriptivos de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos

La Tabla 6 y Figura 4 indican que el 27.6% de los estudiantes reporta problemas muy bajos ocasionados por los videojuegos, el 23.4% reporta problemas bajos, el 21.5% reporta problemas moderados, el 19.2% reporta problemas altos, y el 8.4% reporta problemas muy altos.

Tabla 7

Resultados descriptivos de la dimensión dificultad en el control

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	36	16,8	16,8	16,8
Bajo	66	30,8	30,8	47,7
Moderado	76	35,5	35,5	83,2
Alto	25	11,7	11,7	94,9
Muy alto	11	5,1	5,1	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

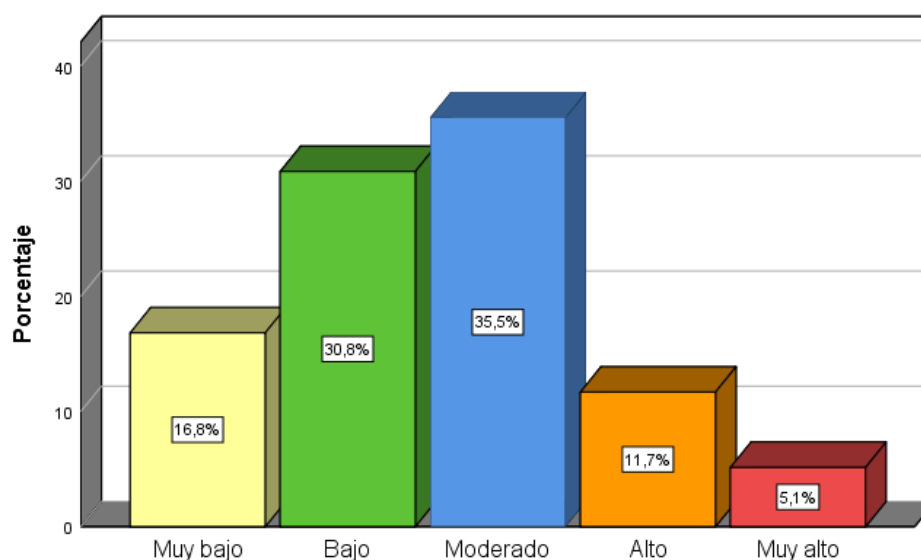


Figura 5. Resultados descriptivos de la dimensión dificultad en el control

La Tabla 7 y Figura 5 señalan que el 35.5% de los estudiantes experimenta una dificultad moderada en el control de los videojuegos, el 30.8% enfrenta una dificultad baja, el 16.8% tiene una dificultad muy baja, el 11.7% presenta una dificultad alta, y el 5.1% tiene una dificultad muy alta.

Tabla 8

Resultados descriptivos de la variable habilidades sociales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	1	0,5	0,5	0,5
Bajo	3	1,4	1,4	1,9
Moderado	49	22,9	22,9	24,8
Alto	117	54,7	54,7	79,4
Muy alto	44	20,6	20,6	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

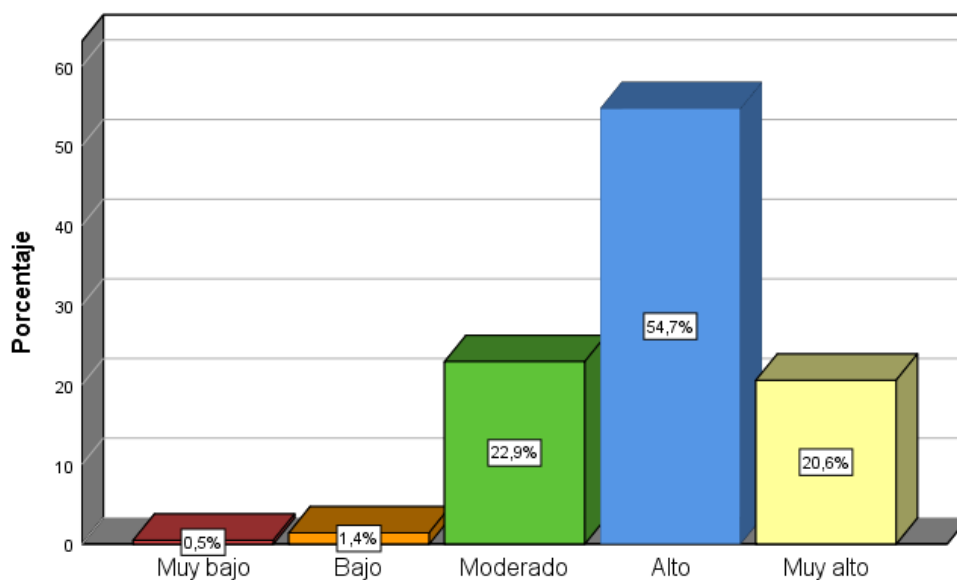


Figura 6. Resultados descriptivos de la variable habilidades sociales

La Tabla 8 y Figura 6 muestran que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales del 54.7% de los estudiantes era alto, el 22.9% tenía un desarrollo moderado, el 20.6% tenía un desarrollo muy alto, el 1.4% tenía un desarrollo bajo y solo el 0.5% tenía un desarrollo muy bajo.

Tabla 9

Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	1	0,5	0,5	0,5
Bajo	10	4,7	4,7	5,1
Moderado	40	18,7	18,7	23,8
Alto	84	39,3	39,3	63,1
Muy alto	79	36,9	36,9	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

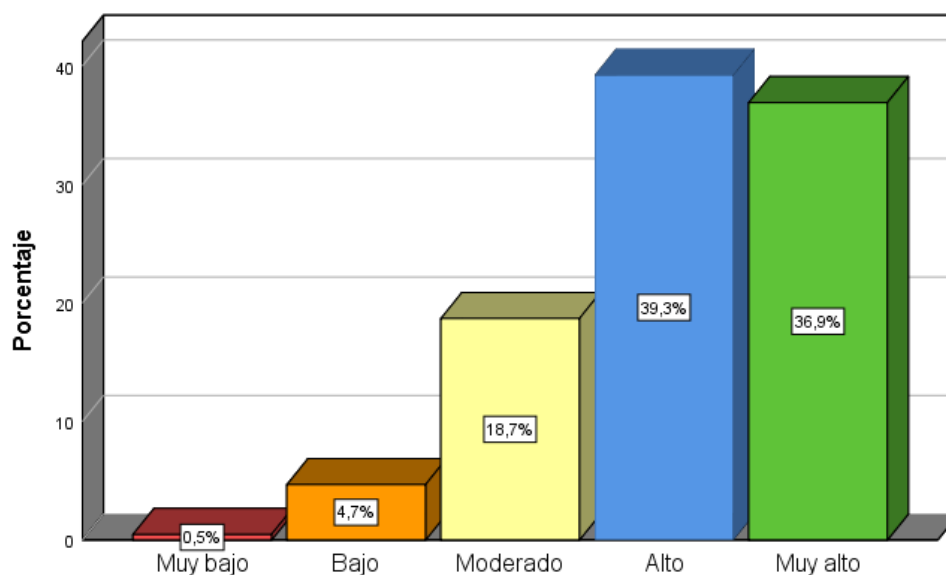


Figura 7. Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones

La Tabla 9 y Figura 7 muestran que el nivel de desarrollo de habilidades relacionadas con los derechos y obligaciones del 39.3% de los estudiantes era alto, el 36.9% tenía un desarrollo muy alto, el 18.7% tenía un desarrollo moderado, el 4.7% tenía un desarrollo bajo y solo el 0.5% tenía un desarrollo muy bajo.

