



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA**  
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES  
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
SECUNDARIA “NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA”  
DEL DISTRITO DE AYAVIRI, PUNO – 2023.**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico

PRESENTADO POR:

Alex Dino ARESTEGUI APAZA

David Brayan TIPO CANO

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL  
TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:

Mg. Kelly Fara VARGAS PRADO

CÓDIGO ORCID: N° 0000-0002-3322-1825

CHINCHA, 2023

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Mg. Susana Marieny Atunear Doza

Decana (a) de la Facultad de Ciencias de la Salud

Presente. -

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarla e informar que Alex Dino Arestegui Apaza y David Brayan Tipo Cano estudiantes de la Facultad de ciencias de la Salud, del programa Académico de Psicología, han cumplido con elaborar su:

PROYECTO DE TESIS

TESIS

TITULADO: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA" DEL DISTRITO DE AYAMIRI, PUNO – 2023"

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el desarrollo de la Investigación. Estoy remitiendo, conjuntamente con la presente los anillados de la investigación, con mi firma en señal de conformidad.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y deferencia personal.

Cordialmente,

|



Mg. Kelly Fara Vargas Prado  
DNI N° 42721030  
CODIGO ORCID: 0000-0002-3322-1825

## DECLARATORIA DE AUTENCIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

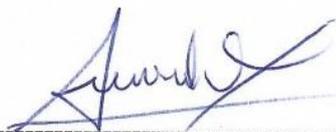
**ALEX DINO ARESTEGUI APAZA**, identificado(a) con DNI N° **72774902** Y **DAVID BRAYAN TIPO CANO** identificado(a) con DNI N° **73756722**, en nuestra condición de estudiantes del programa de estudios de Psicología, de la Facultad de Ciencias de la Salud, en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: **“ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA “NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA” DEL DISTRITO DE AYAVIRI, PUNO – 2023”**, declaro bajo juramento que:

- La investigación realizada es de mi autoría
  - La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni autoplagio en su elaboración.
  - La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referenciación de las fuentes de información consultadas.
- Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos son reales, por lo que, el(la) investigador(a) no ha incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
  - La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad vigente de la Universidad (no mayor al 28%), el porcentaje de similitud alcanzado en el estudio es del:

21%

Autorizo a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Chincha Alta, **30** de **NOVIEMBRE** de 2023



Apellidos y nombres: **Arestegui Apaza Alex Dino**  
DNI N° **...72774902**



Apellidos y nombres: **Tipo Cano David Brayan**  
DNI N° **...73756722**

## DEDICATORIA

A mis padres, Oscar y Nancy, cuyo amor, apoyo incondicional y sacrificio a lo largo de los años han sido la fuerza motriz detrás de este logro. Vuestra fe en mí y vuestro constante aliento me han inspirado a alcanzar esta meta académica. Gracias por ser mi faro en las noches oscuras y mi guía en los días de desafío.

A mis amigos y seres queridos, quienes siempre estuvieron a mi lado brindándome ánimo y comprensión, incluso cuando mis compromisos académicos parecían interminables. Vuestra amistad y apoyo emocional han hecho que este viaje sea mucho más significativo.

Alex

A mis padres Rina y David por haberme motivado constantemente, por demostrarme su amor y apoyo incondicional para alcanzar mis objetivos incluyendo este.

A mi hermano Jesús & Yaneth (+). Mi familia que es un complemento muy especial e importante para poder culminar mi proyecto de tesis con éxito, mis logros son gracias a ustedes entre los que se incluye este.

David

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por permitirme deleitar el don de la vida, por tener y disfrutar a mi familia, por su amor incondicional, por iluminarnos en nuestro sendero y por estar siempre con nosotros dándonos mucha fortaleza, fe y esperanza en todo momento de nuestras vidas.

A la Universidad Autónoma de Ica por abrirnos sus puertas y darnos la oportunidad para realizar nuestra tesis que tanto anhelamos.

A nuestra asesora Mg. Kelly Fara Vargas Prado, por su excelente guía, orientación y ánimo constante por dedicar su tiempo, su paciencia, así como brindar sus valiosos conocimientos al término de manera satisfactoria el presente trabajo de investigación.

A la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno; al Director Prof. Juan Fidel Cutipa Hallasi y a los docentes del curso de Tutoría por habernos permitido aplicar nuestros instrumentos de investigación, a los estudiantes por su predisposición para participar.

A los padres y a los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa. Por brindarnos los consentimientos y asentimientos informados para realizar las evaluaciones correspondientes y hacer posible el desarrollo de la investigación.

Los autores

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

Presentando una metodología de tipo básica, siendo su diseño no experimental, descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 230 participantes y la muestra estuvo conformada por 189 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri; como técnica se utilizó la psicometría siendo los instrumentos utilizados para la recolección de datos un test de dependencia a los videojuegos (TDV) y una escala de habilidades sociales (HASO). Los resultados evidenciaron que el 49,7% de los participantes señalan una adicción a los videojuegos baja, el 21,2% es moderada, mientras que el 29,1% considera que es alta; para la variable habilidades sociales fue baja en un 31,2%, 25,9% es promedio y un 42,9% es alta.

Finalmente se logra concluir que existe una relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023; habiéndose obtenido un valor de significancia de  $p=0,019$ , así también su coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue de 0,170 siendo esta positiva muy baja.

**Palabras claves:** Videojuegos, adicción, habilidades sociales, interacción social e inteligencia emocional.

## ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between video game addiction and social skills in students of the secondary school "Nuestra Señora de Alta Gracia" in the district of Ayaviri, Puno - 2023.

Presenting a basic methodology, its design was non-experimental, descriptive and correlational. The population consisted of 230 participants and the sample consisted of 189 fifth grade students of the secondary educational institution "Nuestra Señora de Alta Gracia" of the district of Ayaviri; psychometry was used as a technique, being the instruments used for data collection a test of dependence on video games (TDV) and a scale of social skills (HASO). The results showed that 49,7% of the participants indicated a low addiction to video games, 21,2% were moderate, while 29,1% considered it to be high; for the social skills variable, 31,2% were low, 25,9% were average and 42,9% were high.

Finally, it can be concluded that there is a significant relationship between video game addiction and social skills in students of the secondary school "Nuestra Señora de Alta Gracia" in the district of Ayaviri, Puno - 2023; having obtained a significance value of  $p=0,019$ , also its Spearman's Rho correlation coefficient was 0,170 being this positive very low.

**Keywords:** Video games, addiction, social skills, social interaction and emotional intelligence.

## ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Constancia de aprobación de investigación	ii
Declaratoria de autenticidad de la investigación	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice general/Índice de tablas académicas y figuras	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>13</b>
<b>II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>15</b>
2.1. Descripción del Problema	15
2.2. Pregunta de investigación general	17
2.3. Preguntas de investigación específicas	18
2.4. Objetivo General	18
2.5. Objetivos Específicos	18
2.6. Justificación e importancia	19
2.7. Alcances y limitaciones	21
<b>III. MARCO TEÓRICO</b>	<b>22</b>
3.1. Antecedentes	22
3.2. Bases teóricas	26
3.3. Marco conceptual	38
<b>IV. METODOLOGÍA</b>	<b>41</b>
4.1. Tipo y Nivel de investigación	41
4.2. Diseño de la Investigación	41
4.3. Hipótesis general y específicas	42
4.4. Identificación de las variables	43
4.5. Matriz de operacionalización de variables	44
4.6. Población – Muestra	45
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información	46
4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos	51
<b>V. RESULTADOS</b>	<b>52</b>

5.1. Presentación de Resultados	52
5.2. Interpretación de Resultados	63
<b>VI. ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	<b>65</b>
6.1. Análisis inferencial	65
<b>VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>73</b>
7.1. Comparación de resultados	73
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>78</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>78</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>84</b>
Anexo 1: Matriz de consistencia	85
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	87
Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición	92
Anexo 4: Data de resultados	100
Anexo 5: Consentimiento informado	106
Anexo 6: Documentos administrativos	107
Anexo 7: Evidencias fotográficas/otras evidencias	110
Anexo 8: Informe de Turnitin al 28% de similitud	113

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.	
Tabla 1	Datos sociodemográficos de estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	54
Tabla 2	Adicción a videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	55
Tabla 3	Abstinencia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	56
Tabla 4	Abuso y tolerancia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	57
Tabla 5	Problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	58
Tabla 6	Dificultad en el control en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	59
Tabla 7	Habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	60
Tabla 8	Asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	61
Tabla 9	Empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	62
Tabla 10	Solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	63



## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Adicción a videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	55
Figura 2 Abstinencia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	56
Figura 3 Abuso y tolerancia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	57
Figura 4 Problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	58
Figura 5 Dificultad en el control en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	59
Figura 6 Habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	60
Figura 7 Asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	61
Figura 8 Empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	62
Figura 9 Solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.	63

## I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular en la actualidad, pero también son objeto de controversia por sus posibles efectos negativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los usuarios. Analizando como los videojuegos pueden influir en la capacidad de comunicación, cooperación y empatía de las personas que los juegan, así como en su autoestima y bienestar emocional. Se parte de la hipótesis de que los videojuegos pueden generar aislamiento social, adicción, agresividad y falta de interés por otras actividades más enriquecedoras.

Al pasar el tiempo los videojuegos continúan adquiriendo una aceptación e incremento masivo entre los adolescentes al ser un medio de entretenimiento en donde los cibernautas pueden ingresar con facilidad debido a la accesibilidad y variedad que se encuentra en las diversas plataformas, en donde emplean su tiempo de ocio y/o entretenimiento a esta industria (Pillaca, 2020).

Los primeros agentes sociales son la familia, el colegio y la sociedad en general, el cual impulsa a la comunicación y formación de vínculos, motivando a adquirir destrezas interpersonales que permita transmitir a las personas deseos, sentimientos o necesidades, y de esta forma afrontar los problemas de la vida cotidiana en forma adaptable, porque son consideradas influyentes en la prevención de los casos de deserción escolar, problemas de convivencia escolar, bajo rendimiento académico, entre otras. Es así como es imprescindible ejercitarlas desde la infancia y adolescencia para reforzar las habilidades sociales y por ende garantizar la mejora en el ámbito personal y educativo (Huayta, 2020).

Este trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar la adicción a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales de los estudiantes que los consumen. Se parte de la hipótesis de que los videojuegos tienen un efecto negativo sobre el desarrollo social de los

jugadores, al aislarlos de la realidad y fomentar actitudes violentas, competitivas y antisociales.

Es por ello, que mediante el presente trabajo de investigación se buscó determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Para ello se trabajó con una metodología de tipo básica de corte transversal con un diseño no experimental.

Desde el punto de vista formal, el presente trabajo de investigación se elaboró de acuerdo al esquema básico vigente en la institución, el cual tiene las siguientes partes:

Capítulo I, se encuentra la Introducción, donde se da a conocer el preámbulo de las variables, juntamente con la fundamentación teórica, la justificación, el objetivo general y los capítulos a tratar en el estudio.

Capítulo II, se presenta el planteamiento del problema, en el cual se hace hincapié en la descripción del problema de la investigación. También se encuentran las preguntas de investigación general y específicas, así como los objetivos general y específico. La justificación abarca aspectos teóricos, prácticos, metodológicos y psicológicos. Además, se resalta la importancia del estudio, los alcances que incluyen aspectos sociales o geográficos, temporales y metodológicos, y finalmente, se describen los alcances y limitaciones de la investigación.

Capitulo III, se encuentra el Marco teórico, donde se explica ordenadamente en años los antecedentes internacionales, nacionales y locales. Así mismo, se encuentra las bases teóricas, donde se incluye la conceptualización, dimensiones, factores, ámbitos y teorías que fundamenta la inteligencia emocional. También se encuentra en la variable habilidades sociales la conceptualización, dimensiones, importancia, habilidades sociales en adolescentes y teoría que fundamenta dicha variable. Y por último el marco conceptual.

Capitulo IV, se encuentra la Metodología, lo cual incluye el tipo y nivel de la investigación. De igual manera, se encuentra el diseño de la investigación,

hipótesis general con sus respectivas hipótesis específicas. También, se presenta la identificación de las variables, la matriz de operacionalización de las variables, población y muestra. Además, se encuentran los criterios de inclusión y exclusión, muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de información, técnica, psicometría e instrumentos utilizados, técnica de análisis e interpretación de datos donde se da a conocer la estadística descriptiva y estadística inferencial.

Capítulo V, se encuentran los resultados, la presentación e interpretación de resultados, en otras palabras, la presentación y el análisis descriptivos de las variables.

Capítulo VI, presenta el análisis de los resultados, referido al resultado inferencial.

Finalmente, en el capítulo VII, se encuentra la discusión de resultados, la prueba de hipótesis y la comparación de resultados con el marco teórico. Además, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

Los autores.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1. Descripción del Problema

En los últimos años los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular en los estudiantes; su uso excesivo también puede tener efectos negativos sobre las habilidades sociales de los estudiantes que los consumen. Los videojuegos pueden afectar el desarrollo de la comunicación, la empatía y la cooperación en los jóvenes, y esto puede repercutir en su bienestar personal y social.

En el contexto internacional Rodríguez y García (2021), se ha observado un aumento significativo en el uso excesivo de videojuegos, especialmente entre los jóvenes varones de 10 a 19 años; muchos adolescentes pierden el control sobre su juego, lo que puede llevar a consecuencias negativas como el juego patológico, problemático o la adicción al videojuego. Por otro lado, En España, Buiza, (2018), realizó estudio realizado en Málaga donde los adolescentes de centros educativos urbanos de diferentes niveles socioeconómicos y culturales están más expuestos a los videojuegos, presentando una mala salud psicosocial y los varones tienen una mayor probabilidad de desarrollarlo. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021), menciona que la adolescencia es un período crucial para el desarrollo de hábitos sociales importantes para el bienestar mental, como desarrollar habilidades para mantener relaciones interpersonales; hacer frente a situaciones difíciles y resolver problemas, y aprender a gestionar las emociones, uno de cada siete adolescentes de 10 a 19 años (14%) padece algún trastorno mental, los adolescentes con trastornos mentales son particularmente vulnerables a sufrir exclusión social.

En el contexto nacional, Según expertos del (HVLH) Ministerio de Salud (MINSA, 2021), durante la cuarentena del COVID-19, Perú ha visto un incremento en el uso de videojuegos entre mayores y

menores de edad. Así mismo Artezano (2020), en su estudio realizado en escolares adolescentes del Colegio Nacional de Huancayo encontró que el 20,9% de ellos juegan videojuegos todos los días y el 26,8% juegan entre 2 y 4 horas. Así mismo en relación a las habilidades sociales, Estrada (2019), en su investigación con estudiantes que cursan el nivel secundario en la Institución Educativa Almirante Miguel Grau Seminario, Madre de Dios encontró que el 30,1% de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo, lo que indica que presentan un déficit de habilidades sociales (autoestima, comunicación, asertividad y toma de decisiones), lo cual permitió situarlos como adolescentes en riesgo.

A nivel local, en la Institución Educativa secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia de Ayaviri, se percibe que muchos estudiantes pasan largas horas diarias inmersos en videojuegos que pueden volverse adictivos. Estos juegos les brindan una sensación inmediata de satisfacción y recompensa, pero también se percibe que experimentan niveles de estrés, ansiedad y agresividad. Además, se nota un distanciamiento por parte de los estudiantes hacia sus compañeros, familiares y profesores, y una disminución en su interés por las actividades académicas, culturales y deportivas. Se percibe también que enfrentan dificultades en la comunicación, expresión de emociones, colaboración, resolución de conflictos y respeto a las normas. Estos factores parecen influir en el desarrollo de una autoestima baja, falta de empatía y una actitud antisocial. En última instancia, se puede apreciar un impacto negativo en su rendimiento académico, salud física y mental, así como en su crecimiento personal.

## **2.2. Pregunta de Investigación General**

¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?

### **2.3. Preguntas de Investigación Específicas**

PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?

PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?

PE3. ¿Cuál es la relación que existe la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?

### **2.4. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

### **2.5. Objetivos específicos**

OE1. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

OE2. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

OE3. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

## 2.6. Justificación e importancia

### Justificación

Este trabajo se justificó en los siguientes aspectos:

**Justificación teórica:** Esta investigación fue importante porque permitió comprender la conexión entre la adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes participantes. A menudo, estos aspectos eran ignorados por padres y profesores. Esta investigación se basó en teorías y evidencia científica obtenida de estudios realizados tanto a nivel nacional como internacional.

**Justificación práctica:** Los resultados de esta investigación fueron útiles para determinar si existía una relación entre la adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales. Esto permitió a los padres y docentes contar con información para examinar las circunstancias en las que se encontraban los alumnos. Además, la institución educativa pudo utilizar esta información para decidir si implementar programas o talleres para estudiantes y padres con la ayuda de la psicóloga de la institución.

**Justificación metodológica:** A nivel metodológico, fue un estudio de enfoque cuantitativo, tipo y nivel correlacional, con un diseño de estudio descriptivo. Se aplicaron los siguientes instrumentos: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) para evaluar la adicción a los videojuegos y la Escala de Habilidades Sociales HASO para medir las habilidades sociales. Estos instrumentos permitieron determinar la relación que existía entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en una población de adolescentes de secundaria. Los resultados obtenidos representaron una contribución importante para investigaciones futuras en este campo.