Tabla 10

Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a la comunicación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	1	0,5	0,5	0,5
Bajo	5	2,3	2,3	2,8
Moderado	48	22,4	22,4	25,2
Alto	102	47,7	47,7	72,9
Muy alto	58	27,1	27,1	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

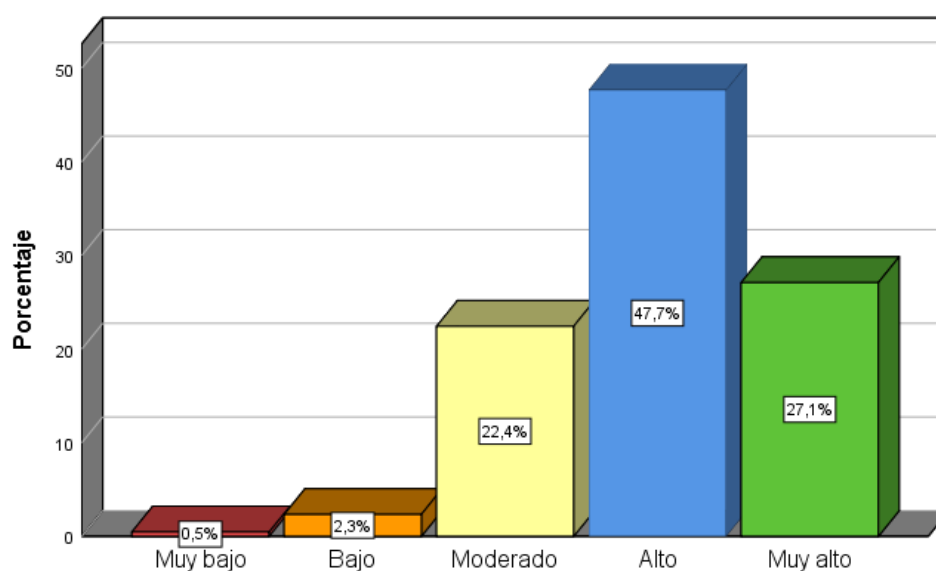


Figura 8. Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a la comunicación

La Tabla 10 y Figura 8 muestran que el nivel de desarrollo de habilidades relacionadas con la comunicación del 47.7% de los estudiantes era alto, el 27.1% tenía un desarrollo muy alto, el 22.4% tenía un desarrollo moderado, el 2.3% tenía un desarrollo bajo y solo el 0.5% tenía un desarrollo muy bajo.

Tabla 11

Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	2	0,9	0,9	0,9
Bajo	10	4,7	4,7	5,6
Moderado	46	21,5	21,5	27,1
Alto	78	36,4	36,4	63,6
Muy alto	78	36,4	36,4	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

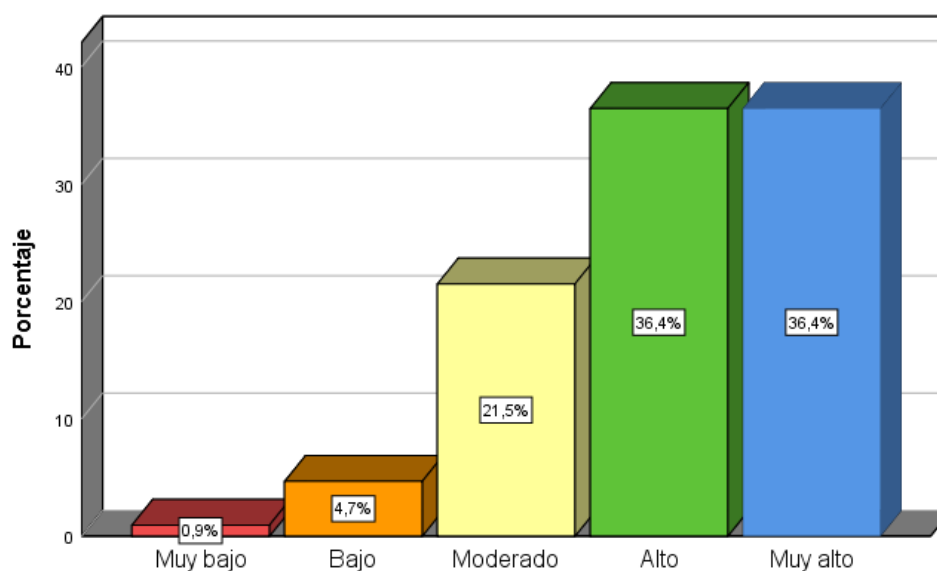


Figura 9. Resultados descriptivos de la dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos

La Tabla 11 y Figura 9 indican que el nivel de desarrollo de habilidades relacionadas con los sentimientos del 36.4% de los estudiantes era alto, el 36.4% tenía un desarrollo muy alto, el 21.5% tenía un desarrollo moderado, el 4.7% tenía un desarrollo bajo y solo el 0.9% tenía un desarrollo muy bajo.

Tabla 12

Resultados descriptivos de la dimensión habilidades alternativas a la agresión

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	2	0,9	0,9	,9
Bajo	7	3,3	3,3	4,2
Moderado	59	27,6	27,6	31,8
Alto	82	38,3	38,3	70,1
Muy alto	64	29,9	29,9	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

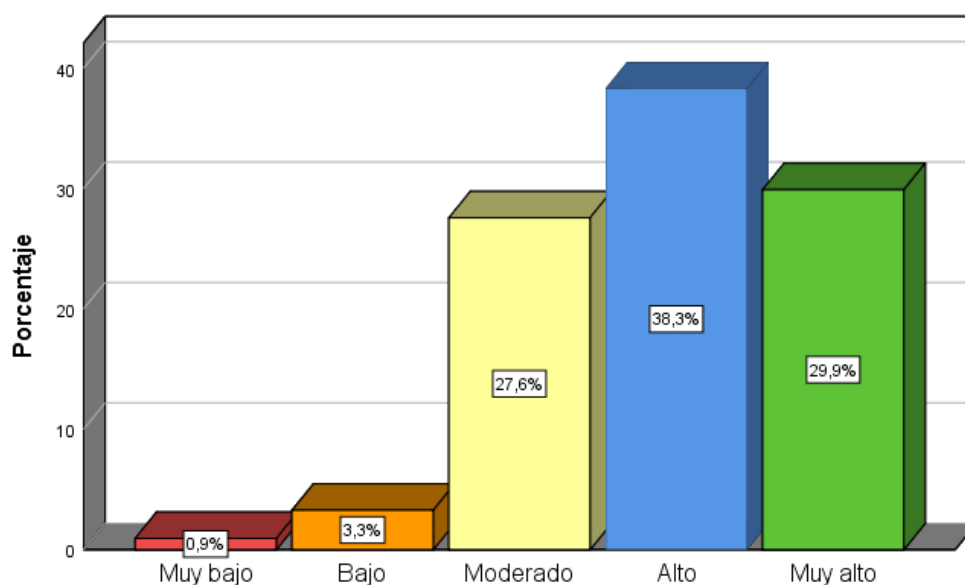


Figura 10. Resultados descriptivos de la dimensión habilidades alternativas a la agresión

En la Tabla 12 y Figura 10 se observa que el nivel de desarrollo de habilidades alternativas a la agresión del 38.3% de los estudiantes era alto, el 29.9% tenía un desarrollo muy alto, el 27.6% tenía un desarrollo moderado, el 3.3% tenía un desarrollo bajo y solo el 0.9% tenía un desarrollo muy bajo.