**Justificación psicológica:** Los videojuegos eran una forma de entretenimiento muy popular en la época, especialmente entre los jóvenes. Sin embargo, su uso excesivo podía tener consecuencias negativas para el desarrollo de las habilidades sociales, que eran

fundamentales para la adaptación e integración de los individuos en la sociedad. Las habilidades sociales eran esenciales para establecer y mantener relaciones saludables con otras personas. Al abordar las habilidades sociales en relación con los videojuegos, se exploró cómo estos podían afectar el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes. Esto era particularmente relevante en un mundo cada vez más digital, donde los videojuegos se habían convertido en una forma común de interacción social.

### **Importancia**

La importancia de posibles hallazgos radica en proporcionar orientación a los docentes y padres sobre cómo mejorar las habilidades sociales de los estudiantes. Esto puede ayudar a prevenir ciertos trastornos asociados con el uso de videojuegos en el futuro. Los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular en la actualidad, pero también pueden tener efectos negativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los usuarios. Estas habilidades son esenciales para la comunicación, la cooperación y la convivencia con otras personas, tanto en el ámbito personal. Algunos estudios han sugerido que el uso excesivo o inadecuado de los videojuegos puede afectar negativamente a la capacidad de los estudiantes para interactuar socialmente, generar empatía, resolver conflictos o expresar emociones. Por lo tanto, es importante analizar los posibles riesgos de los videojuegos para las habilidades sociales y proponer medidas para prevenirlos o mitigarlos.

## **2.7. Alcances y limitaciones**

### **Alcances**

Dentro de los alcances se consideraron los siguientes:

**Alcance social:** Los involucrados en la investigación en general son los estudiantes de la Institución “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno.

**Alcance espacial o geográfica:** El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno., ubicado en el Jirón 2 de mayo S/N Ayaviri, perteneciente a la Provincia y Región de Puno.

**Alcance temporal:** El estudio se llevó a cabo en el año académico 2023.

**Alcance metodológico:** Se tuvo en cuenta el estudio de tipo básica, con un enfoque no experimental, descriptivo correlacional, de manera que se pudo establecer la relación.

**Alcance social:** Estudiantes de 5to de nivel secundario, de la Institución Educativa Secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno.

### **Limitaciones**

Dentro de las limitaciones se consideraron los siguientes:  
Limitación a nivel de la escala temporal, sin embargo, los investigadores se dieron el tiempo para poder cumplir con las actividades que involucra la investigación, de manera que se culminó en las fechas establecidas de forma satisfactoria.

Dificultad para la obtención del consentimiento informado de los padres o tutores de los estudiantes menores de edad, fue complicada, lo que pudo haber restringido la participación de algunos estudiantes en la investigación.

Los estudiantes de secundaria contaban con horarios académicos fijos y otras responsabilidades curriculares, lo que dificultaba la dedicación de tiempo necesario para realizar una investigación exhaustiva.

### III. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. Antecedentes

##### **Antecedentes internacionales**

Valido (2019), en su investigación titulada: Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes; el objetivo principal de la investigación fue identificar los factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes; la metodología se centró en el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño correlacional; la población muestral de la investigación estuvo constituida por 946 adolescentes; se aplicaron dos instrumentos: Problematic Videogame Playing PVP y la escala de habilidades sociales EHS. Los resultados mostraron que únicamente un 2,2% de la muestra jugaba durante 3 horas diarias entre semana, y un 23,8% jugaba estas mismas horas el fin de semana. La investigación concluye que en las habilidades sociales se encontró que existía una correlación negativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión autoexpresión de las necesidades y la capacidad de decir no y cortar interacciones que no son de su agrado.

La investigación aborda la preocupación sobre el impacto de los videojuegos en la juventud. Los resultados son importantes al proporcionar información sobre los patrones de juego de adolescentes en diferentes momentos de la semana. Se encontró que una minoría juega durante largos períodos en días laborables, mientras que más lo hace en el fin de semana, lo que sugiere una posible mayor participación en tiempo libre. Estos hallazgos podrían ayudar a identificar tempranamente posibles casos de adicción a los videojuegos. Los adolescentes que juegan consistentemente durante largas horas en ambos momentos podrían estar en riesgo de desarrollar una adicción, lo que podría guiar intervenciones preventivas y estrategias de apoyo.

Peláez (2020) en su tesis titulada: Dependencia al teléfono móvil y su relación con habilidades sociales en estudiantes de bachillerato del colegio Adventista Gedeón de la ciudad de Quito, en el año 2019; el objetivo principal de la investigación fue determinar la relación entre la dependencia al teléfono móvil y las habilidades sociales en estudiantes de bachillerato; la metodología se realizó en un estudio cuantitativo, correlacional y transversal; la población de la investigación estuvo constituida por 110 estudiantes de bachillerato, la muestra quedó constituida por 100 estudiantes que cumplieron los criterios de inclusión; se aplicaron dos instrumentos: el Test de Dependencia al Móvil (TDM) y la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein (EHS). Los resultados mostraron que el nivel más bajo en habilidades sociales corresponde al 97% en los estudiantes y el nivel medio representan el 3% de los estudiantes. La investigación concluye que existe una correlación significativa entre la dependencia al teléfono móvil y las habilidades sociales en los estudiantes.

Estos hallazgos subrayan la importancia de analizar cómo el uso excesivo de teléfonos móviles puede afectar la adquisición de habilidades sociales, impactando la comunicación y la empatía, entre otras capacidades esenciales. Este estudio brinda una base sólida para crear conciencia entre educadores, padres y profesionales de la salud mental, y promueve la implementación de estrategias educativas y preventivas para equilibrar la tecnología y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de bachillerato.

Aranguren y Sequeda, (2022) en su tesis titulada: Incidencia del uso de videojuegos en el desarrollo de las habilidades sociales; el objetivo de este trabajo de grado es explorar la incidencia del uso de videojuegos en el desarrollo de las habilidades sociales; en su metodología utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental; la población muestral estuvo conformada por 24 estudiantes; los instrumentos utilizados fueron un cuestionario de

habilidades sociales y un cuestionario de uso de videojuegos. Los resultados evidenciaron que el 62% de la población presenta problemas potenciales en el uso de los videojuegos y que 79,2% de la población presenta un nivel de desarrollo normal en las habilidades. La investigación concluye que no existe relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales.

Es importante examinar los posibles efectos negativos del uso de videojuegos en la vida de las personas. Además, se encontró que la mayoría de la población muestra problemas potenciales en el uso de videojuegos, lo que ofrece una perspectiva esencial sobre la relación entre esta forma de entretenimiento y el desarrollo socioemocional. Estos resultados sugieren que, aunque hay inquietudes en torno al uso de videojuegos, la mayoría de la población mantiene niveles normales de habilidades sociales.

Ortíz y Oviedo, (2022) en su tesis titulada: Uso de Videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga; el objetivo de este estudio fue analizar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales; el estudio se llevó a cabo una metodología mediante una investigación cuantitativa, descriptiva y correlacional; la población del estudio fueron estudiantes, la muestra estuvo compuesta por 300 estudiantes; los instrumentos utilizados en el estudio fueron el cuestionario Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Habilidades Sociales (CHS). Los resultados del estudio mostraron que el 28,5% de los estudiantes presenta índice de adicción a los videojuegos y un 71.43% no presenta. La investigación concluye que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes.

Los hallazgos señalan la magnitud del problema potencial de la adicción a los videojuegos, así como su impacto en la salud mental

de los adolescentes. Estos resultados ofrecen una perspectiva valiosa para educadores, padres y profesionales de la salud al destacar la importancia de abordar el equilibrio entre el tiempo invertido en los videojuegos y el cultivo de habilidades sociales saludables.

Toaza (2023) en su investigación titulada: Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes; el objetivo de la investigación fue analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes; la metodología fue un diseño no experimental, de corte transversal, con enfoque cuantitativo; la población muestral de estudio se constituyó por 120 estudiantes; se utilizaron dos instrumentos el primero fue el test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el segundo fue una lista de chequeo de habilidades sociales Goldstein. Los resultados mostraron a aquellos con dependencia leve, el 23.6% tiene excelente nivel de habilidades sociales; aquellos que poseen una dependencia moderada, el 23,1% tiene un nivel excelente; finalmente aquellos con dependencia grave, el 7,7% tienen un excelente nivel de habilidades sociales. La investigación concluyó que la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales guardan una relación débil, negativa y significativa.

Este hallazgo permite reflexionar sobre la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales. A pesar de que algunas personas pueden mostrar dependencia a los videojuegos, no necesariamente eso significa que sus habilidades sociales sean deficientes. Esto sugiere que la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales es más compleja de lo que parece a simple vista y que otros factores pueden estar en juego. Puede ayudarnos a comprender mejor cómo abordar la relación entre el juego de video y las habilidades sociales en los adolescentes.

## **Antecedentes nacionales**

Quispe (2021), en su tesis titulada: Dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa estatal De Lima Sur; el objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiante; su metodología fue de diseño no experimental y de corte transversal, el alcance fue de tipo correlacional; la población fue de 1052 estudiantes, la muestra fue de 384 estudiantes; se utilizaron dos cuestionarios el primero fue el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el segundo fue la lista de chequeo de Habilidades Sociales (CHS). Los resultados de la dependencia a los videojuegos fueron que el 25,3% era bajo, el 19,8% tendencia bajo, el 20,6% moderado, el 19,6% tendencia alto y el 14,7% alto, en cuanto a habilidades sociales se encontró que el 25,1% era bajo, el 21,1% tendencia bajo, el 18,9% moderado, el 20,0% tendencia alto y el 14,9% alto. La investigación concluyó que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

La investigación tiene relevancia tanto en el ámbito educativo como social. Se centra en la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes. Los resultados que presentan los diferentes niveles de dependencia a los videojuegos y su correspondencia con los niveles de habilidades sociales ofrecen una visión completa de cómo interactúan el uso de videojuegos y las competencias sociales en estos estudiantes. Esta información resulta crucial para comprender los comportamientos relacionados con los videojuegos y las habilidades sociales en un contexto educativo, lo que permite identificar áreas de preocupación potencial y posibles enfoques para la intervención.

Huayta (2020), en su tesis titulada: Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de Secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019; la

investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos; en su metodología uso utilizó un diseño de investigación correlacional; la población de estudio fueron 161 estudiantes, la muestra estuvo compuesta por 120 estudiantes; se utilizaron dos cuestionarios para la recolección de datos el primero es el Test de dependencia de Videojuegos (TDV) y el segundo fue Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein. Los resultados mostraron que en las habilidades sociales se encontró que nivel normal corresponde a un 29,8%, un nivel deficiente con un 27,3%, un 25,5% con un nivel bajo, un 12,4% presentó un nivel bueno y un 4,9% presentó un nivel excelente de habilidades sociales; en cuanto a la adicción a los videojuegos el nivel bajo es un 52,8%, el nivel moderado un 44,7% y un nivel alto representa un 2,5%. La investigación concluyó que existe una relación significativa entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes.

Esta investigación radica en que proporciona una visión de cómo se relacionan las habilidades sociales de los estudiantes con su nivel de adicción a los videojuegos. Si bien no detallo las cifras específicas, esto podría ayudar a educadores y padres a comprender mejor cómo el uso de videojuegos afecta el desarrollo de habilidades sociales en los jóvenes. Además, podría servir como base para implementar estrategias educativas que promuevan un equilibrio saludable entre el juego de video y las interacciones sociales en esta población de estudiantes.

Pillaca (2020) en su tesis titulada: Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019; el objetivo de la investigación fue determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes; la metodología corresponde a un diseño no experimental, transversal; un diseño descriptivo correlacional y un enfoque cuantitativo; la población de

estudio fueron 762 estudiantes de secundaria, la muestra se seleccionó de manera aleatoria y estuvo compuesta por 256 estudiantes; se utilizaron dos pruebas psicométricas el primero fue Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y el segundo fue Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Los resultados expresaron que el nivel de uso de videojuegos predominante en estudiantes de secundaria es el bajo con 66% y el nivel de habilidades sociales predominante en estudiantes de secundaria es el alto con 71,1%. La investigación concluye que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales.

Este hallazgo radica en que muestra que, en esta población de estudiantes, parece haber un equilibrio entre el uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales. Esto sugiere que los videojuegos no necesariamente afectan negativamente la capacidad de estos estudiantes para interactuar y relacionarse con los demás. Podría servir como un ejemplo de cómo es posible disfrutar de los videojuegos sin que eso implique un deterioro en las habilidades sociales, siempre y cuando se haga de manera equilibrada y saludable.

De la Cruz (2021) en su tesis titulada: Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa estatal de Huancavelica – 2021; el objetivo de la investigación es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria; la metodología de la investigación se llevó a cabo mediante un método descriptivo-correlacional; la población de estudio fueron 167 estudiantes de secundaria, y se utilizó una muestra de 115 estudiantes; se aplicaron dos instrumentos de evaluación: el Test de dependencia de videojuegos (TDV) y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980). Los resultados de adicciones a videojuego mostraron que el nivel más bajo fue un

19,1% y el nivel más alto fue un 55,7%; en cuanto a las habilidades sociales se encontró que un 40,0% tiene un nivel deficiente y un nivel excelente el 0,9% de estudiantes. La investigación concluye que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

Este estudio radica en que existe una variabilidad en la adicción a los videojuegos entre los estudiantes y que algunos pueden estar experimentando niveles altos de adicción. Además, resalta que un porcentaje de estudiantes enfrenta dificultades en sus habilidades sociales. Esto puede ser útil para que los educadores y padres estén alerta sobre los posibles problemas relacionados con los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes, y para desarrollar estrategias que ayuden a mantener un equilibrio saludable en su vida cotidiana.

Franco (2023), en su tesis titulada: Dependencia a los Videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Estatal de la ciudad de Huancayo, 2022; el objetivo de la investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes; se utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de tipo correlacional; la población estuvo conformada por 564 estudiantes del nivel secundario, la muestra estuvo compuesta por 162 estudiantes; se utilizaron dos instrumentos el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Mariano Cholíz y Clara Marco y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. En los resultados se observó que los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 59,4% de ellos denotan un normal desarrollo de sus habilidades sociales; así mismo, del total de estudiantes con baja dependencia a los videojuegos, el 50,8% también denotan un normal desarrollo de sus habilidades sociales. La investigación concluyó que, no existe

relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes.

Este hallazgo es que sugiere que, incluso si los adolescentes muestran cierto grado de dependencia a los videojuegos, esto no necesariamente se traduce en un deterioro de sus habilidades sociales. Puede ser tranquilizador para padres y educadores, ya que indica que es posible que los jóvenes disfruten de los videojuegos sin que eso tenga un impacto negativo en su capacidad para relacionarse y comunicarse con los demás. Además, esto puede servir como punto de partida para promover un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y las interacciones sociales en la vida de los adolescentes.

### **Antecedentes locales**

Quispe et al., (2023) en su tesis titulada: Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca; el objetivo de esta investigación fue determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia; el estudio uso una metodología con un diseño no experimental, alcance explicativo y corte transversal; la población muestral estuvo compuesta por 526 estudiantes de nivel secundario; se utilizaron tres instrumentos para la recolección de datos: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), el Escala de Habilidades Sociales (EHS) y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (QA). Los resultados indicaron que en dependencia a los videojuegos el 30,6% tiene un nivel bajo, un 39,4% nivel moderado y 30,0% nivel alto; en cuanto a habilidades sociales se encontró que el 31,7% tiene un nivel bajo, el 40,1% un nivel moderado y un 28,1% un nivel alto. La investigación concluye que existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

La investigación aborda cómo la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales influyen en la conducta agresiva de los adolescentes. Los resultados que muestran los diferentes niveles de dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en la muestra son esenciales para entender la relación con la conducta agresiva en esta población. La identificación de los niveles de dependencia (bajo, moderado y alto) junto con los correspondientes niveles de habilidades sociales brinda una comprensión cuantitativa detallada de esta dinámica. Estos hallazgos tienen implicaciones significativas para la prevención y la intervención en este contexto.

## **3.2. Bases teóricas**

### **3.2.1. Adicción a videojuegos**

#### **3.2.1.1. Conceptualización de la adicción a videojuegos**

Según Bilbao (2010), la adicción a los videojuegos (juegos de consola, de móviles, de ordenador, etc.) implica una fuerte dependencia. Para el adolescente adicto a los videojuegos, éstos ocupan demasiado tiempo en su vida y se continúa jugando, aunque esto conlleve consecuencias negativas.

Para Fajardo et al. (2022), se define como un patrón de uso excesivo y prolongado de Internet para participar en juegos de computador, a menudo en grupos de jugadores, que resulta en un conjunto de síntomas cognitivos y conductuales que incluyen pérdida progresiva del control sobre el juego, tolerancia y aislamiento.

Así mismo en Griffiths (2005), define la adicción a los videojuegos como cualquier comportamiento que cumpla seis criterios, que son: Prominencia, cambio de estado de ánimo, tolerancia, abstinencia y recaída.