Tabla 13

Resultados descriptivos de la dimensión habilidades para el manejo del estrés

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	4	1,9	1,9	1,9
Bajo	12	5,6	5,6	7,5
Moderado	77	36,0	36,0	43,5
Alto	75	35,0	35,0	78,5
Muy alto	46	21,5	21,5	100,0
Total	214	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

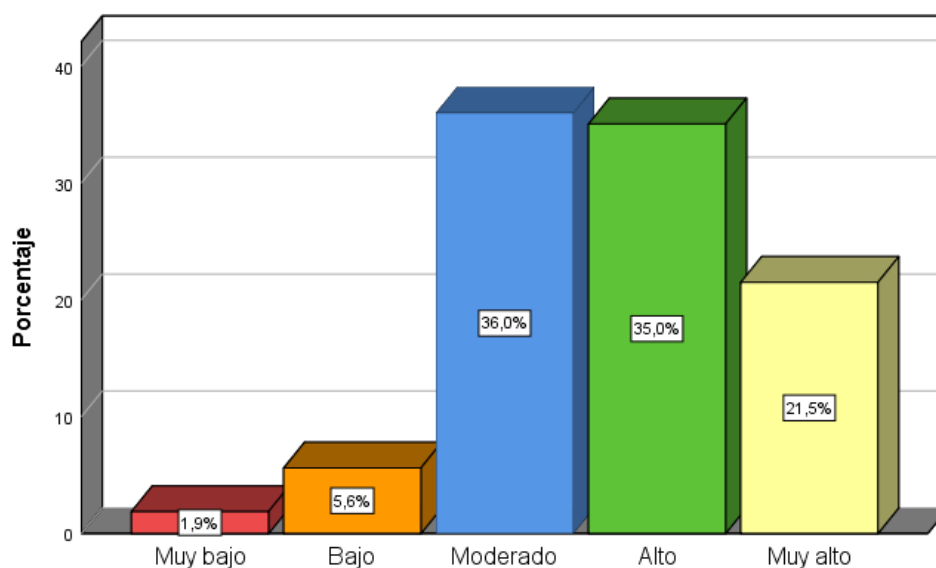


Figura 11. Resultados descriptivos de la dimensión habilidades para el manejo del estrés

En la Tabla 13 y Figura 11 se puede ver que el nivel de desarrollo de habilidades para el manejo del estrés del 36.0% de los estudiantes era moderado, el 35.0% tenía un desarrollo alto, el 21.5% tenía un desarrollo muy alto, el 5.6% tenía un desarrollo bajo y solo el 1.9% tenía un desarrollo muy bajo.

Análisis inferencial

Prueba de hipótesis general

En la Tabla 14 se observa que el coeficiente de correlación r de Pearson para las variables dependencia a los videojuegos y habilidades sociales fue de -0,263; mientras que el p -valor fue inferior al nivel de significancia ($p < 0,05$).

Tabla 14

Correlación entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales

		Dependencia a los videojuegos	Habilidades sociales
Dependencia a los videojuegos	Correlación de Pearson	1	-0,263**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	214	214
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-0,263**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	214	214

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a la Tabla 15, el coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.069, lo que indica que el 6,9% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de la dependencia a los videojuegos.

Tabla 15

Resumen del modelo entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	0,263 ^a	0,069	0,065	22,453

a. Predictores: (Constante), Dependencia a los videojuegos

En la Tabla 16 se observa que el modelo en su conjunto se ajusta adecuadamente los datos ($F= 15.760$; $p<0,05$). Esto indica que la variable independiente, dependencia a los videojuegos, tiene una relación significativa con la variable dependiente, habilidades sociales, lo que sugiere que los cambios en las habilidades sociales están relacionados con cambios en la dependencia a los videojuegos, tal como se explicó con antelación.

Tabla 16

ANOVA entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	7945,438	1	7945,438	15,760	0,000 ^b
	Residuo	106878,880	212	504,146		
	Total	114824,318	213			

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

b. Predictores: (Constante), Dependencia a los videojuegos

Los resultados del análisis de regresión muestran que existe una relación negativa significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales (Tabla 17). Además, el coeficiente estandarizado ($Beta = -0,263$) refuerza que esta relación es inversa, y la significancia estadística ($p<0,05$) confirma que este efecto no es producto del azar. De esta manera, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que la dependencia a los videojuegos influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Tabla 17

Coefficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre las variables dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
1	(Constante)	183,068	6,311		29,008	0,000
	Dependencia a videojuegos	-0,352	0,089	-0,263	-3,970	0,000

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

Prueba de hipótesis específica 1

De acuerdo a la Tabla 18, el coeficiente de correlación r de Pearson para la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales fue de -0,185; mientras que el p -valor fue inferior al nivel de significancia ($p < 0,05$).

Tabla 18

Correlación entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales

		Abstinencia	Habilidades sociales
Abstinencia	Correlación de Pearson	1	-0,185**
	Sig. (bilateral)		0,007
	N	214	214
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-0,185**	1
	Sig. (bilateral)	0,007	
	N	214	214

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la Tabla 19, el coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.034, lo que indica que el 3,4% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de la abstinencia.

Tabla 19

Resumen del modelo entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	0,185 ^a	0,034	0,030	22,873
a. Predictores: (Constante), Abstinencia				

En la Tabla 20 se observa que el modelo en su conjunto se ajusta adecuadamente los datos ($F= 7,480$; $p<0,05$). Esto indica que la variable independiente, abstinencia, tiene una relación significativa con la variable dependiente, habilidades sociales, lo que sugiere que los cambios en las habilidades sociales están relacionados con cambios en la abstinencia, tal como se explicó con antelación.

Tabla 20

ANOVA entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	3913,348	1	3913,348	7,480	0,007 ^b
	Residuo	110910,970	212	523,165		
	Total	114824,318	213			
a. Variable dependiente: Habilidades social						
b. Predictores: (Constante), Abstinencia						

Los resultados del análisis de regresión muestran que existe una relación negativa significativa entre la abstinencia y las habilidades sociales (Tabla 21). Además, el coeficiente estandarizado ($Beta = -0,185$) refuerza que esta relación es inversa, y la significancia estadística ($p<0,05$) confirma que este efecto no es producto del azar. De esta manera, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que la abstinencia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del

quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Tabla 21

Coefficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión abstinencia y la variable habilidades sociales

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta		
1 (Constante)	176,067	6,516		27,020	0,000
Abstinencia	-0,592	0,216	-0,185	-2,735	0,007

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

Prueba de hipótesis específica 2

Según la Tabla 22, el coeficiente de correlación r de Pearson para la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales fue de -0,319; mientras que el p -valor fue menor al nivel de significancia ($p < 0,05$).

Tabla 22

Correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales

		Abuso y tolerancia	Habilidades sociales
Abuso y tolerancia	Correlación de Pearson	1	-0,319**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	214	214
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-0,319**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	214	214

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a la Tabla 23, el coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.102, lo que indica que el 10,2% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación del abuso y tolerancia.

Tabla 23

Resumen del modelo entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	0,319 ^a	0,102	0,098	22,056
a. Predictores: (Constante), Abuso y tolerancia				

En la Tabla 24 se puede ver que el modelo en su conjunto se ajusta adecuadamente los datos ($F= 24,043$; $p<0,05$). Esto indica que la variable independiente, abuso y tolerancia, tiene una relación significativa con la variable dependiente, habilidades sociales, lo que sugiere que los cambios en las habilidades sociales están relacionados con cambios en el abuso y tolerancia, tal como se explicó previamente.

Tabla 24

ANOVA entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	11695,890	1	11695,890	24,043	0,000 ^b
	Residuo	103128,427	212	486,455		
	Total	114824,318	213			

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

b. Predictores: (Constante), Abuso y tolerancia

Los resultados del análisis de regresión muestran que existe una relación negativa significativa entre el abuso y la tolerancia y las habilidades sociales

(Tabla 25). Además, el coeficiente estandarizado (Beta = -0,319) refuerza que esta relación es inversa, y la significancia estadística ($p < 0,05$) confirma que este efecto no es producto del azar. De esta manera, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que el abuso y tolerancia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Tabla 25

Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable habilidades sociales

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta		
1 (Constante)	180,854	4,750		38,072	0,000
Abuso y tolerancia	-1,588	0,324	-0,319	-4,903	0,000

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

Prueba de hipótesis específica 3

Según la Tabla 26, el coeficiente de correlación r de Pearson para la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales fue de -0,224; mientras que el p -valor fue menor al nivel de significancia ($p < 0,05$).

Tabla 26

Correlación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales

		Problemas ocasionados	Habilidades sociales
Problemas ocasionados	Correlación de Pearson	1	-0,224**
	Sig. (bilateral)		0,001
	N	214	214
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-0,224**	1
	Sig. (bilateral)	0,001	
	N	214	214

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según a la Tabla 27, el coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0,050, lo que indica que el 5% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de los problemas de los videojuegos.

Tabla 27

Resumen del modelo entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	0,224 ^a	0,050	0,046	22,680

a. Predictores: (Constante), Problemas ocasionados por los videojuegos

En la Tabla 28 se puede ver que el modelo en su conjunto se ajusta adecuadamente los datos ($F= 11,219$; $p<0,05$). Esto indica que la variable independiente, problemas ocasionados por los videojuegos, tiene una relación significativa con la variable dependiente, habilidades sociales, lo que sugiere que los cambios en las habilidades sociales están relacionados con cambios en los problemas ocasionados por los videojuegos, tal como se explicó previamente.

Tabla 28

ANOVA entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable habilidades sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	5770,871	1	5770,871	11,219	0,001 ^b
	Residuo	109053,447	212	514,403		
	Total	114824,318	213			

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

b. Predictores: (Constante), Problemas ocasionados por los videojuegos

Los resultados del análisis de regresión muestran que existe una relación negativa significativa entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las habilidades sociales (Tabla 29). Además, el coeficiente estandarizado (Beta = -0,224) refuerza que esta relación es inversa, y la significancia estadística ($p < 0,05$) confirma que este efecto no es producto del azar. De esta manera, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los problemas ocasionados por los videojuegos influyen significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Tabla 29

Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión problemas ocasionados y la variable habilidades sociales

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
1	(Constante)	170,564	3,848		44,320	0,000

	Problemas	-1,209	0,361	-0,224	-3,349	0,001
--	-----------	--------	-------	--------	--------	-------

a. Variable dependiente: Habilidades Sociales

Prueba de hipótesis específica 4

Según la Tabla 30, el coeficiente de correlación r de Pearson para la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales fue de -0,219; mientras que el p -valor fue menor al nivel de significancia ($p < 0,05$).

Tabla 30

Correlación entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales

		Dificultad en el control	Habilidades sociales
Dificultad en el control	Correlación de Pearson	1	-0,219
	Sig. (bilateral)		0,025
	N	214	214
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-0,219	1
	Sig. (bilateral)	0,025	
	N	214	214

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a la Tabla 31, el coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0,047, lo que indica que el 4,7% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de dificultad en el control.

Tabla 31

Resumen del modelo entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	0,219	0,047	0,045	23,078

a. Predictores: (Constante), Dificultad en el control

En la Tabla 32 se puede ver que el modelo en su conjunto se ajusta adecuadamente los datos ($F= 3,590$; $p<0,05$). Esto indica que la variable independiente, dificultad en el control, tiene una relación significativa con la variable dependiente, habilidades sociales, lo que sugiere que los cambios en las habilidades sociales están relacionados con cambios en los problemas ocasionados por los videojuegos.

Tabla 32

ANOVA entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	1912,011	1	1912,011	3,590	0,025 ^b
	Residuo	112912,307	212	532,605		
	Total	114824,318	213			

a. Variable dependiente: Habilidades sociales

b. Predictores: (Constante), Dificultad en el control

Los resultados del análisis de regresión muestran que existe una relación negativa significativa entre la dificultad en el control y las habilidades sociales (Tabla 33). Además, el coeficiente estandarizado ($Beta = -0,219$) refuerza que esta relación es inversa, y la significancia estadística ($p<0,05$) confirma que este efecto no es producto del azar. De esta manera, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que dificultad en el control influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Tabla 33

Coeficientes no estandarizados y estandarizados para el modelo de regresión entre la dimensión dificultad en el control y la variable habilidades sociales

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	DE	Beta		
1	(Constante)	166,844	4,546		36,702	0,000
	Dificultad en el control	-0,501	0,265	-0,219	-1,895	0,025

a. Variable dependiente: Habilidades Sociales

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Actualmente, la creciente popularidad de los videojuegos está cambiando el tiempo de ocio y las interacciones sociales, sin embargo, esta inmersión puede generar dependencia, lo que puede impactar negativamente en las habilidades sociales de los estudiantes; En este sentido, el foco de esta investigación es determinar el impacto de la dependencia de los videojuegos en las habilidades sociales de los estudiantes del quinto período de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.

Los hallazgos preliminares indican que los estudiantes se caracterizan por una dependencia moderada de los videojuegos. Esto significa que los videojuegos pasan a formar parte de la vida diaria de los estudiantes, pero aun así los equilibran con las responsabilidades escolares y sociales. Aun así, pueden experimentar distracciones ocasionales, por lo que necesitan mejorar aspectos de autocontrol y gestión del tiempo a la hora de utilizar videojuegos.

Los resultados de expuestos difirieron por Quispe (2019), quien determinó que la dependencia de los participantes a los videojuegos fue principalmente baja (25,3%), seguida de moderada (20,6%). Asimismo, discrepa con los hallazgos de Peralta & Torres (2020), quienes encontraron que el 54,1% de las adicciones a videojuegos fueron catalogadas como leves. En ambos casos, la dependencia a los videojuegos fue menor respecto a los resultados obtenidos en la presente investigación. Esto significa que los estudiantes pueden divertirse jugando regularmente sin que sus responsabilidades se vean seriamente afectadas.

Otro hallazgo preliminar muestra que la mayoría de los estudiantes tienen altos niveles de desarrollo de habilidades sociales, lo que indica que tienen sólidas habilidades de comunicación, empatía y capacidad para conectarse de manera efectiva con sus compañeros. Esta habilidad social es fundamental para crear un ambiente colaborativo y respetuoso en el aula. Sin embargo, es importante señalar que aproximadamente una cuarta parte de los estudiantes enfrentan dificultades para desarrollar estas habilidades, lo que puede afectar

negativamente el clima del aula y su capacidad para funcionar plenamente en un entorno educativo.

Existen algunas investigaciones que reportaron niveles inferiores de desarrollo de las habilidades sociales. Por ejemplo, Quispe (2019) evaluó el nivel de habilidades sociales entre los estudiantes de púberes y adolescentes, encontrando que el nivel predominante era bajo, es decir, tenían dificultad para relacionarse con los demás. Por otro lado, Torres & Vilca (2019) encontraron que los estudiantes mostraban un bajo nivel de desarrollo de habilidades sociales, lo cual se caracterizaba por la dificultad para interactuar y comunicarse efectivamente con sus pares.

Las investigaciones coinciden con los informes. En Perú, Malca (2019) analizó el impacto del uso de videojuegos en el comportamiento agresivo entre escolares y determinó que el uso de videojuegos incide en el comportamiento agresivo. Esto significa que a medida que aumente la exposición y el uso de los videojuegos, aumentarán los niveles de agresión y se limitará el desarrollo de habilidades sociales. De manera similar, Torres & Vilca (2019) encontraron una relación estadísticamente significativa, indicando que la participación en juegos en línea afecta significativamente las habilidades sociales de los estudiantes, particularmente en áreas clave como la confianza y la toma de decisiones. Por otro lado, Zegarra & Torres (2021) encontró que los videojuegos tienen un impacto directo en las relaciones interpersonales entre los estudiantes, ya que el uso frecuente de los videojuegos puede producir comunicación agresiva, violencia y comportamientos inapropiados entre los estudiantes.

Las personas que pasan mucho tiempo jugando pueden tener menos oportunidades de interacción cara a cara, lo que limita el desarrollo de habilidades como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Además, puede conducir al aislamiento social, ya que los jugadores pueden preferir entornos virtuales a interacciones en el mundo real.