Por otro lado, Rodríguez y García (2021), señalan que es un comportamiento disfuncional y excesivo en el uso de los videojuegos, que puede interferir en la vida diaria del individuo a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual y/o psicológico.

También Gros et al. (2020), definen como un patrón de comportamiento persistente o recurrente de suficiente gravedad como para producir un deterioro significativo en las áreas personal, familiar, social, educativa, ocupacional u otras áreas importantes del funcionamiento.

De igual manera en Carbonell (2020), lo define como un patrón de comportamiento problemático en el que una persona se involucra en el uso excesivo y persistente de los videojuegos, lo que puede tener un impacto negativo en su vida diaria y en su bienestar emocional y psicológico.

La adicción a los videojuegos se refiere a un patrón de comportamiento compulsivo y problemático donde una persona se involucra de manera excesiva y persistente en la actividad de jugar videojuegos, Esta adicción implica una fuerte dependencia emocional hacia los videojuegos, manifestada por la necesidad constante de jugar, incluso cuando esto provoca consecuencias negativas en áreas como la salud mental, las relaciones sociales, el rendimiento académico o laboral, y la participación en actividades cotidianas. La adicción a los videojuegos es un desequilibrio en el uso de los videojuegos que impacta negativamente en diversos aspectos de la vida de la persona, afectando su funcionamiento global y bienestar emocional.

### **3.2.1.2. Dimensiones de la adicción a videojuegos**

Según Chóliz y Marco (2011), las dimensiones de la dependencia a los videojuegos son:

**Abstinencia:** Se refiere a la aparición de síntomas físicos o psicológicos cuando se deja de jugar a los videojuegos o se reduce el tiempo dedicado a ellos. Algunos ejemplos de estos síntomas son ansiedad, irritabilidad, insomnio, dolores de cabeza o falta de concentración.

**Abuso:** Se refiere al uso excesivo o inadecuado de los videojuegos que interfiere con el funcionamiento normal de la

persona en diferentes ámbitos de su vida, como el académico, el laboral, el familiar o el social. Algunos ejemplos de este uso son jugar más horas de las previstas, descuidar otras actividades o responsabilidades, mentir sobre el tiempo dedicado al juego o tener conflictos con otras personas por este motivo.

**Tolerancia:** Se refiere a la necesidad de aumentar progresivamente la cantidad o la intensidad del juego para obtener el mismo nivel de satisfacción o placer que se obtenía antes. Algunos ejemplos de este aumento son jugar a juegos más difíciles, más violentos o competitivos, o buscar nuevos desafíos o recompensas dentro del juego.

**Problemas ocasionados por los videojuegos:** Se refiere a las consecuencias negativas que el uso de los videojuegos tiene para la salud física o mental de la persona, o para su bienestar general. Algunos ejemplos de estos problemas son el aislamiento social, el bajo rendimiento académico o laboral, la alteración del sueño, la adicción al juego o la pérdida de interés por otras actividades.

**Dificultad en el control:** Se refiere a la incapacidad o la falta de voluntad para reducir o dejar el juego, a pesar de ser consciente de los problemas que le ocasiona o de tener la intención de hacerlo. Algunos ejemplos de esta dificultad son recaer en el juego después de haberlo dejado, sentirse culpable o avergonzado por jugar, no poder resistir a los impulsos de jugar o depender del juego para escapar de los problemas o las emociones negativas.

Las dimensiones de la adicción a los videojuegos ofrecen una visión profunda de este problema. La abstinencia revela que el juego puede volverse esencial, generando síntomas físicos y emocionales cuando se reduce. El abuso muestra cómo el juego excesivo impacta en áreas como el trabajo, la familia y las responsabilidades. La tolerancia implica que se necesita más juego para satisfacción, lo que puede alimentar la adicción. Los problemas ocasionados por los videojuegos muestran cómo el juego afecta la vida diaria, desde el rendimiento hasta el sueño. La

dificultad en el control destaca la lucha por dejar el juego, a pesar de reconocer los problemas. Estas dimensiones indican que la adicción a los videojuegos va más allá del entretenimiento, afectando la salud y relaciones. La abstinencia sugiere una dependencia física y emocional. El abuso señala la disrupción en la vida cotidiana. La tolerancia muestra cómo el juego puede dominar la búsqueda de satisfacción. Los problemas ocasionados por los videojuegos revelan las consecuencias negativas. La dificultad en el control refleja una lucha interna.

### **3.2.1.3. Consecuencia de la adicción a los videojuegos**

Según el estudio de Rodríguez y García (2021), las consecuencias de la adicción a los videojuegos pueden ser tanto físicas como psicológicas.

**A nivel físico:** La adicción a los videojuegos puede llevar a la obesidad debido a la falta de actividad física y a los malos hábitos alimenticios. Además, la exposición prolongada a las pantallas de los videojuegos puede producir fatiga ocular, dolores de cabeza, problemas de sueño y problemas posturales como dolor de cuello y espalda. Estos problemas físicos pueden afectar la calidad de vida del individuo y aumentar el riesgo de enfermedades crónicas como la diabetes, la hipertensión arterial y enfermedades cardiovasculares.

**A nivel psicológico:** La adicción a los videojuegos puede afectar negativamente la salud mental del individuo. Los jugadores patológicos tienen más probabilidades de tener problemas de salud mental como la ansiedad, los cambios de humor extremos, la ira y los comportamientos más agresivos e impulsivos. Además, la adicción a los videojuegos puede llevar a problemas conductuales y emocionales en pacientes psiquiátricos. Los adolescentes que son adictos a los videojuegos pueden tener dificultades para establecer relaciones sociales saludables y pueden experimentar aislamiento social y problemas de comunicación. También pueden

tener dificultades para concentrarse en la escuela y pueden tener un rendimiento académico deficiente.

Las consecuencias de la adicción a los videojuegos son los resultados negativos y perjudiciales que surgen cuando alguien se vuelve excesivamente dependiente de los videojuegos. Estas consecuencias afectan varios aspectos de la vida de la persona, incluyendo su salud física y mental, su desempeño en la escuela o el trabajo, sus relaciones sociales y su bienestar general. En lugar de disfrutar de los videojuegos de manera equilibrada, la adicción puede llevar al aislamiento social, el deterioro de las relaciones personales, la disminución del rendimiento académico o laboral, la falta de interés en otras actividades importantes y una sensación constante de ansiedad, irritabilidad o incluso depresión. Las consecuencias de la adicción a los videojuegos resaltan la importancia de abordar este problema para evitar impactos negativos en la vida de las personas afectadas.

#### **3.2.1.4. Teoría que fundamenta la adicción a los videojuegos**

La teoría propuesta por Rodríguez y García (2021), se denomina "Trastorno de Adicción al Videojuego" (TAV). Según esta teoría, el TAV se caracteriza por un patrón de uso excesivo y compulsivo de videojuegos que afecta negativamente al bienestar y al rendimiento del individuo en diversas áreas de su vida. Las autoras establecen una serie de criterios para evaluar el grado de severidad del TAV, basados en la frecuencia, la intensidad, la duración y las consecuencias del uso de videojuegos. Asimismo, señalan algunos factores de riesgo que pueden predisponer o facilitar el desarrollo del TAV, tales como el sexo masculino, la edad juvenil, la baja autoestima, el estrés o la escasa red social. El diagnóstico del TAV requiere una valoración clínica exhaustiva que considere tanto los aspectos psicológicos como los fisiológicos del individuo.

Enfoque cognitivo-conductual es el nombre de la teoría que sustenta una propuesta de intervención para la adicción a los videojuegos, en particular a los de rol en línea. Según esta teoría, el uso problemático de los videojuegos se debe a la presencia de pensamientos y comportamientos disfuncionales que se pueden identificar y modificar mediante técnicas cognitivas y conductuales (Marco y Chóliz, 2014).

La teoría Trastorno de Adicción al Videojuego aborda la adicción a los videojuegos como un uso excesivo y compulsivo que afecta el bienestar y rendimiento. Criterios evalúan severidad basados en uso y consecuencias. Factores de riesgo incluyen género, edad y autoestima. Por otra parte, el enfoque cognitivo-conductual se centra en patrones de pensamiento y comportamiento disfuncionales relacionados con la adicción a videojuegos, especialmente a los de rol en línea. Propone intervenciones mediante técnicas cognitivas y conductuales. Ambas teorías proporcionan marcos para entender y abordar la adicción a los videojuegos, considerando aspectos psicológicos y conductuales.

### **3.2.2. Habilidades sociales**

#### **3.2.2.1. Conceptualización de habilidades sociales**

Para Flores et al. (2016), menciona que el término habilidades sociales involucra las interrelaciones sociales entre las personas y que implica un conjunto de conductas aprendidas.

Así mismo Cordero et al. (2021), señalan que es un conjunto de conductas, pensamientos, emociones que permiten a las personas relacionarse con otras, se forman por la expresión de opiniones, sentimientos.

Por otro lado, Morales et al. (2013), consideran que es la capacidad de la persona de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables; dentro de estas están la comunicación, empatía, asertividad, control de la ira, entre otras. En resumen, las

habilidades sociales son aquellas que permiten a una persona interactuar de manera efectiva y positiva con los demás.

Según Esteves et al. (2020), son aquellos comportamientos o conductas específicas que son necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma afectiva y exitosa, y un conjunto de hábitos que permiten mejorar las relaciones interpersonales y lograr los objetivos, también incluyen temas afines como asertividad, autoestima y la inteligencia emocional.

También para Gismero (2000), son un conjunto de destrezas que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y comportamientos que hacen posible la expresión de los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de una persona de manera adecuada a la situación y al contexto social en el que se desenvuelve.

De igual manera Bisquerra (2003), menciona que habilidades sociales son las destrezas que permiten expresar de manera adecuada las emociones, actitudes y opiniones propias, así como comprender y respetar las de los demás, mejorando la comunicación y la convivencia.

Las habilidades sociales son un conjunto de competencias y capacidades que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y armoniosa con otros en diversas situaciones sociales. Incluyen la capacidad de comunicarse de manera clara, escuchar activamente, expresar emociones de manera apropiada, resolver conflictos, trabajar en equipo y entender las señales no verbales. Estas habilidades facilitan la construcción de relaciones interpersonales positivas, el establecimiento de conexiones genuinas y la adaptación exitosa a entornos sociales diversos.

#### **3.2.2.2. Dimensiones de habilidades sociales**

Según Huamani (2019), las dimensiones de las habilidades sociales son las siguientes:

**Asertividad:** Definida como la habilidad social que ayuda a una persona a regular sus emociones, sentimientos y comportamientos. Esta habilidad facilita la comprensión de los derechos propios y de quienes le rodean, además, ayuda a iniciar, mantener y culminar conversaciones de la manera más adecuada.

**Empatía:** Definida como el proceso con el cual el individuo consigue manifestar sus emociones, su afecto hacia otra persona y sus sentimientos, facilitando así la comprensión de las distintas situaciones por las que otra persona pueda atravesar para ayudarlo de la mejor manera posible.

**Resolución de problemas:** Definida como la habilidad de quejarse asertivamente si se percibe una injusticia o una conducta que cause molestia; saber enfrentar situaciones adversas y brindarles una solución adecuada; así mismo, es la solución de problemáticas como la capacidad de saber decir no a pesar de la presión grupal.

Las dimensiones de habilidades sociales son esenciales para una comunicación efectiva y relaciones interpersonales saludables: Asertividad: Implica expresar emociones y necesidades de manera respetuosa, comprendiendo los derechos propios y ajenos. Empatía: Facilita la comprensión de las emociones y perspectivas de los demás, promoviendo la ayuda y el apoyo. Resolución de problemas: Incluye abordar situaciones difíciles de manera asertiva, quejarse de forma respetuosa, enfrentar desafíos y tomar decisiones coherentes con los propios valores. Estas dimensiones destacan la importancia de desarrollar estas competencias para interactuar de manera efectiva y constructiva en diversas situaciones personales y sociales. La asertividad promueve la comunicación respetuosa, la empatía fomenta la comprensión mutua y la resolución de problemas facilita la gestión de conflictos de manera positiva.

### **3.2.2.3. Importancia de habilidades sociales**

Según Lacunza y Contini (2009), los infantes tienen una gran capacidad para aprender en áreas como la afectividad, la cognición y lo social. Esto se debe a que están en constante aprendizaje y tienen curiosidad por los estímulos de su entorno. Este aprendizaje continúa hasta la adolescencia, donde lo aprendido se refleja en esta etapa. Por lo tanto, es importante enseñar y practicar habilidades sociales en diferentes entornos, como el colegio, el hogar y las academias. Bajo esta misma línea Cacho et al. (2019), consideran que las habilidades sociales son importantes porque permiten a una persona realizar acciones de interrelación social con resultados favorables. Además, las habilidades sociales nos revelan una impronta de acciones de uno con los demás y de los demás para con uno. Para Morales et al. (2013), son importantes para el establecimiento y mantenimiento de relaciones interpersonales sanas y positivas en los adolescentes. Además, se menciona que las habilidades sociales como empatía, asertividad, prosocialidad, entre otras, son variables asociadas al desarrollo del adolescente. Finalmente desde el punto de vista de Flores et al., (2016), mencionan que las habilidades sociales y de comunicación interpersonal son importantes para el desarrollo integral de la personalidad y la formación profesional de una persona; además destaca que las habilidades sociales juegan un papel importante en la obtención de apoyo social fuera del entorno familiar y también puede conducir a una mayor satisfacción personal e impersonal; también son importantes para el éxito en las relaciones interpersonales y pueden tener un impacto positivo en la vida personal y profesional de una persona.

La importancia de las habilidades sociales radica en su capacidad que permite interactuar de manera efectiva y armoniosa con otras personas en diferentes situaciones. Estas habilidades no solo se limitan a la comunicación verbal, sino que también abarcan la comprensión de las emociones propias y ajenas. Tener

habilidades sociales sólidas nos ayuda a establecer relaciones positivas, construir conexiones genuinas y evitar malentendidos o conflictos innecesarios. Además, estas habilidades son cruciales en entornos laborales, académicos y personales, ya que influyen en nuestro éxito, bienestar emocional y la calidad de nuestras interacciones.

### **3.2.2.3. Teoría que fundamenta las habilidades sociales**

La teoría de la inteligencia social fue propuesta por el psicólogo estadounidense Goleman (2006), quien la definió como la capacidad de comprender y manejar las relaciones interpersonales. La inteligencia social se compone de dos habilidades principales: la conciencia y la facilidad sociales. La conciencia social es la capacidad de percibir y entender las emociones, intenciones y necesidades de los demás, así como el contexto social en el que se desarrollan. La facilidad social es la capacidad de expresar y comunicar adecuadamente las propias emociones, intenciones y necesidades, así como de establecer y mantener relaciones positivas y cooperativas con los demás. Goleman sostiene que la inteligencia social es una competencia esencial para el éxito personal y profesional, ya que influye en aspectos como la autoestima, la motivación, el liderazgo, el trabajo en equipo, la negociación, el conflicto y la creatividad (Goleman, 2006).

La teoría del aprendizaje social es una perspectiva psicológica que explica cómo las personas aprenden a través de la observación e imitación de los modelos sociales. Fue desarrollada por el psicólogo canadiense Albert Bandura, según Bandura (2004), el aprendizaje social implica cuatro procesos: atención, retención, producción y motivación.

-La atención, se refiere a la capacidad de prestar atención a los modelos relevantes y extraer información de ellos.

-La retención, se refiere a la capacidad de almacenar y recuperar lo que se ha observado.

-La producción, se refiere a la capacidad de reproducir lo que se ha aprendido mediante la práctica y el ajuste.

-La motivación, se refiere a la disposición a aprender y actuar según lo que se ha observado, que depende de los incentivos y las consecuencias.

La teoría del aprendizaje social tiene importantes implicaciones para la educación, la salud, la comunicación y el cambio social. Puede ayudar a diseñar programas educativos que fomenten el aprendizaje activo y cooperativo, a promover hábitos saludables y prevenir conductas de riesgo, a mejorar las habilidades de comunicación y persuasión, y a facilitar el empoderamiento y la participación ciudadana (Bandura, 2004).

La teoría de las habilidades sociales en Goldstein et al., (1989) propone que las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y satisfactoria en diferentes contextos sociales. Según esta teoría, las habilidades sociales se pueden clasificar en seis grupos: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con sentimientos, habilidades de planificación, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades alternativas a la agresión. Cada grupo incluye varias habilidades específicas que se pueden enseñar y practicar mediante un proceso de aprendizaje estructurado que consta de siete fases: reflexión inicial, guía para practicar la habilidad, modelado de habilidades, práctica de la habilidad, feedback y reforzamiento, reflexión final y asignación de tareas.

Respecto a lo mencionado la teoría de la inteligencia social de destaca la comprensión y gestión de relaciones interpersonales. Dividida en conciencia y facilidad social, influye en el éxito personal y profesional. Así mismo la teoría del aprendizaje social resalta cómo se puede aprender a través de modelos sociales. Implica atención, retención, producción y motivación, afectando a educación, salud y cambio social. Finalmente, la teoría

de habilidades sociales propone habilidades adquiridas para interacciones eficaces. Clasificadas en grupos como expresión emocional y resolución de conflictos, con enfoque en enseñanza estructurada.

### 3.3. Marco conceptual

**Adolescencia:** Etapa del ciclo vital del ser humano entendido entre las primeras manifestaciones de la pubertad, que pone fin a la etapa de la niñez. Considerada como un periodo muy complejo debido a los múltiples cambios en los aspectos de vida del adolescente que culminará con el inicio de la etapa adulta (OMS, 2021).

**Abstinencia:** Es el malestar y sufrimiento que experimenta un individuo cuando se interrumpe el consumo de una droga adictiva, (Myers, 2006).

**Agresividad:** se define como un comportamiento humano propenso a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás, con la voluntad de una persona por imponerse a otra u otras, al margen de si ello signifique causar o generar daño ya sea físico o psicológico. También es un comportamiento individual que tiene el propósito de dañar a otros por su forma física, verbal y en daños a la propiedad (García et al., 2020).

**Comunicación:** es un fenómeno complejo que se produce a través de diversos elementos, y que depende del control que poseamos respecto a ella. El lenguaje es la herramienta que posibilita al hombre realizar o expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos y que se materializa a través de signos verbales produciendo la comunicación. En resumen, la comunicación es el proceso mediante el cual se transmiten y reciben mensajes entre dos o más personas (Gómez, 2016).

**Dependencia a los Videojuegos:** Se define como un patrón disfuncional del uso de los videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, provocando diversos tipos de reacciones emocionales consistiendo en una acción motivada de manera intrínseca, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar (Chóliz y Marco, 2011).

**Dificultad en el Control:** Dificultades para controlar el tiempo que usa para los videojuegos, además de no poder dejarlos una vez iniciado, provocando un deseo irrefrenable de seguir jugándolos (Chóliz y Marco, 2011).

**Habilidades sociales:** Son un componente de la inteligencia social, que es la capacidad de entender y gestionar las emociones propias y ajenas, así como de establecer relaciones saludables con los demás (Goleman, 2006).

**Habilidades relacionadas con los sentimientos:** Son habilidades que involucran el conocimiento y la experiencia emocional, involucrando directamente el reconocer sus propias emociones y sentimientos, tanto suyos como los de los demás (Goldstein et al., 1989).

**Interacción social:** son las relaciones y conexiones que se establecen entre individuos en una red social, y que involucran distintos actores en distintos niveles. Estas interacciones pueden ser tanto presenciales como virtuales, y los vínculos que se establecen entre los individuos pueden servir para transferencias de recursos materiales y no materiales, y actúan como una potente herramienta en la construcción del capital social (García et al., 2014).

**Videojuegos:** un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que

aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño (Jiménez y Araya, 2012).

## IV. METODOLOGÍA

La presente investigación presentó un enfoque cuantitativo, según Argibay (2009), este enfoque se utiliza para describir, correlacionar y explicar fenómenos a través de la recolección y análisis de datos numéricos y estadísticos. Además, el enfoque cuantitativo se utiliza para establecer relaciones causales entre variables y generalizar los resultados a una población más amplia.

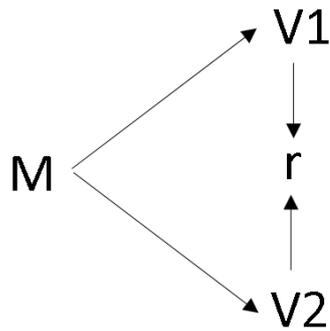
### 4.1. Tipo y nivel de Investigación

Esta investigación es de tipo básica, el cual es el estudio de un problema, destinado exclusivamente a la búsqueda de conocimiento (Baena, 2017). De corte transversal, se define como un método de recopilación de datos que se toma en un solo momento, con el propósito de describir las variables y su impacto en las interrelaciones (Hernández et al., 2014).

Siendo de nivel correlacional, porque tiene como propósito evaluar las relaciones que existen entre dos o más variables, conceptos o categorías, en un específico contexto (Hernández et al., 2014).

### 4.2. Diseño de la Investigación

El diseño seleccionado es no experimental, se define como aquella que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en la que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos (Hernández, et al., 2014). Es un estudio descriptivo correlacional por que describe con precisión las variables individuales y evalúa su grado de vinculación, utilizando generalizaciones previas para establecer hipótesis sobre las variables a estudiar (Hernández, et al., 2014). El Diseño se representó de la siguiente manera:



**Donde:**

M = Estudiantes

V1= Adicción de los videojuegos.

V2= Habilidades Sociales.

r= Relación.

**4.3. Hipótesis general y específicas**

**Hipótesis general**

Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

**Hipótesis específicas**

HE1. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

HE2. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

HE3. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

#### **4.4. Identificación de las variables**

##### **Variable 1. Adición a los videojuegos.**

###### **Dimensiones:**

- D1. Abstinencia.
- D2. Abuso.
- D3. Tolerancia.
- D4. Problemas ocasionados por los videojuegos.
- D5. Dificultad en el control.

##### **Variable 2. Habilidades Sociales.**

###### **Dimensiones**

- D1. Asertividad
- D2. Empatía
- D3. Solución de problemas.

#### 4.5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVELES Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Adicción a los videojuegos.	Abstinencia	-Inquietud -Aspereza -Molestia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	-Totalmente en desacuerdo -Un poco en desacuerdo -Neutral -Un poco de acuerdo -Totalmente de acuerdo	Baja (0-31) Moderada (32-66) Alta (67 a 100)	Escala ordinal.
	Abuso y Tolerancia.	-Disgusto -Irresponsabilidad -Abandono	1, 5, 8, 9, 12			
	Problemas ocasionados por los videojuegos.	-Aislamiento social y familiar -Desvelo de sueño Abandono de los estudios	16, 17, 19, 23.			
	Dificultad en el control	-Inquietud -Excesivo tiempo en los videojuegos	2, 15, 1, 20, 22, 24			
Habilidades Sociales	Asertividad	-Saber mantener una conversación -Pedir permiso -Defender los derechos	1, 2, 3.	-Nunca -Casi nunca -Casi siempre -Siempre	Baja (10 a 29) Promedio (30 a 35) Alto (36 a más)	Escala ordinal.
	Empatía	-Expresar afecto -Expresar sentimientos -Compartir algo -Ayudar a los demás	4, 5, 6, 7			
	Solución de problemas	-Hacer frente a peticiones grupales -Realizar una queja -Responder al fracaso	8, 9, 10			

#### 4.6. Población – Muestra

##### Población

Según Hernández y Mendoza (2018), una población es una unidad o grupo observable elegido por el investigador por tener características similares entre las unidades. En otras palabras, una población es un grupo de individuos u objetos que comparten rasgos comunes y son seleccionados por el investigador para su estudio.

Para el presente estudio la población total estuvo constituida por 230 estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia, Ayaviri.

##### Muestra

Es una fracción representada de la población, siendo sus características más importantes la objetividad y el reflejo de esta, obteniendo resultados que engloban a los elementos que conforma la población (Carrasco, 2006).

El tamaño de la muestra se determinó con una fórmula matemática para poblaciones finitas o conocidas.

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

Dónde:

Tamaño de la Población	N	230
Nivel de Confianza	Z	1,960
Probabilidad de que ocurra el evento estudiado	P	50%
Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado	Q	50%
Erro de estimación máximo aceptado	e	3%
Tamaño de muestra	n	189

La muestra estuvo conformada por 189 estudiantes de quinto grado que se encuentran asistiendo en la Institución Educativa secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia, Ayaviri - Puno.

**Criterios de inclusión:**

- Estudiantes matriculados en el periodo escolar 2023 de la Institución Educativa secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia del distrito de Ayaviri.
- Estudiantes cuyos padres firmen el consentimiento informado
- Estudiantes que firmaron el asentimiento informado.
- Estudiantes mujeres y varones quinto grado de secundaria.

**Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que no pertenezcan a la Institucion Educativa secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia.
- Estudiantes que no pertenezcan a 5to grado de secundaria.
- Estudiantes cuyos padres no firmen el consentimiento informado.
- Estudiantes que no firmaron el asentimiento informado.
- Estudiantes que no deseen participar voluntariamente.

**Muestreo**

Para el presente estudio se utilizo tomó el muestreo no probabilístico por conveniencia Hernández (2021), que es un método de selección de participantes en el que la muestra se elige de acuerdo con la conveniencia del investigador, permitió que eligiera de manera arbitraria cuántos participantes podían haber en el estudio.

**4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de Información**

Para la recolección de información, se realizó la solicitud de la carta de presentación a la Universidad Autónoma de Ica. Esta misma fue llevada a la Institución Educativa para obtener la autorización respectiva y poder iniciar con la debida aplicación de los consentimientos y asentimientos informados a padres y estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia.

## **Técnica**

**Psicometría:** Es un conjunto de métodos, técnicas y teorías implicadas en la medición de las variables psicológicas, teniendo en cuenta su especialización en las propiedades métricas exigibles a este tipo de medida (Muñiz, 2003).

## **Instrumentos**

**Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV):** Se trata de una escala de 25 ítems que evalúan el grado de dependencia a los videojuegos distribuidos en 4 dimensiones las cuales son: Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), Abuso y Tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas ocasionados por los videojuegos (ítems 16, 17, 19 y 23), Dificultad en el control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24). La escala de respuestas es tipo Likert de 5 opciones, que varía entre 0 (nunca), 1 (rara vez), 2 (a veces), 3 (con frecuencia) y 4 (muchas veces).

## **Validez**

Para la validez del test se obtuvo por un análisis factorial confirmatorio, donde su estructura factorial fue derivada de un estudio de componentes, por el cual se obtuvieron los 4 siguientes factores: Abstinencia que representa el 40,43% de la varianza, que está compuesta 10 ítems, Abuso y tolerancia que representa el 5,49% de la varianza, está compuesta por 5 ítems, Problemas asociados a los videojuegos el 4,19% de la varianza, compuesta por 4 ítems y Dificultad en el control que representa el 4% de la varianza, compuesta por 6 ítems

## **Confiabilidad**

Para la prueba de consistencia interna se empleó el Alpha de Cronbach, hallándose una valoración de 0,94, esto quiere decir que el instrumento utilizado es notablemente de confianza.

**Escala de Habilidades Sociales (HASO):** Se trata de una escala de 10 ítems que evalúan el nivel de habilidades sociales, mediante la distribución de 3 dimensiones, las cuales son: Asertividad (ítem 01 al 03), Empatía (ítem 04 al 07), Solución de Problemas (ítem 08 al 10). La escala de respuestas es tipo Likert de 4 opciones, que varía entre 1 (Nunca), 2 (Casi Nunca), 3 (Casi Siempre) y 4 (Siempre).

### **Validez**

Se utilizó la validez de contenido con 10 jueces expertos en psicología clínica y educativa. La escala de Habilidades Sociales demostró una buena validez de contenido (valor de ,90). Se realizó un análisis factorial exploratorio que confirmó la adecuación de los ítems a los factores correspondientes, respaldado por buenas puntuaciones en las pruebas KMO y Bartlett.

### **Confiabilidad**

La confiabilidad se obtuvo a través del método de consistencia interna, utilizando el Alfa de Cronbach donde la muestra final se obtuvo un valor de 0,747, en la dimensión de asertividad se obtuvo un valor de 0,606, la dimensión de empatía un valor de 0,627 y la dimensión de resolución de problemas un valor de 0,604. Asu vez, se realizó el coeficiente de omega de McDonald obteniendo un puntaje de 0,819, evidenciando así un alto nivel de confiabilidad para los 10 ítems, en la dimensión de asertividad un valor de 0,75, en la dimensión de empatía un valor de 0,70 y en la dimensión de resolución de problemas un valor de 0,75.

## **4.8. Técnica de análisis y procesamiento de datos**

Se inició al concluir la recolección de los datos. El investigador, en posesión de un cúmulo de información, procedió a organizar la información que permitió extraer conclusiones para responder a las interrogantes que llevaron a realizar la investigación. Una vez obtenidos los datos, se procedió a su análisis considerando los siguientes pasos:

**Estadística descriptiva:** Estuvo formada por procedimientos empleados para resumir y describir las características más importantes de un conjunto de mediciones (Mendenhall et al., 2010).

1° Codificación: La información fue seleccionada y se generaron códigos para cada uno de los sujetos muestrales, de manera que existiera un mejor control de los participantes.

2° Calificación: Consistió en la asignación de un puntaje o valor a cada una de las opciones de los instrumentos según los criterios establecidos en la ficha técnica.

3° Tabulación de datos: En este proceso se elaboró una data donde se plasmaron los puntajes de cada una de las preguntas establecidas en los instrumentos de manera que se aplicaron estadígrafos que permitieron conocer cuáles eran las características de la distribución de los datos; por la naturaleza de la investigación, se utilizaron las frecuencias y los porcentajes.

4° Interpretación de los resultados: En esta etapa, una vez tabulados los datos, se presentaron en tablas y figuras; estos fueron interpretados en función de la variable.

**Estadística inferencial:** Estaba formada por procedimientos empleados para hacer inferencias acerca de las características de la población, como un conjunto de procedimientos que permitían establecer conclusiones sobre la población a partir de una muestra tomada de ella (Mendenhall et al., 2010).

5° Comprobación de hipótesis: Las hipótesis de trabajo fueron procesadas a través de los métodos estadísticos; probándose las hipótesis del estudio, de manera que se realizó la prueba de normalidad logrando establecer si se estaba frente a datos paramétricos o no paramétricos, lo cual permitió establecer el coeficiente de correlación que se debía utilizar.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Presentación de Resultados

Tabla 1.

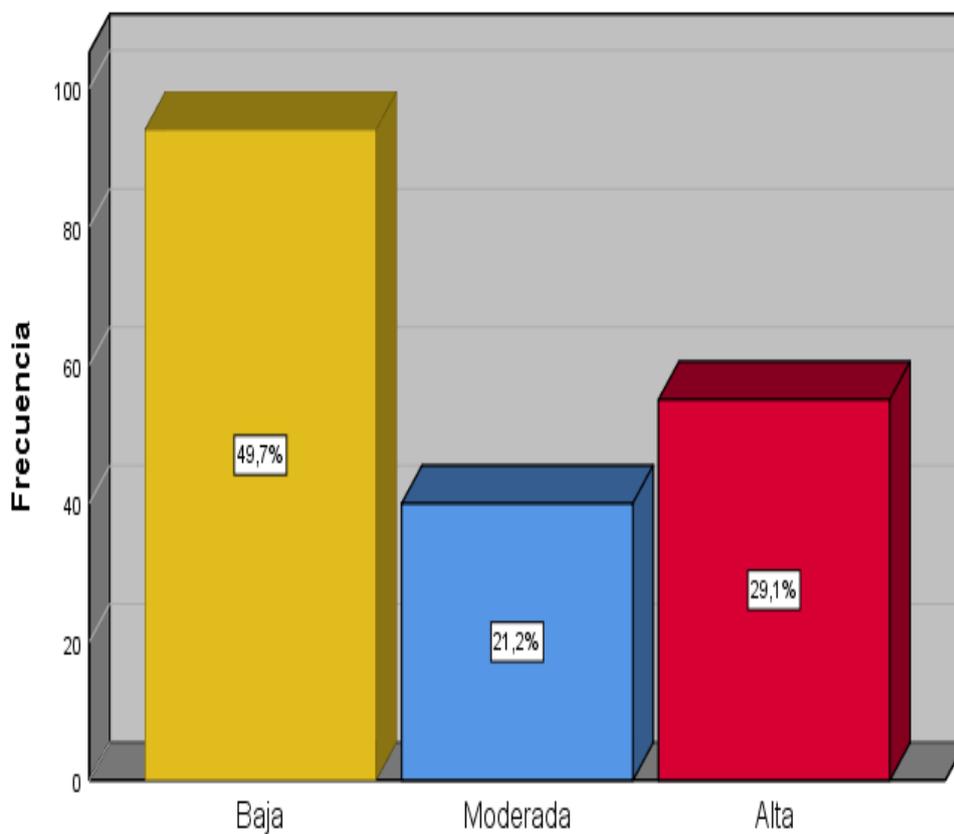
*Datos sociodemográficos de estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

		Frecuencia	Porcentaje
Edad	16	132	69,8%
	17	52	27,5%
	18	5	2,6%
Grado	5	189	100,0%
Sección	A	11	5,8%
	B	19	10,1%
	C	18	9,5%
	D	22	11,6%
	E	17	9,0%
	F	18	9,5%
	G	17	9,0%
	H	15	7,9%
	I	17	9,0%
	J	18	9,5%
	K	17	9,0%
Sexo	Femenino	92	48,7%
	Masculino	97	51,3%
Con quien vives	Solo papa	6	3,2%
	Solo mama	56	29,6%
	Ambos padres	98	51,9%
	Apoderado	29	15,3%
Tienes hermanos	Si	171	90,5%
	No	18	9,5%
Donde juegas	Dispositivo móvil	158	83,6%
	Pc	24	12,7%
	Consola de videojuegos	7	3,7%

Tabla 2.