Una de las fortalezas de este estudio es su novedad, ya que existen pocas investigaciones a nivel nacional y regional que aborden de manera conjunta

las variables de dependencia de los videojuegos en estudiantes de primaria y desarrollo de habilidades sociales. Esta originalidad le confiere un valor añadido, posicionando este estudio como un aporte relevante a un campo poco conocido. Además, el uso de instrumentos validados mejora significativamente la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos, asegurando que los resultados de la investigación reflejen con precisión la realidad bajo estudio. Estos aspectos metodológicos, sumados a la relevancia de los temas tratados, solidifican este estudio como una valiosa referencia para futuras investigaciones en el campo de la educación.

Para concluir, es importante destacar algunas limitaciones que se presentaron en este estudio. La muestra fue pequeña y homogénea, por lo que se deben analizar los resultados con precaución. Además, se emplearon dos cuestionarios autoadministrados, lo que podría afectar la sinceridad de las respuestas debido a la influencia de querer ser vistos de forma favorable. Por lo tanto, sería bueno investigar con más estudiantes de diferentes escuelas en próximos estudios para obtener resultados más precisos. También es importante emplear diferentes métodos de recopilación de información para obtener resultados más imparciales.

CONCLUSIONES

Primera: Se determinó que la dependencia a los videojuegos influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022. El coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.069, lo que indica que el 6,9% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de la dependencia a los videojuegos.

Segunda: Se determinó que la abstinencia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022. El coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.034, lo que indica que el 3,4% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de la abstinencia.

Tercera: Se determinó que el abuso y tolerancia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022. El coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.102, lo que indica que el 10,2% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación del abuso y tolerancia.

Cuarta: Se determinó que los problemas ocasionados por los videojuegos influyen significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022. El coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0.050, lo que indica que el 0,5% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de los problemas ocasionados por los videojuegos.

Quinta: Se determinó que la dificultad en el control influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022. El coeficiente de determinación R cuadrado fue de 0,047, lo que indica que el

4,7% de los cambios observados en la variable habilidades sociales es explicado por la variación de la dificultad en el control de los videojuegos.

SUGERENCIAS

Primera: Se recomienda a los padres de familia ejercer un mayor control sobre el tiempo que sus hijos dedican a los videojuegos, ya que un uso excesivo y sin supervisión puede impactar negativamente tanto en su nivel de socialización como en su rendimiento académico. El abuso de los videojuegos puede llevar al aislamiento, disminuyendo las interacciones sociales, y afectar la concentración y el tiempo disponible para realizar actividades escolares.

Segunda: Se recomienda a los padres de familia dialogar con sus hijos acerca de la importancia de moderar el tiempo que dedican a los videojuegos. Este tipo de conversaciones puede ayudar a fomentar un uso responsable de las tecnologías, evitando que los niños y adolescentes desarrollen dependencia excesiva o experimenten síntomas de abstinencia cuando no puedan acceder a estos juegos.

Tercer: Se recomienda a las instituciones educativas organizar charlas informativas sobre las consecuencias de la dependencia a los videojuegos en el proceso de socialización. Estas actividades permitirían concienciar a los estudiantes sobre cómo el uso excesivo de videojuegos puede interferir en sus relaciones interpersonales, afectando su capacidad para interactuar y comunicarse en contextos sociales reales.

Cuarta: Se recomienda a los docentes implementar programas educativos que sensibilicen sobre los efectos del uso excesivo de videojuegos en la socialización, e incentivar la participación en actividades grupales. En los casos más graves, se sugiere ofrecer apoyo psicológico que ayude a gestionar los hábitos digitales de manera adecuada y mejorar las interacciones interpersonales.

Quinto: Se recomienda que las instituciones educativas y los padres de familia implementen estrategias para ayudar a los estudiantes a mejorar el control sobre el uso de los videojuegos, ya que se ha determinado que la dificultad en regular este hábito influye significativamente en sus habilidades sociales. Establecer límites claros y promover actividades que refuercen la

interacción social, como deportes y trabajos en equipo, puede contribuir a un mejor desarrollo interpersonal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberti, R. E. & Emmons, M. L. (1978). *Your perfect right: A guide to assertive behavior*. San Luis Obispo, California: Impact.
- American Psychological Association (2014). Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5). Editorial Médica Panamericana.<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596.dsm05>
- Ballester, R., & Gil Llario, M. (2002). *Habilidades sociales. Teoría, investigación e intervención*.
- Bendahmane, I., & Zouichéne, R. (2023). Niños y videojuegos: Una investigación sobre los efectos psicológicos y sociales del juego. *Revista Argelina de Ciencias Humanas y Sociales*, 11(1), 566-580
- Bergonse, R. (2017). Fifty years on, what exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*. 6(4), 239-255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129 - 136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Caballo Escribano, C., & Verdugo Alonso, M. Á. (2013). Habilidades sociales. Programa para mejorar las relaciones sociales entre niños y jóvenes con deficiencia visual y sus iguales sin discapacidad.
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (7ª ed.). Siglo XXI de España Editores.
- Caballo, V. E. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 1, 73-99.
- Caballo, V.E. (1991). El entrenamiento en habilidades sociales. Em V.E. Caballo (Org.), *Terapia y modificación de conducta* (p. 403–443). Madrid: Siglo Veintiuno.
- Caballo,V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y autoinforme de la habilidades sociales.*Psicología conductual*.1,73-99

- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
- Chóliz, M., & 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>
- Donati, M., Guido, C., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among children and adolescents during the COVID-19 lockdown: The role of parents in time spent on video games and gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6642. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>
- Estrada, E., Mamani, H., & Gallegos, N. (2020). Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos de educación primaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(6), 709-713. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4404736>
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016 (Tesis de pregrado). http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf
- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., & Talar, A. (2012). Motivación psicológica en los juegos de rol online: un estudio de jugadores españoles del World of Warcraft. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 28(1), 274–280. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/140752>
- Gómez, M. (2000). Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo: Definición, clasificación y metodología. *Revista de Ciencias humanas*, 20(1), 103-113.
- Griffa, M. & Moreno, J. (2005). *Claves para una psicología del desarrollo, adolescencia, adultez, vejez, Volumen II*. Buenos Aires: Lugar Editorial.

- Griffiths, M.D (2000). ¿Existe la “adicción” a Internet y a las computadoras? Algunos estudios de caso. *Cyber Psychology and Behavior*, 3, 211-218. <https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Griffiths, M.D., Hussain, Z., Grüsser, S., Thalemann, R., Cole, H. Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2013). Social interactions in online gaming. In P. Felicia (Ed.), *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment* (pp.74-90).
- Griffiths, MD (2008). Adicción a los videojuegos: más reflexiones y observaciones. *Revista internacional de salud mental y adicción*, 6 (2), 182–185. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9128-y>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw Hill.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Ikeda, R. M., Simon, T. R., & Swahn, M. (2001). The prevention of youth violence: The rationale for and characteristics of four evaluation projects. *American Journal of Preventive Medicine*, 20(1), 15-21.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Se incrementa el uso de internet en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/969162-se-incrementa-uso-de-internet-en-ninos-y-adolescentes>
- Kelly, J.A. (2002). Entrenamiento de las habilidades sociales. España: Desclée Brouwer, S.A.
- Kök Eren, H., & Örsal, Ö. (2018). Computer game addiction and loneliness in children. *Iranian Journal of Public Health*, 47(10), 1504–1510. <https://doi.org/10.18502/ijph.v47i10.1402>
- Lam-Figueroa, N., Contreras-Pulache, H., Mori-Quispe, E., Nizama-Valladolid, M., Gutiérrez, C., Hinostroza-Camposano, W., Reyes, E. T., Hinostroza-Camposano, R., Coaquira-Condori, E., & Hinostroza-Camposano, W. D. (2011). Internet addiction: Development and