*Adicción a los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	94	49,7%
Moderada	40	21,2%
Alta	55	29,1%
Total	189	100,0%

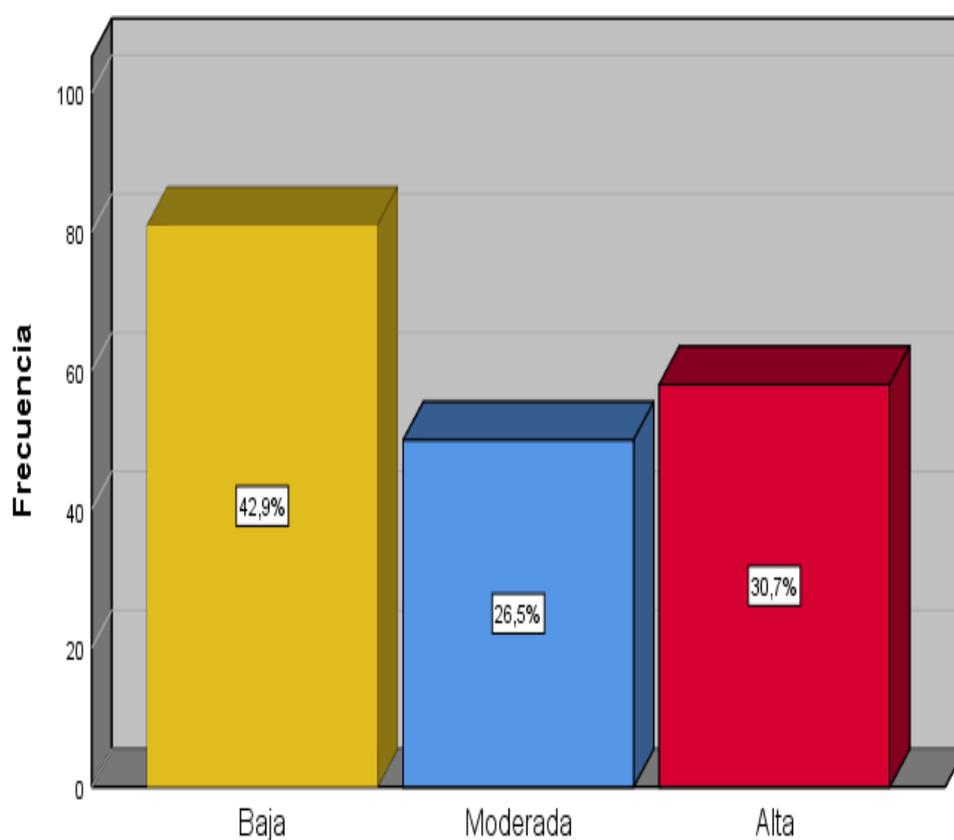


*Figura 1. Adicción en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 3.

*Abstinencia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	81	42,9%
Moderada	50	26,5%
Alta	58	30,7%
Total	189	100,0%

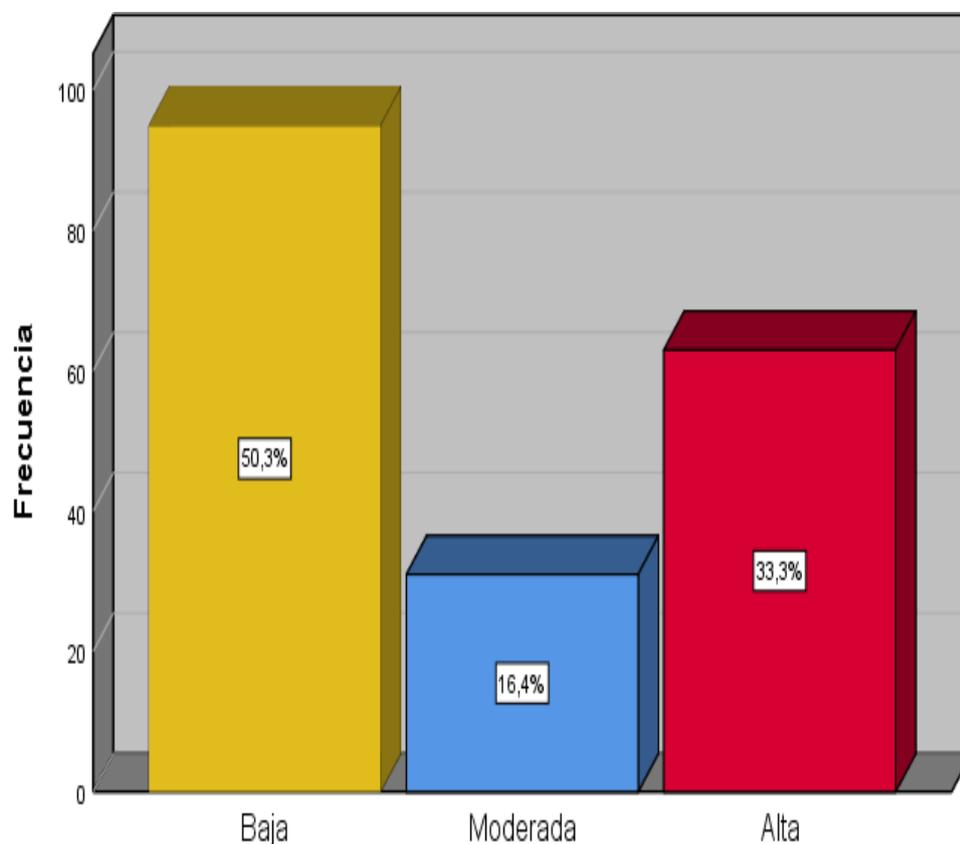


*Figura 2. Abstinencia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 4.

*Abuso y tolerancia a los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	95	50,3%
Moderada	31	16,4%
Alta	63	33,3%
Total	189	100,0%

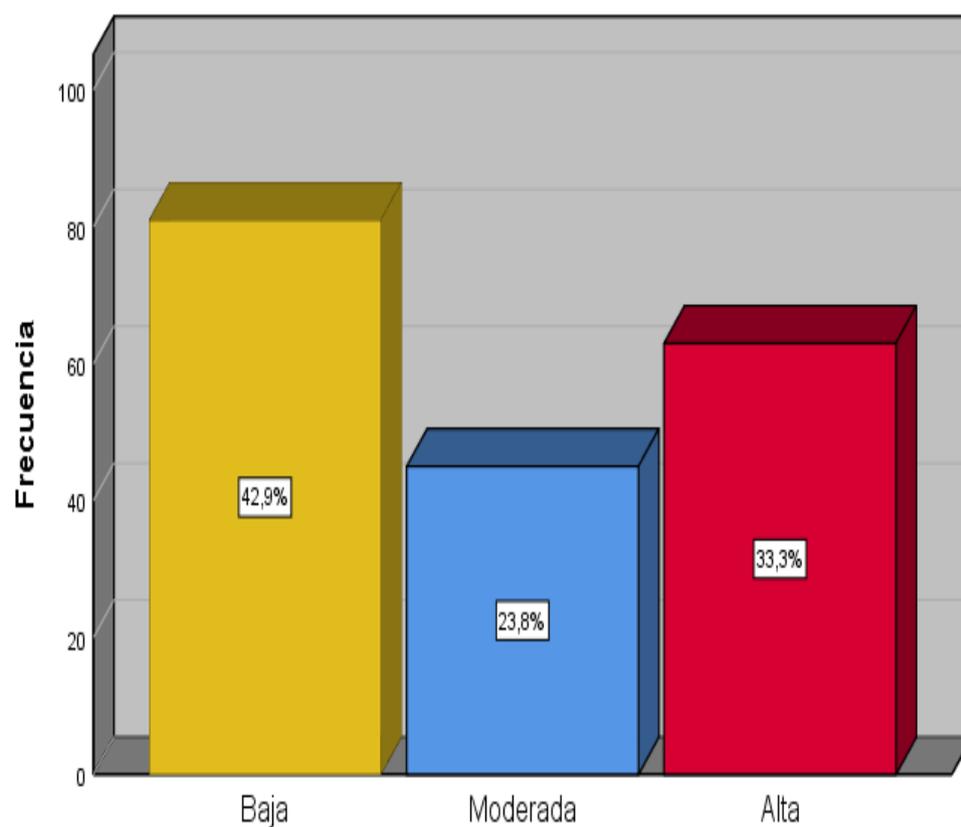


*Figura 3. Abuso y tolerancia en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 5.

*Problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	81	42,9%
Moderada	45	23,8%
Alta	63	33,3%
Total	189	100,0%

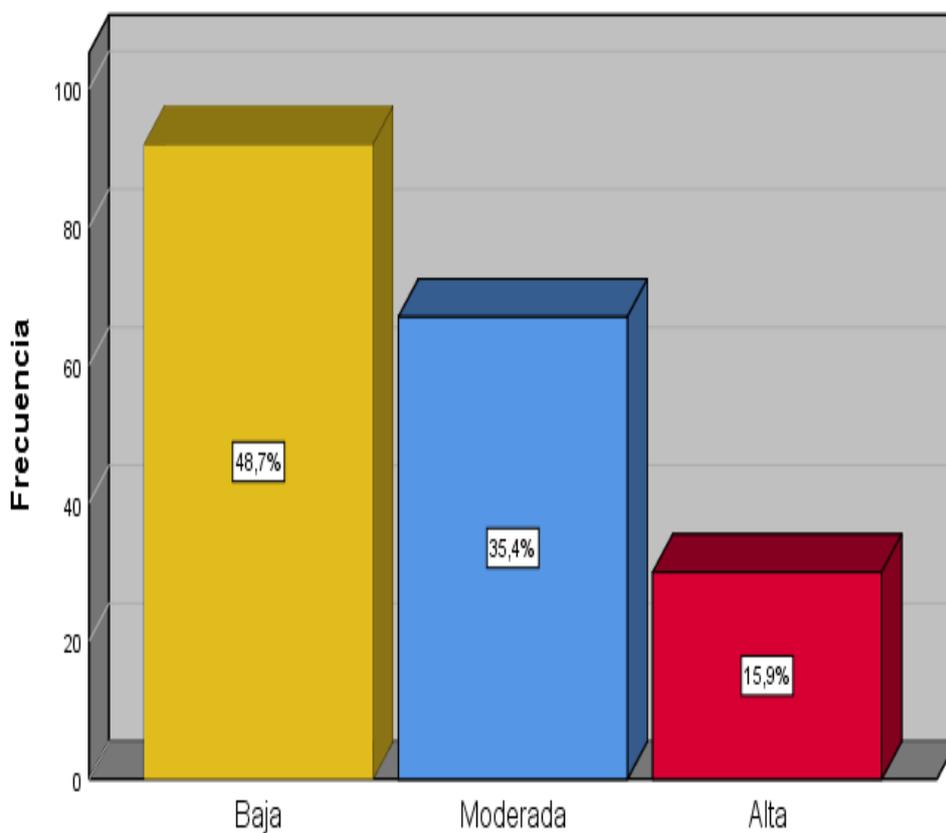


*Figura 4. Problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 6.

*Dificultad en el control en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	92	48,7%
Moderada	67	35,4%
Alta	30	15,9%
Total	189	100,0%

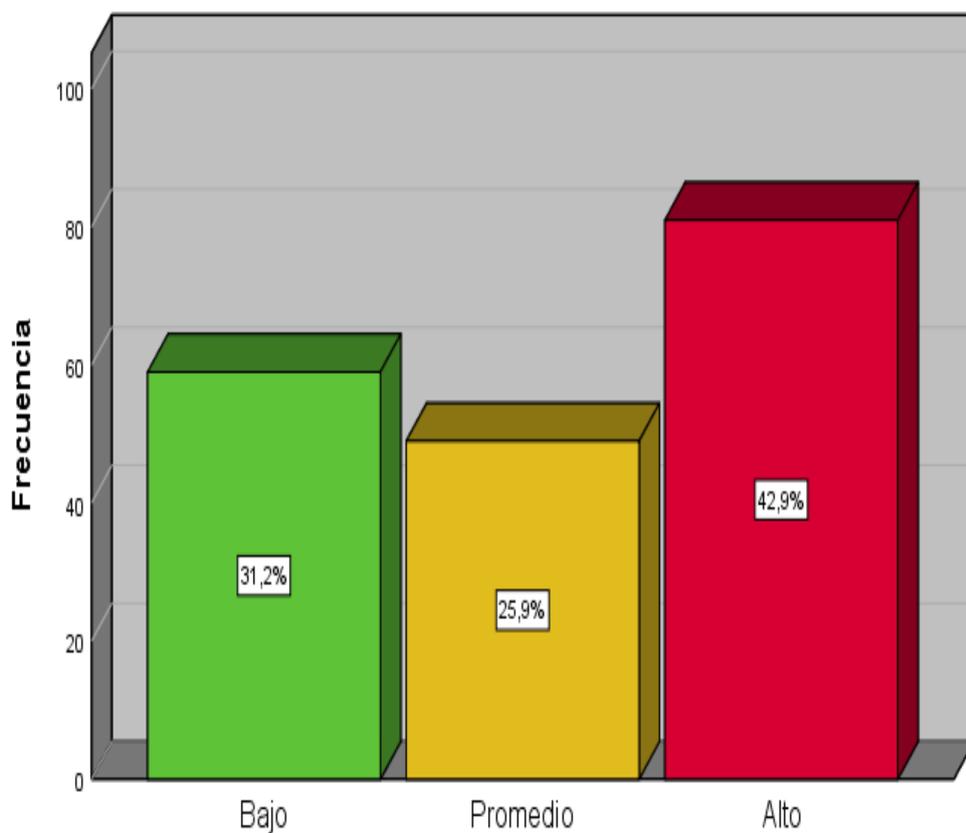


*Figura 5. Dificultad en el control en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 7.

*Habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	59	31,2%
Promedio	49	25,9%
Alto	81	42,9%
Total	189	100,0%

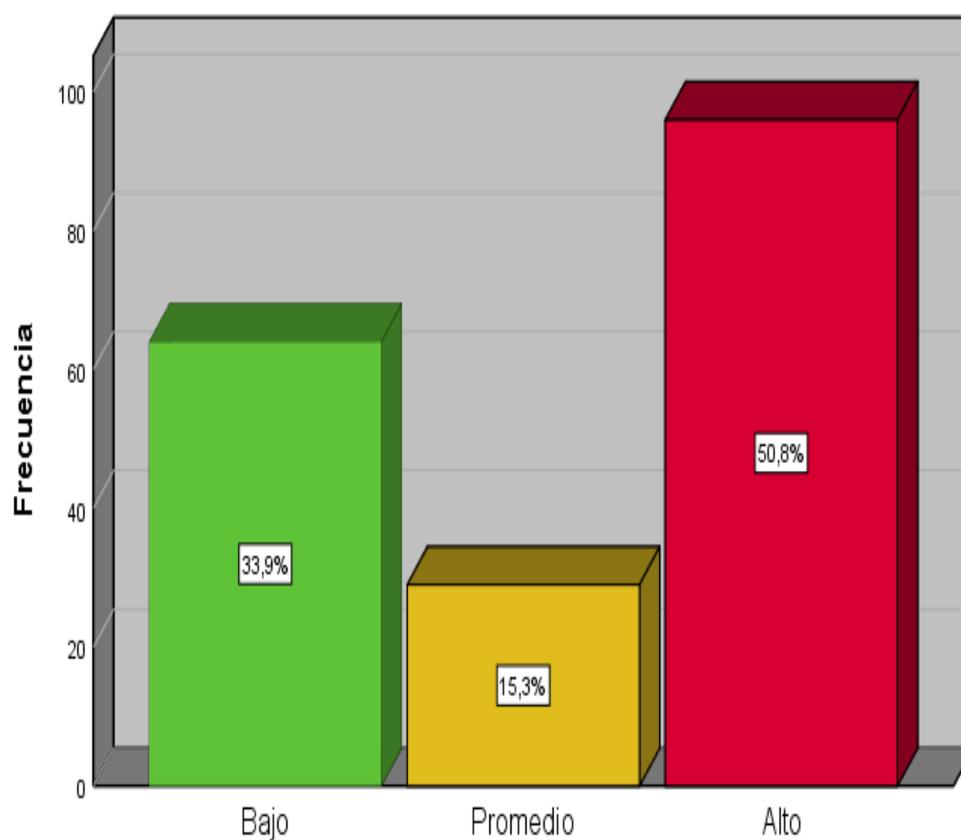


*Figura 6. Habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 8.

*Asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	64	33,9%
Promedio	29	15,3%
Alto	96	50,8%
Total	189	100,0%

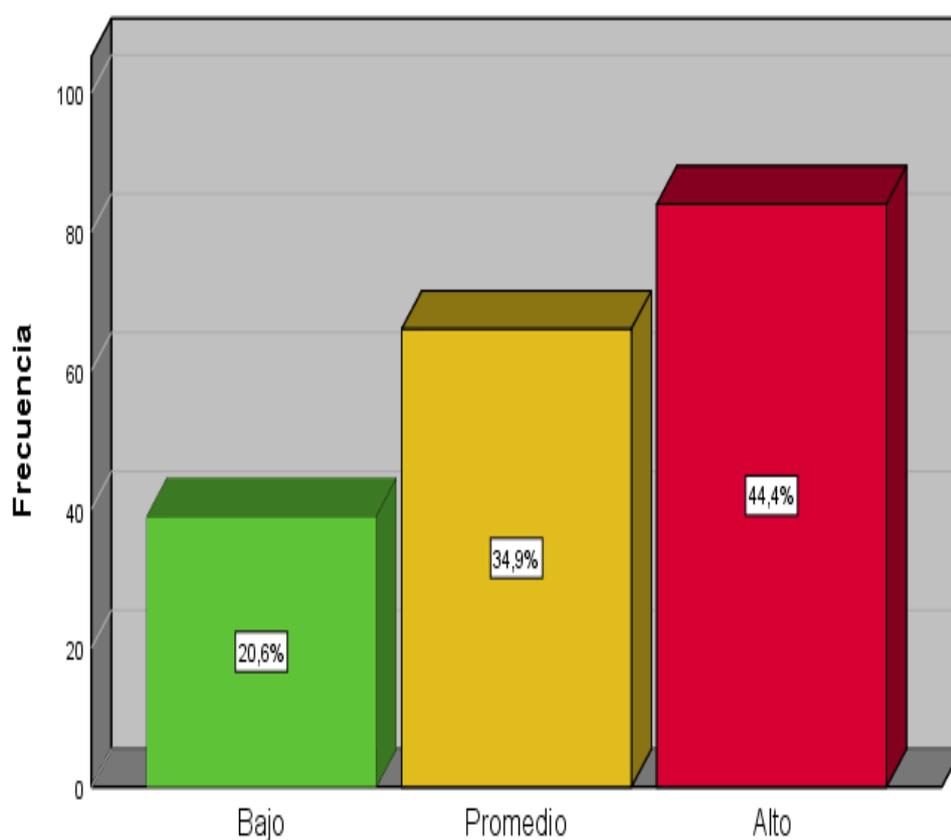


*Figura 7. Asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 9.

*Empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	39	20,6%
Promedio	66	34,9%
Alto	84	44,4%
Total	189	100,0%

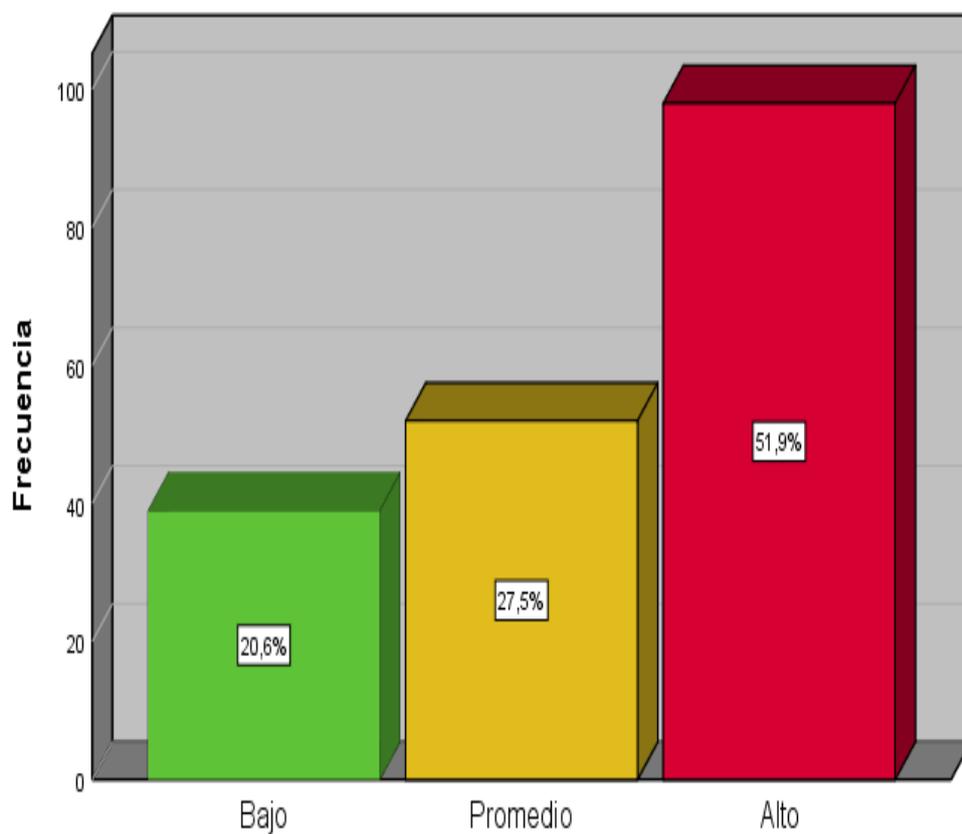


*Figura 8. Empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

Tabla 10.

*Solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	39	20,6%
Promedio	52	27,5%
Alto	98	51,9%
Total	189	100,0%



*Figura 9. Solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.*

## 5.2. Interpretación de Resultados

Por consiguiente, se describen los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de secundaria, recopilados de la estadística descriptiva:

**En la tabla 2 y figura 1**, se observó que 94 estudiantes es decir el 49,7% presentan un nivel bajo, mientras que 40 es decir el 21,2% un nivel moderado y 55 es decir 29,1% tienen un nivel alto.

**En la tabla 3 y figura 2**, se evidencia respecto a la dimensión abstinencia de la variable adicción a los videojuegos, que 81 estudiantes es decir el 42,9% presentan un nivel bajo, mientras que 50 es decir el 26,5% un nivel moderado y solamente 58 es decir 30,7% tienen un nivel alto.

**En la tabla 4 y figura 3**, se observa que respecto a la dimensión abuso y tolerancia de la variable adicción a los videojuegos, 95 estudiantes es decir el 50,3% presentan un nivel bajo, mientras que 31 es decir el 16,4% un nivel moderado y 63 es decir 33,3% tienen un nivel alto.

**En la tabla 5 y figura 4**, respecto a la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos de la variable adicción a los videojuegos, que 81 estudiantes es decir el 42,9% presentan un nivel bajo, mientras que 45 es decir el 23,8% un nivel moderado y solamente 63 es decir 33,3% tienen un nivel alto.

**En la tabla 6 y figura 5**, respecto a la dimensión de dificultad en el control en el control de la variable adicción a los videojuegos, se observó que 92 estudiantes de secundaria es decir el 48,7% presentan niveles bajos, mientras que 67 es decir 35,4% un nivel promedio, por consiguiente 30 es decir 15,9% un nivel alto.

**En la tabla 7 y figura 6**, respecto a la variable habilidades sociales se observó que 59 estudiantes es decir el 31,2% están en nivel bajo, mientras que 49 es decir 25,9% están en un nivel moderado y 81 es decir 42,9% tienen un nivel alto.

**En la tabla 8 y figura 7**, respecto a la dimensión asertividad de la variable habilidades sociales se observó que, 64 estudiantes es decir 33,9% tienen un nivel bajo, mientras que 29 es decir 15,3% un nivel moderado, por último, 96 el 50,8% un nivel alto.

**En la tabla 9 y figura 8**, se evidencia respecto a la dimensión empatía de la variable habilidades sociales, que 39 estudiantes es decir el 20,6% presentan un bajo nivel, mientras que 66 es decir el 34,9% un nivel moderado y solamente 84 es decir 44,4% nivel alto.

**En la tabla 10 y figura 9**, se observó respecto a la dimensión solución de problemas de la variable habilidades sociales que, 39 estudiantes, es decir el 20,6% tienen un nivel bajo, mientras que el 52, es decir 27,5% tienen un nivel promedio y 98, es decir 51,9% tienen un nivel alto.

## VI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 6.1. Análisis inferencial

H0: Los datos tienen distribución normal  $p > 0,05$

H1: Los datos no tienen distribución normal

Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$

Tabla 11.

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a videojuegos	,193	189	,000
Abstinencia	,162	189	,000
Abuso y tolerancia	,221	189	,000
Problemas ocasionados por los videojuegos	,157	189	,000
Dificultad en el control	,156	189	,000
Habilidades Sociales	,261	189	,000
Asertividad	,240	189	,000
Empatía	,140	189	,000
Solución de problemas	,215	189	,000

Para la presente tesis fue mayor de 50 participantes para lo cual se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov para la realización estadística de la prueba de normalidad, siendo los resultados obtenidos menores a 0,05; por lo tanto, se demuestra que los datos no tienen distribución normal, de manera que se trabajó con la prueba Rho de Spearman.

## Prueba de hipótesis general

### Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

### Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

### Nivel de significación:

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

### Regla de decisión:

$p > \alpha$  = acepta  $H_0$  se rechaza la hipótesis alterna

$p < \alpha$  = rechaza  $H_0$  se acepta la hipótesis alterna

### Estadígrafo de Prueba:

Prueba de correlación de Rho de Spearman

Correlaciones				
			Adicción a videojuegos	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Adicción a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,170*
		Sig. (bilateral)	.	,019
		N	189	189
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,170*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		N	189	189

El resultado del p valor (Sig = 0,019) es mayor al valor de significancia 0,05, de modo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tanto, existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y habilidades sociales

en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Asimismo, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0,170 es una correlación positiva muy baja.

### Prueba de hipótesis específica 1

#### Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

#### Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

#### Nivel de significación:

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

#### Regla de decisión:

$p > \alpha$  = acepta  $H_0$  se rechaza la hipótesis alterna

$p < \alpha$  = rechaza  $H_0$  se acepta la hipótesis alterna

#### Estadígrafo de Prueba:

Prueba de correlación Rho de Spearman

			Adicción a videojuegos	Asertividad
Rho de Spearman	Adicción a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,164*
		Sig. (bilateral)	.	,024
		N	189	189
	Asertividad	Coeficiente de correlación	,164*	1,000
		Sig. (bilateral)	,024	.
		N	189	189

El resultado del p valor (Sig = 0,024) es mayor al valor de significancia 0,05, de modo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tanto, existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora

de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Asimismo, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0,164 es una correlación positiva muy baja.

## Prueba de hipótesis específica 2

### Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

### Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

### Nivel de significación:

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

### Regla de decisión:

$p > \alpha$  = acepta  $H_0$  se rechaza la hipótesis alterna

$p < \alpha$  = rechaza  $H_0$  se acepta la hipótesis alterna

### Estadígrafo de Prueba:

Prueba de correlación Rho de Spearman

			Adicción a videojuegos	Empatía
Rho de Spearman	Adicción a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,148*
		Sig. (bilateral)	.	,042
		N	189	189
	Empatía	Coeficiente de correlación	,148*	1,000
		Sig. (bilateral)	,042	.
		N	189	189

El resultado del p valor (Sig = 0,042) es mayor al valor de significancia 0,05, de modo que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tanto, existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Asimismo, de

acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0,148 es una correlación positiva muy baja.

### Prueba de hipótesis específica 3

#### Hipótesis nula. Ho: $r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

#### Hipótesis alterna. Ha: $r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

#### Nivel de significación:

$\alpha = 0,05$  (prueba bilateral)

#### Regla de decisión:

$p > \alpha$  = acepta H0 se rechaza la hipótesis alterna

$p < \alpha$  = rechaza H0 se acepta la hipótesis alterna

#### Estadígrafo de Prueba:

Prueba de correlación Rho de Spearman

			Adicción a videojuegos	Solución de problemas
Rho de Spearman	Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,171*
		Sig. (bilateral)	.	,019
		N	189	189
	Solución de problemas	Coefficiente de correlación	,171*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		N	189	189

El resultado del p valor (Sig = 0,019) es mayor al valor de significancia 0,05, de modo que se acepta la hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho); por tanto, existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Asimismo, de

acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0,171 es una correlación positiva muy baja.

## VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 7.1. Comparación de resultados

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Del mismo modo se busca determinar la relación de la variable adicción a videojuegos, entre cada una de las dimensiones de variable Habilidades sociales (asertividad, empatía y solución de problemas).

La mayor limitante de la investigación fue la obtención del consentimiento informado de los padres o tutores, ya que algunos estudiantes se olvidaban entregar los consentimientos para la firma de los padres. otra limitación fue que los estudiantes de secundaria contaban con horarios académicos fijos y otras responsabilidades curriculares establecidas, lo que dificultó la evaluación.

Los instrumentos administrados, han sido utilizados mediante la obtención de los permisos de los autores correspondientes, para el primer proceso se recurrió al correo electrónico, para el segundo instrumento se recurrió al número de WhatsApp para obtener el permiso correspondiente.

Se ha logrado determinar que existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023; habiendo obtenido un  $p$  valor de 0,19 y también la correlación de Rho de Spearman fue de 0,170 siendo esta positiva y muy baja. De manera similar en el estudio realizado en estudiantes de secundaria de Huancavelica por De la Cruz (2021), donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades sociales donde la prueba de

correlación de Rho de Spearman, fue ( $Rho = 0,257$  y  $P. \text{ valor} = 0,006$ ), por lo tanto, la correlación fue significativa inversa. Similarmente en el estudio realizado en adolescentes de Juliaca por Quispe et al., (2023) la variable dependencia a los videojuegos correlaciona de manera indirecta pero significativamente, a un nivel moderado con la variable habilidades sociales ( $Rho = -,583$  y  $p <,01$ ). Por otra parte, de manera contraria en el estudio realizado en adolescentes de Ambato – Ecuador por Toaza (2023), se concluyó que no existe correlación ( $Rho = -0,147$  y  $p = 0,110$ ) entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales, es decir, no se evidencia una relación lineal entre las dos variables propuestas.

En cuanto a la variable adicción a videojuegos el 49,7% se ubica dentro de la categoría baja; estos resultados difieren a los obtenidos por Ortíz y Oviedo, (2022), en su investigación realizada en una Institución Educativa de Bucaramanga obtuvo que el 28,5% de estudiantes presentan índice de adicción a los videojuegos, así también los resultados obtenidos una institución educativa estatal de Lima sur, por Quispe (2021), son similares ya que se obtuvo que el 25,3% se encuentra en el nivel bajo, de manera similar en una muestra de adolescentes de Juliaca por Quispe et al. (2023), son diferentes ya que obtuvo que el 39,4% se encuentra en el nivel moderado. En cuanto a la información teórica logra fundamentarse en Rodríguez y García (2021), señalan que es un comportamiento disfuncional y excesivo en el uso de los videojuegos, que puede interferir en la vida diaria del individuo a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual y/o psicológico.

En cuanto a la variable habilidades sociales 42,9% se ubica dentro de la categoría alta; estos resultados son contrarios a los obtenidos por Peláez (2020), en su investigación realizada en Quito donde obtuvo que el 97% de los estudiantes presentan autoestima baja; así también resultan ser similares a los hallados por Huayta (2020), en su investigación realizada en Tacna obtuvo como

resultado que un 29,8% de estudiantes presentaron un nivel normal, de manera similar en los resultados obtenidos en Juliaca por Quispe et al. (2023), donde evidencio que el 39,4% de estudiantes presenta una nivel moderado en habilidades sociales. En cuanto a la información teórica logra fundamentarse en Esteves et al. (2020), son aquellos comportamientos o conductas específicas que son necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma afectiva y exitosa, y un conjunto de hábitos que permiten mejorar las relaciones interpersonales y lograr los objetivos, también incluyen temas afines como asertividad, autoestima y la inteligencia emocional.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Primera:** Se determina que existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Habiendo obtenido un p valor de 0,019; así también la correlación de Rho Spearman fue de 0,170 siendo esta positiva muy baja.
- Segunda:** Se establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. habiendo obtenido un p valor de 0,024; así también la correlación de Rho Spearman fue de 0,164 siendo esta positiva muy baja.
- Tercera:** Se establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. habiendo obtenido un p valor de 0,042; así también la correlación de Rho Spearman fue de 0,148 siendo esta positiva muy baja.
- Cuarta:** Se establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. habiendo obtenido un p valor de 0,019; así también la correlación de Rho Spearman fue de 0,171 siendo esta positiva muy baja.