- validation of an instrument in adolescent scholars in Lima, Peru. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 28(3), 462-469.
<https://doi.org/10.1590/S1726-46342011000300009>
- Madrigal, Y. & Garro, M. (2008). *Planificación de talleres para padres de familia en donde se analice la inteligencia emocional y su importancia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas en edad preescolar*. <https://fddocuments.in/document/garro-y-madrigal-m-2008-universidadestatal-a-garro-y-madrigal-m-2008.html?page=2>
- Malca, V. (2019). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021* (tesis de pregrado). Universidad Señor de Sipán.
<https://hdl.handle.net/20.500.12802/9892>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *Revista Internacional de Psicología y Terapia Psicológica*, 13 (1), 125-141.
<https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69.
<https://teps.cl/index.php/teps/article/view/153>
- Meza A. (1995). Psicología de la asertividad. *Boletín de Psicología de la UPCH*. 1 (3), 15 – 19.
- Ministerio de Salud. (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Muñoz, C., Crespi, P. & Angrehs, R. (2013). *Habilidades Sociales*. Madrid: Paraninfo S.A.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 162, 75-92.
<https://doi.org/10.5477/cis/reis.162.75>

- Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones. (2021). *Aumentan en 48,6% las conexiones a internet fijo en Madre de Dios al cierre del primer trimestre del año*. <https://www.osiptel.gob.pe/portal-del-usuario/noticias/aumentan-en-48-6-las-conexiones-a-internet-fijo-en-madre-de-dios-al-cierre-del-primer-trimestre-del-ano/>
- Ortíz, A. F., & Oviedo, M. G. (2022). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una institución educativa de Bucaramanga* (tesis de pregrado). <http://hdl.handle.net/20.500.12749/16809>
- Peralta, L. & Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en estudiantes de un colegio estatal de Lima. *CASUS Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-129. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Phillips, B. N. (1978). *School stress and anxiety: Theory, research, and intervention*. Human Sciences Press.
- Planck, M. (2014). *Scientific autobiography: And other papers*. Open Road Media.
- Quispe, K. (2021). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1067>
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). *Videojuegos y habilidades del pensamiento*. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-284. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales* (Vol. 4, pp. 27-7). Valencia: Acde.
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno?. *Adicciones*, 20 (2), 149-159.
- Sartori, G. (1997). *Homo videns: La sociedad teledirigida*. Editorial Santillana S. A. <https://www.redmovimientos.mx/2016/wp-content/uploads/2016/10/Homo-Videns.pdf>

- Torres, C., & Vilca, D. (2019). *Impacto de los juegos en red en las habilidades sociales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa privada "Futura School" del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa, 2018* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10694>
- Turkle, S., (2015), *La huida de la conversación. En defensa de la conversación: el poder de la conversación en la era digital* (pp. 35-84). Barcelona, España, editorial Ático de los libros.
- Xu, K., Geng, S., Dou, D., & Liu, X. (2023). Relations between Video Game Engagement and Social Development in Children: The Mediating Role of Executive Function and Age-Related Moderation. *Behavioral sciences* (Basel, Switzerland), 13(10), 833. <https://doi.org/10.3390/bs13100833>
- Zegarra, S. & Torres, E. (2021). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 426-433. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.185>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de Operacionalización de las variables

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Ítems
Dependencia a los videojuegos Bergonse (2017) define como un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente caracterizado por el deterioro del control sobre el mismo, el incremento de la importancia que se le otorga hasta el punto de que tenga prioridad sobre otros intereses y actividades cotidianas y la decisión de continuar jugando a pesar de las implicancias negativas que acarrea.	Puntaje obtenido a través del Test de Dependencia a los Videojuegos el cual se estructura en 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.	Abstinencia	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		Abuso y tolerancia	11,12,13,14,15
		Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,18,19
		Dificultad en el control	20,21,22,23,24,25

Habilidades sociales De acuerdo a Caballo (2007), las habilidades sociales son aquellas conductas que manifiestan las personas frente a los demás, con las cuales expresan sus emociones, sentimientos, deseos, puntos de vista y derechos de forma pertinente a la situación, respetando y valorando el mencionado comportamiento en los demás; lo cual promueve la solución de problemas y conflictos que puedan generarse, disminuyendo la probabilidad de que vuelvan a ocurrir.	Puntaje obtenido a través del Cuestionario de Habilidades Sociales el cual se estructura en 5 dimensiones: habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones, habilidades relacionadas a la comunicación, habilidades relacionadas a los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión y habilidades para el manejo del estrés.	Habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones	1,2,3,4,5,6
		Habilidades relacionadas a la comunicación	7,8,9,10,11,12,13,14,15,16
		Habilidades relacionadas a los sentimientos	17,18,19,20,21,22,23,24
		Habilidades alternativas a la agresión	25,26,27,28,29,30,31,32,33,34
		Habilidades para el manejo del estrés.	35,36,37,38,39,40,41,42

Anexo 2

Matriz de consistencia

Título: Dependencia de los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	METODOLOGÍA
Problema General ¿Cómo influye la dependencia de los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022? Problema Específicos: PE1: ¿Cómo influye la abstinencia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022? PE2: ¿Cómo influye el abuso y tolerancia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?	Objetivo General Determinar la influencia de la dependencia de los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. Objetivos Específicos: OE1: Determinar la influencia de la abstinencia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022 OE2: Determinar la influencia del abuso y tolerancia en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la	Hipótesis general Hi: La dependencia de los videojuegos influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. Ho: La dependencia de los videojuegos no influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. Hipótesis específicas: HE1: La abstinencia influye significativamente en las	Variable X: Videojuegos Dimensiones: ● Abstinencia ● Abuso y tolerancia ● Problemas ocasionados por los videojuegos ● Dificultad en el control Variable Y: Habilidades sociales Dimensiones: ● Habilidades relacionadas a los derechos y obligaciones	La población Estará determinada por los estudiantes de primaria de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado. La muestra Estará conformada por 214 estudiantes del Quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald. Se seleccionó con un muestreo	Diseño de investigación: No experimental, transversal, descriptiva y correlacional. Nivel de investigación: Explicativo Tipo de investigación: Básica Técnica De Recolección De Datos: Encuesta Instrumentos: ● Test de dependencia de los videojuegos ● Cuestionario de habilidades sociales

PE3: ¿Cómo influye los problemas ocasionados por los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022? PE4: ¿Cómo influye la dificultad en el control en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022?	I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022 OE3: Determinar la influencia de los problemas ocasionados por los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado – 2022 OE4: Determinar la influencia de la dificultad en el control en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022	habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. HE2: El abuso y tolerancia influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. HE3: Los problemas ocasionados por los videojuegos influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022. HE4: La dificultad en el control influye significativamente en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado - 2022.	● Habilidades relacionadas a la comunicación ● Habilidades relacionadas a los sentimientos ● Habilidades alternativas a la agresión ● Habilidades para el manejo del estrés.	probabilístico con un nivel de confianza de 95% y nivel de significancia de 5 %.	
---	--	--	---	---	--

Anexo 3

Instrumentos de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Grado y sección: _____ Género: _____ Edad: _____

Estimado(a) estudiante:

En este test tienes que leer las frases. Cada frase se debe de responder escribiendo con un aspa (X), según la alternativa que mejor describa tu opinión.

5= Totalmente de acuerdo

4= De acuerdo

3= Indeciso

2= En desacuerdo

1= Totalmente en desacuerdo

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

Enunciado	1	2	3	4	5
1. Me irrita cuando no funciona bien el videojuego					
2. Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.					
3. Me resulta muy difícil cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5. Cuando me encuentro mal, me refugio en los videojuegos.					
6. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para jugar.					
7. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego.					
8. Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro sin ánimos y no sé qué hacer.					
9. Cuando tengo algún problema, me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.					

10. Cuando estoy jugando, pierdo la noción del tiempo.					
11. Dedico mucho tiempo a los videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos.					
12. Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.					
13. Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
14. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
15. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.					
16. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
17. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
18. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar videojuegos.					
19. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
20. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
21. Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es jugar videojuegos.					
22. Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos.					
23. Incluso, cuando estoy haciendo otras tareas, pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
24. En cuanto tengo un poco de tiempo, me pongo a jugar un videojuego, aunque solo sea un momento.					
25. Si no me funciona el celular, le pido prestado uno a parientes o amigos.					

¡Muchas gracias por tu colaboración!

CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES

Grado y sección: _____ **Género:** _____ **Edad:** _____

Estimado(a) estudiante:

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. Deberás contestar escribiendo un aspa “X” según la alternativa que mejor describa tu opinión.

5= Nunca

4= Casi nunca

3= A veces

2= Casi siempre

1= Siempre

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

Enunciado	1	2	3	4	5
1. Si una persona me trata mal, se lo digo a un adulto. (Papá, mamá, policía, profesor, etc.).					
2. Rechazo hacer cosas que ponen en peligro mi salud (arreglar enchufes, hervir agua, planchar, cambiar el gas, etc.).					
3. Si una persona toca mi cuerpo (nalgas, genitales, pechos) me defiendo y le comunico a mi papá, mamá, profesor u otro familiar.					
4. Boto las cáscaras de fruta y las envolturas de galletas en el tacho de basura.					
5. Tiendo mi cama y ordeno mi cuarto.					
6. Dejo de jugar y me pongo estudiar cuando mis padres me recuerdan que tengo examen.					
7. Cuando les hablo a mis amigos y amigas, me comprenden con facilidad.					
8. Cuando converso con alguien le miro a los ojos.					
9. Escucho atentamente a quien me está hablando.					
10. En clase, cuando no atiendo el mensaje del profesor, pregunto para aclarar mis dudas.					

11. Cuando un compañero me insulta o se burla de mí, le digo cómo me siento por lo que me dice.					
12. Cuando alguien coge mis cosas sin permiso, lo primero que hago es pedirle que me devuelva.					
13. Si algún compañero me amenaza, le informo al profesor.					
14. Si tengo dificultad para resolver una tarea, pido ayuda a mis familiares o amigos.					
15. Le ofrezco disculpas a mis padres cuando me doy cuenta que me he portado mal.					
16. Acostumbro a pedir disculpas cuando me hacen notar que he ofendido.					
17. Me doy cuenta cuando me siento alegre, triste, con miedo o con cólera.					
18. Cuando estoy triste, me doy cuenta que no tengo ganas de jugar.					
19. Si mi amiga o amigo se encuentra triste, le pregunto si lo puedo ayudar.					
20. Cuando mis amigas o amigos están alegres, también me siento contento.					
21. Me siento contento por las cosas buenas que hago.					
22. Aun cuando me equivoqué en una tarea escolar, pienso que en otra oportunidad puedo mejorar.					
23. Si me saco buena nota por mi propio esfuerzo pienso: "Soy un buen estudiante".					
24. Luego de cumplir mis tareas me premio (entro al internet, veo televisión, me compro un dulce, etc.).					
25. Reconozco las cosas que me dan mucha cólera.					
26. Si alguien me fastidia, le digo que me molesta y que deje de hacerlo.					
27. Cuando alguien me molesta pienso: "No vale la pena hacerles caso".					

28. Cuando estoy muy molesto acostumbro a contar hasta 5 para calmarme.					
29. Si me buscan para pelear, pienso en las consecuencias que se darían si lo hago.					
30. Pienso que las personas que insultan y golpean a los demás al final se quedan sin amigos.					
31. Cuando estoy molesto tomo aire y la expulso lentamente para poder calmarme.					
32. Practico ejercicios para poder calmarme cuando estoy molesto.					
33. Si alguien no está de acuerdo conmigo es importante escuchar sus razones.					
34. Si no me pongo de acuerdo con un amigo, busco la solución.					
35. A pesar de que tenga miedo de salir a la pizarra, salgo al frente.					
36. Puedo dormir solo sin sentir temor.					
37. Si desapruébo en un examen, sigo estudiando para aumentar mi nota.					
38. Pienso: "No soy perfecto (a), algunas veces me puedo equivocar.					
39. Si un compañero o compañera de clase me dice para escaparnos, le respondo que no quiero hacerlo.					
40. Si mis amigos o amigas me presionan para esconder los útiles de un compañero o compañera, no les hago caso.					
41. Si mis amigos o amigas se ríen de mí cuando salgo a la pizarra yo no les hago caso.					
42. Aceptaría participar en una actuación en mi colegio.					

¡Gracias!

Anexo 4

Solicitud de autorización para la realización de estudio



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
"Madre de Dios, Capital de la Biodiversidad del Perú"



Puerto Maldonado 28 de noviembre del 2022

Señor:

Dr. Eusebio Salas Tincusi

Director de la Institución Educativa "Carlos Fermín Fitzcarrald"

Presente .-

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	
MESA DE CONTROL	
EXP. N°:	1798
FECHA:	29-11-22
HORA:	12:45 p.m.
REC. POR:	[Firma]

ASUNTO: SOLICITAMOS PERMISO PARA REALIZAR LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente, nosotras **VALDEZ CASTRO, KATERIN** con DNI N° 70683915, domiciliado en jr. Maracaná c-11 Tambopata, Estudiantes de la carrera profesional de Educación Primaria e Informática, con código 18130016 y **SONCCO CHAMPI, SADITH** con DNI N° 71206388, domiciliado en jr. Miguel Grau con Av. Circunvalación, estudiantes de la carrera profesional de Educación Primaria e Informática, con código 18130001, tenemos el agrado de dirigirnos a usted con el debido respeto para saludarlo cordialmente, y a la vez solicitar a su despacho permiso para realizar la aplicación de instrumentos de recolección de datos, a los estudiantes del quinto ciclo de la I.E que dirige para el proyecto de investigación titulado "INFLUENCIA DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARLOS FERMÍN FITZCARRALD DE PUERTO MALDONADO, 2022" para optar el título profesional de licenciadas en educación.

POR LO EXPUESTO:

Agradecemos la atención que brinde al presente documento y hacemos propicio la ocasión para reiterarle a usted nuestra consideración más distinguida.

Atentamente.

DNI: 70683915

Valdez Castro, Katerin

DNI: 71206288

Soncco Champi, Sadith



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
"Madre de Dios, Capital de la Biodiversidad del Perú"



Puerto Maldonado 28 de noviembre del 2022

Señor:

Dr. Eusebio Salas Tincusi

Director de la Institución Educativa "Carlos Fermín Fitzcarrald"

Presente .-

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	
UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS	
MESA DE CONTROL	
EXP. N°:	1798
FECHA:	29-11-22
HORA:	12:45 pm
REC. POR:	aut

ASUNTO: SOLICITAMOS PERMISO PARA REALIZAR LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente, nosotras **VALDEZ CASTRO, KATERIN** con DNI N° 70683915, domiciliado en jr. Maracaná c-11 Tambopata, Estudiantes de la carrera profesional de Educación Primaria e Informática, con código 18130016 y **SONCCO CHAMPI, SADITH** con DNI N° 71206388, domiciliado en jr. Miguel Grau con Av. Circunvalación, estudiantes de la carrera profesional de Educación Primaria e Informática, con código 18130001, tenemos el agrado de dirigirnos a usted con el debido respeto para saludarlo cordialmente, y a la vez solicitar a su despacho permiso para realizar la aplicación de instrumentos de recolección de datos, a los estudiantes del quinto ciclo de la I.E que dirige para el proyecto de investigación titulado **"INFLUENCIA DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARLOS FERMÍN FITZCARRALD DE PUERTO MALDONADO, 2022"** para optar el título profesional de licenciadas en educación.

POR LO EXPUESTO:

Agradecemos la atención que brinde al presente documento y hacemos propicio la ocasión para reiterarle a usted nuestra consideración más distinguida.

Atentamente.