## **Recomendaciones**

- Primera:** Al personal directivo trabajar de forma conjunta con los psicólogos a fin de implementar estrategias de prevención y concienciación que brinde apoyo a los estudiantes que puedan estar experimentando dificultades en este ámbito.
- Segunda:** A los padres fomentar la asertividad en sus hijos a través de la comunicación abierta, la imposición de límites de tiempo y la búsqueda de recursos para comprender los riesgos asociados con el uso excesivo de videojuegos.
- Tercera:** A los estudiantes trabajar en el desarrollo de la empatía, participar activamente en programas de educación emocional y sesiones de concienciación que resalten los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en sus relaciones personal ya que este será fundamental para su crecimiento personal y social.
- Cuarta:** A los estudiantes se centren en el desarrollo de sus habilidades de resolución de problemas a través de programas y actividades diseñadas para fortalecer estas capacidades en situaciones cotidianas y desafiantes.
- Quinta:** A los futuros investigadores consideren esta investigación como el inicio de futuros estudios para explorar en profundidad el manejo de la adicción a los videojuegos, así como las influencias en las habilidades sociales y las condiciones que afectan la calidad de vida de los estudiantes. Sus investigaciones ampliarán nuestro conocimiento en este campo.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranguren, J. y Sequeda, Y. (2022). *Incidencia del uso de videojuegos en el desarrollo de las habilidades sociales* [Tesis de Pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/47281>.
- Argibay, J. (2009). Muestra en investigación cuantitativa. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 13(1), 13-29. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-73102009000100001&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-73102009000100001&script=sci_arttext&tlng=en)
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo—2018* [Tesis para optar el Título Profesional de Médico Cirujano, Universidad Peruana los Andes]. <http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. <https://books.google.com.pe/books?id=jzZCDwAAQBAJ>
- Bandura, A. (2004). Model of causality in social learning theory. In A. Freeman, M. J. Mahoney, P. DeVito, y D. Martin (Eds.), *Cognition and psychotherapy* (pp. 25–44). Springer Publishing Co. <https://psycnet.apa.org/record/2004-00151-005>
- Bilbao, C. (2010). Adicción a los videojuegos. Centro De Psicología De Bilbao. <https://www.centropsicologiabilbao.com/adiccion-a-losvideojuegos>. <https://www.centropsicologiabilbao.com/adiccion-a-losvideojuegos>.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21(1), 7-43. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados* [Tesis Doctoral, Universidad de Malaga]. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/17265>
- Cacho, Z., Silvae, M. y Yengle, C. (2019). El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención y reducción de conductas de riesgo en la adolescencia. *Transformación*, 15(2), 186-205.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-29552019000200186&script=sci\\_arttext&lng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-29552019000200186&script=sci_arttext&lng=pt)

- Carbonell, X. (2020). The diagnosis of video game addiction in the Dsm-5 and the Icd-11: Challenges and opportunities for clinicians. *Psychol. Pap*, 41, 211-218  
[https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008\\_2.pdf](https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008_2.pdf)
- Carrasco, S. (2006). Detalles de: Metodología de la investigación científica: Universidad Andina del Cusco - Koha. [http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=8611&query\\_desc=pb%3Asan%20marcos%2C%20and%20itype%3Alibro](http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=8611&query_desc=pb%3Asan%20marcos%2C%20and%20itype%3Alibro)
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426.  
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cordero, C., Calle, M., Baque, L. y Cañizares, R. (2021). Las habilidades sociales desde las experiencias y representaciones de la enseñanza en la modalidad virtual. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(20), 269-277.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000400269&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000400269&script=sci_arttext)
- De la Cruz, Y. (2021). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021*. [Tesis para optar el Título profesional de Psicóloga, Universidad Peruana Los Andes].  
<http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2992>
- Estrada, E. (2019). Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes del nivel secundaria. *SCIÉENDO*, 22(4), 299-305.  
<https://doi.org/10.17268/sciendo.2019.037>

- Santamaría, J., Espitia, A. y Quintero, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá DC. *Revista colombiana de educación*, (84), 11.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-39162022000100208](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-39162022000100208)
- Flores, E., Garcia, M., Calsina, W. y Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 05-14.  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682016000200001](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000200001)
- Franco, A. (2023). *Dependencia a los Videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa Estatal de la ciudad de Huancayo, 2022* [Tesis para optar el Título Profesional de Psicólogo, Universidad Peruana Los Andes].  
<http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/5229>
- García, C., Carrasco, J. A. y Rojas, C. (2014). El contexto urbano y las interacciones sociales: dualidad del espacio de actividades de sectores de ingresos altos y bajos en Concepción, Chile. *EURE (Santiago)*, 40(121), 75-90. <https://doi.org/10.4067/S0250-71612014000300004>
- García, E., Cruzata, A., Bellido, R. y Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y representaciones*, 8(2).  
<https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>
- Gismero, E. (2000). EHS Escala de habilidades sociales. *Madrid: TEA Publicaciones de Psicología Aplicada*, 14.  
<https://www.worldcat.org/es/title/EHS:-escala-de-habilidades-sociales:-manual/oclc/981303783>
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia [Libro electrónico]. *Ediciones Martínez Roca*.

- [https://www.academia.edu/36322793/Habilidades\\_sociales\\_y\\_auto\\_control\\_en\\_la\\_adolescencia\\_Goldstein\\_Sprafkin\\_Gershaw\\_y\\_Klein](https://www.academia.edu/36322793/Habilidades_sociales_y_auto_control_en_la_adolescencia_Goldstein_Sprafkin_Gershaw_y_Klein)
- Goleman, D. (2006). *The new science of human relationships*. Hutchinson.  
[https://www.dirzon.com/file/telegram/Ebook%20Gallery/Social\\_Intelligence\\_The\\_New\\_Science\\_of\\_Human\\_Relationships\\_by\\_Daniel.pdf](https://www.dirzon.com/file/telegram/Ebook%20Gallery/Social_Intelligence_The_New_Science_of_Human_Relationships_by_Daniel.pdf)
- Gómez, F. (2016). La comunicación. *Salus*, 20(3), 5-6.  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-71382016000300002&script=sci\\_arttext](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-71382016000300002&script=sci_arttext)
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462.  
<https://www.behavioralpsycho.com/producto/adiccion-a-los-videojuegos-una-revision-de-la-literatura/>
- Gros, L., Debue, N., Lete, J. y Van De Leemput, C. (2020). Video game addiction and emotional states: possible confusion between pleasure and happiness?. *Frontiers in psychology*, 10, 2894.  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02894>
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*, 634.  
<https://bibliotecavirtual.insnsb.gob.pe/metodologia-de-la-investigacion/>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill.  
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Huamani, V. R. (2019). *Construcción de una escala de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de dos colegios nacionales-Independencia. Lima, 2019* [Tesis para optar el título profesional de Psicología, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36706>

- Huayta, I. (2020). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019*. [Tesis para optar el título profesional de Psicología, Universidad Privada de Tacna]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3145104>
- Jiménez, J. y Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2021). Salud mental del adolescente. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Lacunza, A. y Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias psicológicas*, 3(1), 57-66. [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=s1688-42212009000100006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=s1688-42212009000100006&script=sci_arttext)
- Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 30(1), 46-55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Mendenhall, W., Beaver, R. y Beaver, B. (2010). Análisis de regresión múltiple. *Introducción a la probabilidad y estadística, 13a ed. México: Cengage Learning*, 551-555. <https://www.fcfm.buap.mx/jzacarias/cursos/estad2/libros/book5e2.pdf>
- 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>
- Morales, M., Benitez, M. y Agustín, D. (2013). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. *Revista*

- electrónica de investigación educativa*, 15(3), 98-113.  
<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/564>
- Myers, D. G. (2006). *Psicología*. Ed. Médica Panamericana.  
[https://books.google.com.pe/books?id=I\\_OkN3KLPsAC](https://books.google.com.pe/books?id=I_OkN3KLPsAC)
- Ortiz, A. y Oviedo, M. (2022). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una Institución Educativa de Bucaramanga* [Trabajo de Pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga].  
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/16809>
- Peláez, M. (2020). *Dependencia al teléfono móvil y su relación con habilidades sociales en estudiantes de bachillerato del Colegio Adventista Gedeón de la Ciudad de Quito, en el año 2019*. [Tesis para optar por el Título de Psicóloga General, Universidad Tecnológica Indoamérica].  
<https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1953>
- Pillaca, C. (2020). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019* [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Psicología, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24309>
- Quispe, K. (2021). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur* [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Psicología, Universidad Autónoma del Perú].  
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1067>
- Quispe, M., Aguilar, R. y Inofuente, E. (2023). *Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca* [Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogo, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/6431>
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591.  
[https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1695-61412021000200017](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017)

- Toaza, T. (2023). *Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes* [Tesis para optar por el Título de Psicólogo Clínico, Universidad Técnica De Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/38591>
- Valido, A. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes*. [Tesis para el título de Master, Universidad de La Laguna, España]. Repositorio institucional de la ULL. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>

## **ANEXOS**

### Anexo 1: Matriz de consistencia

**TITULO:** Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.

**AUTOR(ES):** Alex Dino Arestegui Apaza - David Brayan Tipo Cano

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p> <p>OE2. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b> Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión asertividad en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión empatía en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Adicción a videojuegos</p> <p><b>Dimensiones</b> -Dimensión Abstinencia -Dimensión Abuso y tolerancia -Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos -Dimensión dificultad en el control</p> <p><b>Variable 2:</b> Habilidades Sociales</p> <p><b>Dimensiones</b> -Dimensión asertividad. -Dimensión empatía</p>	<p><b>Tipo:</b> Básico, correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental de corte transversal</p> <p><b>Población:</b> 230 estudiantes de quinto grado de secundaria</p> <p><b>Muestra:</b> 189 estudiantes</p> <p><b>Técnica:</b> Psicometría</p> <p><b>Instrumento:</b> Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)</p>

<p>¿Cuál es la relación que existe la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023?</p>	<p>Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p>	<p>Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión solución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.</p>	<p>-Dimensión de solución de problemas</p>	<p>Escala de Habilidades Sociales (HASO)</p>
---	---	---	--	--

**Anexo 2: Instrumento de recolección de datos**  
**TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS**

**Código:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_ **Grado:** \_\_\_\_\_

**Sexo:** Femenino  Masculino

**Con quien vives:** Solo papá  Solo mamá   
Ambos padres  Apoderado

**Tienes hermanos:** Si  No

**Donde Juegas:** Dispositivo Móvil  PC   
Consola de Videojuegos

**Instrucciones**

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de celu video consola, como de PC). Toma como referencia lo siguiente:

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>Un poco en desacuerdo</b>	<b>Neutral</b>	<b>Un poco de acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

Nº	DESCRIPCIÓN	RESPUESTA				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					

6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal o triste me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado tiempo a jugar, por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Fuente: Marco y Chóliz (2011)

### FICHA TÉCNICA

Nombre	Test de Dependencia de videojuegos (TDV)
Autor y año	Chóliz y Marco (2011)
Constructo que evalúa	Se evalúa la Dependencia a videojuegos
Tiempo de aplicación	15 a 20 minutos aproximadamente (No existe un tiempo definido o delimitado para su aplicación).
Edad de aplicación	Desde los 10 años en adelante
Forma de aplicación	Individual o colectiva (Auto aplicada).
Lugar de baremación y estandarización	Madrid, España
Dimensiones	<p>Evalúa 4 dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abstinencia</li> <li>- Abuso y tolerancia</li> <li>- Problemas ocasionados por los videojuegos</li> <li>- Dificultad de control</li> </ul>
Puntos de corte	<p>0 a 31 dependencia baja,</p> <p>32 a 66 dependencia moderada</p> <p>67 a 100 dependencia alta</p>
Descripción	<p>El instrumento mide la dependencia a los Videojuegos, se obtienen los tres indicadores: abstinencia, abuso y tolerancia este test se califica de manera ordinal desde 0 hasta 4., los materiales que se utilizan son el test y un esfero.</p>

## ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

**Código:**

**Fecha:**

### **Instrucciones.**

- A continuación, te presentaremos una serie de enunciados con los cuales te describas o identifiques.
- Recuerda que esto no es un examen, aquí no existen respuestas buenas o malas, solo respuestas que reflejan tus comportamientos en tu entorno.
- Intenta no emplear mucho tiempo en cada respuesta. Por otro lado, las respuestas que marques serán secretos y confiables.
- Por favor, lee cada uno de los enunciados y selecciona la respuesta que consideres más apropiada para ti, señalando con un ASPA (X) en la columna correspondiente. Aquí tienes cuatro tipos de respuestas:

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Nunca (N)</b>	<b>Casi Nunca (CN)</b>	<b>Casi Siempre (CS)</b>	<b>Siempre (S)</b>

N°	PREGUNTAS	N	CN	CS	S
1	Pongo atención a la persona con quien hablo.				
2	Pido permiso a mis padres cuando quiero salir algún lugar.				
3	Hago mi reclamo cuando en el carro no me quieren cobrar como pasaje escolar.				
4	Las veces que veo a unos de mis padres, familiar o amigo(a) llorar, me acerco a consolarlos.				
5	Si me despierto contento el día de hoy, muestro mi sonrisa a los demás.				
6	Si me compró algún alimento, comparto con mi amigo(a) que está a mi lado.				
7	Cuando veo una persona necesitada, si estoy en mis posibilidades de apoyar, lo hago.				
8	Si alguien me incita a realizar algo indebido, inmediatamente le digo que no.				
9	Si en un examen me calificaron de forma equivocada, hablo con el profesor.				
10	Si he jalado un examen, no me rindo y sé que en el siguiente examen lo haré mejor.				

Fuente: Huamani (2019)

### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre:	Escala de Habilidades Sociales – HASO.
Autor:	Huamani (2019)
Procedencia:	Lima - Perú
Creación:	2019.
Duración:	10 -15 minutos.
Administración:	Individual y colectiva.
Ámbito de aplicación:	Adolescentes escolares
Finalidad:	Instrumento psicométrico para medir las habilidades sociales en estudiantes de secundaria.
Numero de ítems:	10 ítems.
Significación:	Instrumento psicológico apto para estudiar las habilidades sociales
Tipo de ítems:	Likert del 1 al 4. 1 Nunca (N) 2 Casi Nunca (CN) 3 Casi Siempre (CS) 4 Siempre (S)
Aspectos que evalúa:	Evalúa 3 dimensiones: - Asertividad - Empatía - Resolución de problemas.
Aplicación:	Adolescentes de 12 a 17 años, de ambos sexos, con un nivel de cultura promedio para la comprensión de los enunciados e instrucciones del test.
Duración:	Esta escala no precisa un tiempo determinado; no obstante, el tiempo promedio es de 20 minutos.

### Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición

## AUTORIACIÓN DE USO DEL INSTRUMENTO DENOMINADO TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Permiso para aplicar el test de dependencia de videojuegos Recibidos x

**D** DAYSUKE Z3-7 SIN NOMBRE <daysukasinnombre@gmail.com> dom, 1 oct, 19:51 ☆ ↶ ⋮  
para Mariano Cholz ↵

Muy buenas tardes Mariano Cholz, nos presentamos somos Alex Dino Arestegui Apaza y David Brayan Tipo Cano, egresados de la carrera de psicología de Juliaca-Perú, nos encontramos realizando nuestra tesis "Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa secundaria "Nuestra Señora de Alta Gracia" del distrito de Ayaviri, Puno – 2023, por lo cual hemos decidido usar su test de dependencia de videojuegos (TDV), por lo que venimos a solicitarle el debido permiso de utilizar su test en nuestra investigación.

Gracias de antemano y esperamos su pronta respuesta.

---

**M** Mariano Cholz lun, 2 oct, 0:01 ☆ ↶ ⋮  
para mí ↵

Por supuesto, podéis utilizar el cuestionario para vuestras investigaciones

De deseo suerte y éxitos

Saludos cordiales,

MCh  
-----  
Mariano Chóliz, PhD  
Professor  
Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit  
Psychology School  
University of Valencia  
Spain  
-----

## AUTORIACIÓN DE USO DEL INSTRUMENTO DENOMINADO ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (HASO)

Test Haso Huamani 📷 🔍 ⋮

12/9/2023

🔒 Los mensajes están cifrados de extremo a extremo. Nadie fuera de este chat, ni siquiera WhatsApp, puede leerlos ni escucharlos. Haz clic para obtener más información.

Muy buenas días Psicóloga Valery Ruth Huamani Bohorquez.  
Nos presentamos somos: Alex Dino Arestegui Apaza y David Brayan Tipo Cano, egresados de la carrera de Psicología Humana de Juliaca-Perú, nos encontramos realizando nuestra tesis "Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa secundaria Nuestra Señora de Alta Gracia – 2023" Ayaviri - Puno, por lo cual hemos decidido usar su Escala de Habilidades Sociales – HASO, por lo que venimos a solicitarle el debido permiso de utilizar su test en nuestra investigación.  
Gracias de antemano y esperamos su pronta respuesta. 4:11 p. m. ✓

13/9/2023

Buenos días, mucho gusto. Claro que si les autorizo a utilizar la escala HASO para que puedan realizar su investigación. 9:49 a. m.

Muchas gracias Doctora. 2:07 p. m. ✓

+ 😊 Escribe un mensaje 🎤

### Anexo 4: Data de resultados

VARIABLE 1: DATOS DE ADICION A LOS VIDEOJUEGOS																									
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
2	1	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
3	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
4	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
5	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
6	1	0	0	1	1	1	0	0	1	2	0	0	0	2	1	2	0	2	3	1	1	0	1	0	1
7	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
8	0	1	3	4	3	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	2	0	1	3	1	1	0	2	4	2
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
11	1	0	2	3	3	1	2	4	2	3	0	3	2	3	2	3	0	2	2	3	2	1	0	2	3
12	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
13	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	1	0	0	2	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
16	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
17	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	4	1	2	2	3	3	1	0	1	2
18	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
19	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	4	4	2	2	3	3	1	0	1	2
20	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
21	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
22	1	0	0	3	0	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	1	2	2	0	0	0	0
23	1	0	0	3	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3
24	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	0	0	1	2	1	4	2	1	4	3	1	1	2	0	1
25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
26	0	0	0	3	0	2	0	4	0	0	0	3	1	4	0	2	0	4	4	3	4	2	1	0	4

27	2	1	1	2	1	3	1	3	1	3	2	0	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2
28	2	1	1	2	1	3	1	3	1	3	2	0	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2
29	2	0	1	2	3	2	1	2	1	2	0	2	4	2	3	2	0	3	1	4	3	1	0	0	3
30	2	0	1	2	3	2	1	2	1	2	0	2	4	2	3	2	0	3	1	4	3	1	0	0	3
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
32	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
33	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
34	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
35	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
36	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
37	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
38	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
39	0	0	1	2	1	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	2
40	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
41	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
42	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	0	1	2	2	3	3	1	0	1	2
43	1	0	0	0	1	1	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
44	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
45	0	0	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	2	0	1	0	0	1	2	2	1	0	1	1	0
46	0	1	3	4	3	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	2	0	1	3	1	1	0	2	4	2
47	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
48	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4	4
49	1	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
50	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
51	1	0	0	2	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
52	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
53	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
55	1	0	1	1	1	2	1	0	2	1	0	0	1	3	1	0	1	1	1	1	1	2	1	0	0

56	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
57	2	0	0	1	0	1	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
59	0	0	1	3	2	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	2	0	0	0	0
60	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
61	0	0	1	1	1	0	2	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1
62	1	0	0	1	1	1	0	0	1	2	0	0	0	2	1	0	0	2	3	1	1	0	1	0	1
63	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
64	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
65	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
66	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	0	0	1	2	1	4	2	1	4	3	1	1	2	0	1
67	1	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
68	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
69	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4	0	4	3	3	4	3	2	0
70	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
71	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
72	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
73	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
74	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
75	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
76	3	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	0	0	0	0	2	3	2	0	0	3	2
77	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
78	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	1	2	2	0	0	0	0
79	1	0	1	1	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	2
80	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	2
81	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
82	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
83	1	0	0	3	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	2	3	0	0	0	0	3
84	3	0	3	1	1	0	2	0	3	3	0	4	1	1	2	1	0	3	0	0	0	0	0	0	4

85	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
86	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4	0	4	3	3	4	3	2	0
87	3	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4
88	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
89	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
90	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
91	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
92	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
93	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
94	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
95	3	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4
96	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	3	2	1	0	2	2	2	0	0	2	0	3
97	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	3	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2
98	0	1	3	4	3	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	0	0	1	3	1	1	0	2	4	2
99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
100	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	4	1	2	2	3	3	1	0	1	2
101	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
102	1	0	0	2	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
103	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
104	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
105	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
106	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
107	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
108	1	0	0	3	0	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	1	2	2	0	0	0	0
109	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
110	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
111	0	0	0	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
112	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
113	0	0	0	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0

114	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
115	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
116	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
117	2	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	1	0	2	2	0	0	2	1	2	0	1	0	0	2
118	0	0	1	2	1	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	2
119	0	1	3	4	3	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	2	0	1	3	1	1	0	2	4	2
120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
121	0	0	0	3	0	2	0	4	0	0	0	3	1	4	0	0	0	4	4	3	4	2	1	0	4
122	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
123	2	0	3	2	1	4	3	1	2	2	1	0	1	2	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0	1
124	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
125	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
126	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
127	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
128	1	0	0	3	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	3	3	3	0	0	1	0	3
129	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
130	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
131	3	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4
132	1	0	0	0	1	1	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
133	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	3	2	1	0	2	2	2	0	0	2	0	3
134	2	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	2	0	2	1	2	1	2
135	2	0	2	1	1	2	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1
136	0	1	3	4	3	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	0	0	1	3	1	1	0	2	4	2
137	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	4	1	2	2	3	3	1	0	1	2
138	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	4	1	2	2	3	3	1	0	1	2
139	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
140	1	0	0	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	3	2	4	4	2	2	3	3	1	0	1	2
141	0	0	0	0	0	1	0	0	4	0	1	1	0	2	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	2
142	3	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4

143	2	0	1	2	3	2	1	2	1	2	0	2	4	2	3	2	0	3	1	4	3	1	0	0	3
144	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
145	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
146	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
147	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
148	2	0	0	1	0	1	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
149	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
150	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
151	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
152	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
153	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
154	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
155	2	0	0	1	0	1	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
156	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
157	2	2	0	4	2	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	3	0	4
158	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
159	1	0	0	2	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	4	1	0	0	0	0
160	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	3	2	1	0	2	2	2	0	0	2	0	3
161	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
162	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
163	2	0	0	1	0	1	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
164	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	1	2	2	0	0	0	0
165	2	0	1	2	3	2	1	2	1	2	0	2	4	2	3	2	0	3	1	4	3	1	0	0	3
166	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3
167	3	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4
168	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	3	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2
169	2	0	0	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
170	0	1	3	4	3	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	0	0	1	3	1	1	0	2	4	2
171	1	0	2	3	3	1	2	4	2	3	0	3	2	3	2	3	0	2	2	3	2	1	0	2	3

172	4	0	0	3	4	4	0	2	2	4	4	4	1	4	2	4	0	4	4	4	1	3	4	4	4
173	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4	0	4	3	3	4	3	2	0
174	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
175	1	0	0	3	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	2	3	0	0	0	0	3
176	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	0	0	1	2	1	4	2	1	4	3	1	1	2	0	1
177	0	0	0	3	0	2	0	4	0	0	0	3	1	4	0	2	0	4	4	3	4	2	1	0	4
178	1	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
179	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
180	3	0	3	1	1	0	2	0	3	3	0	4	1	1	2	1	0	3	0	0	0	0	0	0	4
181	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4	0	4	3	3	4	3	2	0
182	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0
183	1	0	0	3	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3
184	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	3	2	3	3	3
185	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
186	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
187	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
188	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4	0	2	0	0	0	0	0
189	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0

VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES										
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
2	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3
5	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4
6	4	3	2	1	1	2	2	4	1	4
7	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4
8	3	4	1	3	4	4	3	4	4	4
9	3	4	1	2	2	2	3	1	2	4
10	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4
11	3	4	4	4	4	3	4	3	4	1
12	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
13	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
15	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3
16	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
17	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4
18	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3
19	3	4	1	3	3	2	3	3	4	3
20	3	3	1	2	1	4	3	2	3	1
21	3	3	1	2	4	2	4	3	3	3
22	3	4	2	1	1	2	3	2	4	4
23	4	4	4	1	2	2	3	4	1	2
24	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4
25	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
26	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4

27	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3
28	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
29	4	2	1	1	2	2	3	4	1	2
30	4	2	1	2	2	3	3	3	3	3
31	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
32	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4
33	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
34	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
35	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
36	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
37	3	4	1	2	4	3	4	1	3	4
38	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4
39	3	1	3	1	3	4	3	2	1	2
40	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4
41	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2
42	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
43	2	3	2	2	3	2	3	4	2	3
44	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4
45	2	2	2	3	1	4	4	2	1	4
46	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
47	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
48	4	4	4	1	3	3	4	4	2	2
49	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
50	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
51	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
52	4	4	4	2	3	2	3	2	2	1
53	4	2	1	3	4	3	3	4	3	2
54	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4
55	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3

56	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
58	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3
59	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3
60	4	4	4	2	3	2	3	2	2	1
61	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3
62	3	3	1	2	1	4	3	2	3	1
63	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4
64	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2
65	4	4	4	3	1	4	4	4	3	3
66	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
67	3	4	1	3	2	3	4	2	2	2
68	4	4	2	1	3	3	4	4	4	4
69	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4
70	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
71	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
72	4	3	2	1	1	2	2	4	1	4
73	2	3	3	2	1	3	3	4	4	4
74	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2
75	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4
76	3	3	2	3	1	4	4	2	1	4
77	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4
78	4	4	3	1	3	3	4	4	4	4
79	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
80	4	3	1	2	2	3	3	3	3	3
81	3	1	3	1	3	4	3	2	1	2
82	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
83	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
84	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4

85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
86	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4
87	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
88	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3
89	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3
90	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
91	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3
92	4	4	4	3	1	4	4	3	3	3
93	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
94	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
95	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
96	4	2	1	3	2	3	3	2	3	3
97	2	4	1	3	1	2	3	1	4	4
98	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4
99	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4
100	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4
101	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
102	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
103	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3
105	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
106	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4
107	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4
108	3	1	3	1	3	4	3	2	1	2
109	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
110	3	3	2	3	1	4	4	2	1	4
111	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
112	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
113	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2

114	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4
115	3	2	2	3	2	3	3	4	4	4
116	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
117	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4
118	3	3	1	2	1	4	3	2	3	1
119	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
120	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4
121	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
122	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2
123	2	4	1	3	1	2	3	1	4	4
124	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
125	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
126	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2
127	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
128	4	4	4	3	2	4	3	2	4	4
129	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4
130	4	2	1	3	2	3	3	2	3	3
131	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
132	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
133	4	4	4	3	1	4	4	2	4	4
134	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3
135	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3
136	3	1	3	1	3	4	3	2	1	2
137	4	3	2	1	1	2	2	4	4	4
138	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4
139	2	3	3	2	1	3	3	4	4	4
140	3	4	1	3	3	2	3	3	4	3
141	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
142	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3

143	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3
144	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
145	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
146	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
147	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4
148	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3
149	4	4	4	3	1	4	4	4	2	4
150	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3
151	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
152	4	4	4	1	3	3	4	4	3	4
153	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4
154	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
155	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
156	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4
157	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4
158	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3
159	4	2	1	2	2	3	3	3	3	3
160	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4
161	3	4	1	2	2	2	3	1	2	4
162	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
163	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
164	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4
165	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
166	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4
167	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
168	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4
169	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
170	4	4	4	2	4	2	4	4	3	3
171	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4

172	3	4	1	3	2	3	4	2	2	2
173	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4
174	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
175	3	3	1	2	1	4	3	2	3	1
176	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4
177	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4
178	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3
179	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
180	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4
181	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4
182	3	4	1	2	2	2	3	1	2	4
183	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4
184	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4
185	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3
186	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
187	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
188	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4
189	4	4	4	1	3	3	4	4	3	4

## Anexo 5: Consentimiento informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

# “ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA “NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA” DEL DISTRITO DE AYAVIRI, PUNO – 2023.”

**Institución** : Universidad Autónoma de Ica.

**Responsables** : Alex Dino Arestegui Apaza

David Brayan Tipo Cano

Estudiantes del programa académico de Psicología

**Objetivo:** Por la presente estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como finalidad determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023. Al participar del estudio, su menor hijo(a) deberá resolver un instrumento de 25 ítems y otro de 10, los cuales serán respondidos de forma anónima.

**Procedimiento:** Si autoriza que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá responder un instrumento denominado “Test de dependencia a los videojuegos y “Escala de Habilidades Sociales”, los cuales deberán ser resueltos en un tiempo de 30 minutos.

**Confidencialidad de la información:** El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, las responsables de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

**Consentimiento:** Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por los Investigadores, y autorizo voluntariamente, que mi menor hijo(a) participe en el estudio indicado, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación, así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución del instrumento de recolección de datos.

..... de ....., de 2023

Firma: .....

Apellidos y nombres: .....

DNI: .....

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a: .....

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del distrito de Ayaviri, Puno – 2023.”; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de instrumentos que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 30 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los instrumentos, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación:        Si            No

Lugar: ..... Fecha: .....  
/..... /.....

---

**FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN**

**NOMBRE:**

## Anexo 6: Documentos administrativos



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Chincha Alta, 12 de octubre del 2023

**OFICIO N°0988-2023-UAI-FCS**

NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA  
PROF. JUAN FIDEL CUTIPA HALLASI  
DIRECTOR  
AYAVIRI

PRESENTE.-

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente.

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la **investigación**, proyección y extensión universitaria y bienestar universitario.

En tal sentido, nuestros estudiantes de los últimos semestres académicos se encuentran en el desarrollo de su Trabajo de Investigación, que le permitirán obtener el Título Profesional anhelado, de acuerdo con las líneas de investigación de nuestra Facultad, para los programas académicos de Enfermería, Psicología y Obstetricia. Los estudiantes han tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución.

Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la **AUTORIZACIÓN** de la Institución elegida, para que los estudiantes puedan proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

Adjuntamos la Carta de Presentación de las estudiantes con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación que será de gran utilidad para su institución.

Sin otro particular y en la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.



**DRA. SUSANA MARLEN ATUNCAR DEZA**  
DECANA (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

(056) 269176  
info@autonomadeica.edu.pe  
Av. Abelardo Alva Maurtua 489  
autonomadeica.edu.pe



## CARTA DE PRESENTACIÓN

La Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, suscribe que,

Hace Constar:

Que, **ARETEGUI APAZA ALEX DINO**; identificado con DNI 72774902 y **TIPO CANO DAVID BRAYAN**; identificado con DNI 73756722 del Programa Académico de Psicología, quienes vienen desarrollando la Tesis Profesional denominada: **"ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA" DEL DISTRITO DE AYAVIRI, PUNO – 2023."**

Se expide el presente documento, a fin de que el responsable de la Institución, tenga a bien autorizar a los interesados en mención, aplicar su instrumento de investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 12 de octubre del 2023



DRA. SUSANA MARLENI ATUNCAR DEZA  
DECANA (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

(056) 269176  
info@autonomaica.edu.pe  
Av. Abelardo Alva Maurtua 489  
autonomaica.edu.pe





"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO "

## CARTA DE AUTORIZACION

LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA "NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA"  
AYAVIRI- MELGAR, PUNO.

### AUTORIZA:

Yo, Mg. Juan Fidel, CUTIPA HALLASI, con DNI N° 40085452, con el cargo de Director de la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Alta Gracia" de Ayaviri, UGEL Melgar, Puno, **AUTORIZO** a los estudiantes: **ARESTEGUI APAZA, Alex Dino** identificado con DNI N° **72774902** y **TIPO CANO, David Brayan** identificado con DNI N° **73756722**, estudiantes del Programa Académico de Psicología, de la Universidad Autónoma de Ica, y apliquen los instrumentos de medición a los estudiantes del Quinto Grado, para los objetivos de desarrollo de su tesis profesional denominada: **"ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA" DEL DISTRITO DE AYAVIRI, PUNO -- 2023"** y hagan uso del nombre de la Institución Educativa para fines del trabajo de investigación.

Aprovecho la oportunidad, para expresarle los sentimientos de mi especial consideración, y estima personal.

Ayaviri, 20 de octubre del 2023

Atentamente.



Mg. Juan Fidel Cutipa Hallasi  
DIRECTOR  
C.M. 104085452



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO "

## CONSTANCIA

LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA "NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA" AYAVIRI- MELGAR, PUNO.

**HACE CONSTAR:** Que, los estudiantes: **ARESTEGUI APAZA, Alex Dino** identificado con DNI N° 72774902 y **TIPO CANO, David Brayan** identificado con DNI N° 73756722, del Programa Académico de Psicología de la Universidad Autónoma de Ica, han concluido con la aplicación de los instrumentos para la recolección de Información correspondientes de la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "NUESTRA SEÑORA DE ALTA GRACIA" DEL DISTRITO DE AYAVIRI, PUNO – 2023", a fin de obtener el Título de Licenciado en Psicología.

Se expide la presente constancia, a solicitud de los interesados, para fines de trámite administrativo de la Universidad Autónoma de Ica.

Ayaviri, 30 de octubre del 2023

Atentamente.



Mg. Juan Fidel  
DIRECTOR  
C.M. 1040085452



## **Anexo 7: Evidencias fotográficas/otras evidencias**

Realizando las indicaciones para realizar las pruebas de manera adecuada.



Ambientes de la Institución Educativa donde se realizó las evaluaciones.



Supervisando la evaluación de los cuestionarios



Los estudiantes realizan los cuestionarios



Obteniendo los documentos administrativos



Los estudiantes realizan los cuestionarios



## Anexo 8: Informe de turnitin al 28% de similitud

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
<b>05_ARESTEGUI APAZA - TIPO CANO.doc x</b>	<b>ARESTEGUI APAZA TIPO CANO</b>

RECUENTO DE PALABRAS

**25789 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**115069 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**119 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**8.7MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jun 21, 2024 5:22 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jun 21, 2024 5:24 PM GMT-5**

### ● 21% de similitud general

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

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

Resumen

### ● 21% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

#### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<a href="https://repositorio.autonmadeica.edu.pe">repositorio.autonmadeica.edu.pe</a> Internet	9%
2	<a href="https://repositorio.autonmadeica.edu.pe">repositorio.autonmadeica.edu.pe</a> Internet	4%
3	<a href="https://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Internet	3%
4	Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra PUCMM on 2022-07-06 Submitted works	2%
5	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Internet	<1%
6	<a href="https://ti.autonmadeica.edu.pe">ti.autonmadeica.edu.pe</a> Internet	<1%
7	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-11 Submitted works	<1%
8	<a href="https://repositorio.continental.edu.pe">repositorio.continental.edu.pe</a> Internet	<1%

9	<b>repositorio.autonoma.edu.pe</b> Internet	<1%
10	<b>edoc.pub</b> Internet	<1%
11	<b>Universidad Autonoma del Peru on 2022-07-24</b> Submitted works	<1%
12	<b>repositorio.upagu.edu.pe</b> Internet	<1%
13	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-23</b> Submitted works	<1%
14	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Internet	<1%
15	<b>Universidad Privada del Norte on 2023-07-08</b> Submitted works	<1%
16	<b>Universidad Alas Peruanas on 2023-08-04</b> Submitted works	<1%
17	<b>Universidad Peruana Los Andes on 2021-07-13</b> Submitted works	<1%
18	<b>Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2021-12-06</b> Submitted works	<1%
19	<b>Universidad Católica de Santa María on 2023-07-25</b> Submitted works	<1%
20	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%

21

repositorio.upao.edu.pe  
internet

<1%