DNI: 70683915

Valdez Castro, Katerin


DNI: 71206288

Soncco Champi, Sadith

Anexo 5

Solicitud de validación de instrumento



Puerto Maldonado, 05 de diciembre de 2022

Señor: Mg. Kharla Madelinh Pilco Arraya

Docente De La Facultad De Educación UNAMAD

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarle cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que nos encontramos realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"Influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022".

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema, solicitamos su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Apreciaremos mucho que pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. El Informe de validación, cuyo aspecto se servirá absolver.
2. La matriz de consistencia (cuyo comportamiento se busca medir), y otros aspectos que puedan ilustrar el sentido de la investigación.
3. Instrumentos de recojo de información

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseamos expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

Katerin Valdez Castro
Código Estudiante N° 18130016
Ed. Primaria e Informática

Sadith Soncco Champi
Código Estudiante N° 18130001
Ed. Primaria e Informática

Resivido: 05/12/22

13:00 pm



Puerto Maldonado, 05 de diciembre de 2022

Señor: Mg. Jhemy Quispe Aquise
Docente De La Facultad De Educación UNAMAD

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarle cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que nos encontramos realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"Influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022".

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema, solicitamos su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Apreciaremos mucho que pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. El Informe de validación, cuyo aspecto se servirá absolver.
2. La matriz de consistencia (cuyo comportamiento se busca medir), y otros aspectos que puedan ilustrar el sentido de la investigación.
3. Instrumentos de recojo de información

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseamos expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

Katerin Valdez Castro
Código Estudiante N°18130016
Ed. Primaria e Informática

Sadith Soncco Champi
Código Estudiante N° 18130001
Ed. Primaria e Informática

Recibido
05/12/2022
Ar. 13:00



Puerto Maldonado, 07 de diciembre de 2022

Señor: Mg. Sara Agripina Tito Vilca

Docente De La Facultad De Educación UNAMAD

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarle cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que nos encontramos realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

"Influencia de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en los estudiantes del quinto ciclo de la Institución educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022".

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema, solicitamos su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Apreciaremos mucho que pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. El Informe de validación, cuyo aspecto se servirá absolver.
2. La matriz de consistencia (cuyo comportamiento se busca medir), y otros aspectos que puedan ilustrar el sentido de la investigación.
3. Instrumentos de recojo de información

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseamos expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

Katerin Valdez Castro
Código Estudiante N°18130016
Ed. Primaria e Informática

Sadith Soncco Champi
Código Estudiante N° 18130001
Ed. Primaria e Informática

Sara Agripina Tito Vilca
DNI 04827054

Recibido
07-12-2022.

Anexo 6

Ficha de validación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

Investigadoras: Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

II. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: Mg. Kharla Madelinh Pilco Arraya

Lugar y fecha: Puerto Maldonado, 05 de diciembre del 2022.

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Ninguna Observación

2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Existe coherencia entre el instrumento, ítems y dimensiones.

3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Ninguna observación

IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

Puede aplicar el instrumento.

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



Sello y Firma

Mg. Kharla Madelinh Pilco Arraya

DNI: 43999523

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

Investigador (a): Br. Sadith Soncco Champi
Br. Katerin Valdez Castro

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1.Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2.Clareidad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3.Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4.Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	5.Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6.Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7.Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8.Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9.Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10.Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Sello y Firma

Mg. Kharla Madelinh Pilco Arraya

DNI: 43999523

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Cuestionario de Habilidades Sociales

Investigadoras: Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

VI. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: Mg. Kharla Madelinth Pilco Arraya

Lugar y fecha: Puerto Maldonado, 05 de diciembre del 2022.

VII. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Ninguna observación.

5. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Es adecuado a todo.

6. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Sin observaciones ya que se encuentra debidamente estructurada.

VIII. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

Puede aplicar el instrumento.

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



Sello y Firma

Mg. Kharla Madelinth Pilco Arraya

DNI: 43999583

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022”

Nombre del instrumento: Cuestionario de Habilidades Sociales

Investigador (a): Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11.Redacción	Los indicadores e ítemes están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	12.Clareidad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	13.Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	14.Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	15.Suficiencia	Los ítemes son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	16.Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	17.Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	18.Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	19.Coherencia	Existe coherencia entre los ítemes, indicadores, dimensiones y variables					X
	20.Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Sello y Firma

Mg. Kharla Madelint Pilco Arraya

DNI: 43999523

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

Investigadoras: Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

II. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: Mg. Jhemy Quispe Aquise

Lugar y fecha: Puerto Maldonado, 05 de diciembre del 2022.

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Ninguna observación

2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Existe coherencia entre los instrumentos, ítem y dimensiones

3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Ninguna observación ya que se encuentran debidamente estructurada

IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

Puede aplicarse las reacciones

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



Sello y Firma

Mg. Jhemy Quispe Aquise

DNI: 41893232

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022”

Nombre del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

Investigador (a): Br. Sadith Soncco Champi
Br. Katerin Valdez Castro

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1.Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2.Clareidad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3.Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	4.Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5.Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					X
	6.Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7.Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8.Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9.Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10.Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Sello y Firma

Mg. Jhemy Quispe Aquis

DNI: 41893232

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Cuestionario de Habilidades Sociales

Investigadoras: Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

VI. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: Mg. Jhemy Quispe Aquise

Lugar y fecha: Puerto Maldonado, 05 de diciembre del 2022.

VII. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Ninguna

5. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Existe coherencia entre los instrumentos, ítem y dimensiones

6. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Ninguna observación puesto que se encuentra debidamente estructurada

VIII. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

Aplíquese

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



Sello y Firma

Mg. Jhemy Quispe Aquise

DNI: *41893232*

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022”

Nombre del instrumento: Cuestionario de Habilidades Sociales

Investigador (a): Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11.Redacción	Los indicadores e ítemes están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	12.Clareidad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	13.Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	14.Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	15.Suficiencia	Los ítemes son adecuados en cantidad y profundidad.					X
	16.Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	17.Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	18.Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	19.Coherencia	Existe coherencia entre los ítemes, indicadores, dimensiones y variables					X
	20.Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Sello y Firma

Mg. Jhemy Quispe Aquis

DNI: 41893232

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

Investigadoras: Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

II. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: Mg. Sara Agripina Tito Vilca

Lugar y fecha: Puerto Maldonado, 07 de diciembre del 2022.

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Sin observaciones.

2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Existe coherencia y es adecuado a los ítems y dimensiones.

3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Ninguna observación.

IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

Los investigadores pueden proceder a su aplicación.

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



Sello y Firma

Mg. Sara Agripina Tito Vilca

DNI: 04827054

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022”

Nombre del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

Investigador (a): Br. Sadith Soncco Champi
Br. Katerin Valdez Castro

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.			X		
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Sello y Firma

Mg. Sara Agripina Tito Vilca

DNI: 04827054

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022"

Nombre del instrumento: Cuestionario de Habilidades Sociales

Investigadoras: Br. Sadith Soncco Champi

Br. Katerin Valdez Castro

VI. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: Mg. Sara Agripina Ttito Vilca

Lugar y fecha: Puerto Maldonado, 07 de diciembre del 2022.

VII. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

4. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Adecuado a todo.

5. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

Existe coherencia y es adecuado.

6. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)

Ninguna observación

VIII. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

Proceda a su aplicación.

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación



Debe corregirse



Sello y Firma

Mg. Sara Agripina Ttito Vilca

DNI:

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

“Influencia de la Dependencia a los Videojuegos en las Habilidades Sociales en los estudiantes del Quinto ciclo de la Institución Educativa Carlos Fermín Fitzcarrald de Puerto Maldonado, 2022”

Nombre del instrumento: Cuestionario de Habilidades Sociales

Investigador (a): Br. Sadith Soncco Champi
Br. Katerin Valdez Castro

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	11. Redacción	Los indicadores e ítemes están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	12. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	13. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	14. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	15. Suficiencia	Los ítemes son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	16. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	17. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	18. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	19. Coherencia	Existe coherencia entre los ítemes, indicadores, dimensiones y variables				X	
	20. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Sello y Firma

Mg. Sara Agripina Tito Vilca

DNI: 04827054.