



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

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

TESIS

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN
COLEGIO NACIONAL, AREQUIPA, 2023

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR
PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:
MARÍA LEÓN NEGRÓN
TERESA ROCIO YANA PARI

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL
TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:
DRA. DANIELA MILAGROS ANTICONA VALDERRAMA
CÓDIGO ORCID N.º 0000-0002-1189-4789

CHINCHA, 2023

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Dra. Susana Marleni Atuncar Deza

Decana de la Facultad de Medicina Humana y Ciencias de la Salud

Presente. –

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarle e informar que el/la/los estudiantes: María León Negrón, Teresa Rocio Yana Pari

de la Facultad de psicología, del programa académico de taller de titulación, ha cumplido con elaborar su:

**PROYECTO DE
TESIS**

TESIS

Titulado: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL, AREQUIPA, 2023

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el procedimiento correspondiente, remito la presente constancia adjuntando 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,



Dra. Daniela Milagros Anticona Valderrama
DNI N° 47152075

Código ORCID N° <https://orcid.org/0000-0002-1189-4789>

Declaratoria de autenticidad de la investigación

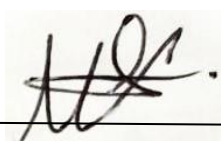
Yo, María León Negrón identificado(a) con DNI N°46670664 y Teresa Rocio Yana Pari, identificado(a) con DNI N°72100557, en nuestra condición de estudiantes del programa de estudios de Psicología de la Facultad de Ciencias de la salud en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: Adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023; declaramos bajo juramento que:

- a. La investigación realizada es de nuestra autoría
- b. La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni auto plagio en su elaboración.
- c. 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.
- d. 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.
- e. 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:

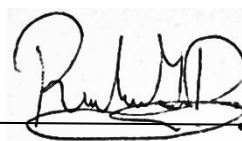
25%

Autorizamos 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, 25 de octubre del 2023



María León Negrón
DNI: 46670664



Teresa Rocio Yana Pari
DNI: 72100557

Dedicatoria

Dedico en Primer lugar A NUESTRO SEÑOR JESUCRISTO Y LA VIRGEN DE CHAPI por ser mi guía y fortaleza en cada paso de mi carrera profesional, a mis padres amados MARTÍN Y TERESITA, por su colaboración y paciencia a mi querido esposo Fredy, por ser mi pilar y fortaleza a todos ellos que me han acompañado en mi trayecto estudiantil, laboral y de vida a los cuales agradezco su apoyo incondicional ser mi ejemplo, inspiración y guía cada día para lograr mi meta de ser profesional.

Rocio

Dedico primeramente a Dios por ser guía y fortaleza en cada paso de mi carrera profesional. A mi familia en especial a mis padres Mamerto y Tomasa. Por su apoyo incondicional y formación a lo largo de mi vida, también agradecer a mi esposo Juan Carlos y mi hijo Josue Mauricio por ser motor y motivo para cada paso que daré de ahora en adelante.

María

Agradecimientos

Agradecemos a la universidad Autónoma de Ica por permitirnos optar nuestro título profesional de psicología. A la Doctora Daniela Milagros Anticona Valderrama, por su apoyo para lograr el hacer de nuestro proyecto de tesis. A la directora Susana Marleni Atuncar Deza. Decana de la facultad de ciencias de la salud de la universidad de Ica.

Resumen

Objetivo: Determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023” **Metodología:** De enfoque cuantitativo y no experimental, correlacional y descriptiva. Con una muestra de 150 alumnos de un colegio nacional de Arequipa. Para recolección de datos se utilizó la técnica de encuesta y los instrumentos utilizados son: Test de dependencia de Videojuegos y la lista de chequeo de habilidades sociales **Resultados:** En cuanto a la prevalencia porcentaje de adicción a los videojuegos podemos mencionar que predomina los estudiantes que presentan rasgos de adicción alto un 48,0 %, seguido de estudiantes que no presentan rasgos de adicción 33.3 % y por ultimo estudiantes que presentan rasgos de adicción moderados con un 18,7 %. En cuanto a las habilidades sociales podemos mencionar que predomina los estudiantes que presentan habilidades sociales deficientes con un 66,7 %, seguido estudiantes que presentan habilidades sociales altas con un 33,3 %.

En cuanto a la correlación se halló En general, hubo una correlación alta, negativa y significativa ($\rho = -.899$ $p < 0.05$) entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales, que incluían saber iniciar conversaciones y mantener relaciones, como hablar, hacer peticiones y hacer preguntas. ofrecer cumplidos, etc.; esta dimensión se ve afectada por la adicción a los videojuegos. **Conclusión:** Se concluye que existe una relación negativa y altamente significativa entre las variables de estudio y sus dimensiones.

Palabras claves: *Adicción a los video juegos, habilidades sociales, estudiantes de secundaria.*

Abstrac

Objective: Determine the relationship between video game addiction and social skills in high school students of a national school, Arequipa, 2023”

Methodology: Quantitative and non-experimental, correlational and descriptive approach. With a sample of 150 students from a national school in Arequipa. To collect data, the survey technique was used and the instruments used are: Video game dependency test and the social skills checklist

Results: Regarding the percentage prevalence of addiction to video games, we can mention that students who present predominate. high addiction traits 48.0%, followed by students who do not present addiction traits 33.3% and finally students who present moderate addiction traits with 18.7%. Regarding social skills, we can mention that students who present poor social skills predominate with 66.7%, followed by students who present high social skills with 33.3%.

Regarding the correlation, it was found that there is a high, negative and significant correlation between video game addiction and social skills in general ($\rho = -.899$ $p < 0.05$), which consists of knowing how to start a conversation and maintain interpersonal relationships, such as conversing, , formulate requests and questions, give compliments, among others; This dimension is influenced by video game addiction **Conclusion:** It is concluded that there is a negative and highly significant relationship between the study variables and their dimensions.

Keywords: *Video game addiction, social skills, high school students.*

Índice general

Portada	
CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN	
Declaratoria de autenticidad de la investigación	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	iv
Abstrac.....	v
Índice general	6
Índice de tablas académicas.....	7
Índice de figuras.....	9
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2.1. Descripción del problema	12
2.2. Pregunta de investigación general.....	14
2.3. Pregunta de investigación específicas.....	14
2.4. Objetivo general.....	15
2.5. Objetivos específicos	15
2.6. Justificación e importancia.....	16
2.7. Alcances y limitaciones.....	17
III. MARCO TEÓRICO	18
3.1. Antecedentes.....	18
3.2. Bases teóricas	22
3.3. Marco conceptual	26
IV. METODOLOGÍA.....	29
4.1. Tipo y nivel de investigación	29
4.1.1. Enfoque.....	29
4.1.2. Tipo	29
4.1.3. Nivel	29
4.2. Diseño de la investigación	29
4.3. Hipótesis general y específicas	30
4.4. Identificación de las variables	30
4.5. Matriz de operacionalización de variables	32

4.5 Población-Muestra	34
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información	35
4.7 Técnicas de análisis y procesamiento de datos.....	37
V. RESULTADOS	38
5.1. Presentación de resultados	38
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	51
6.1. Análisis inferencial	51
VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	56
7.1. Comparación de resultados	56
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
Conclusiones	59
Recomendaciones	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
Anexo 1: Matriz de consistencia	64
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	68
Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición	72
Anexo 4: Base de datos.....	78
Anexo 5: Evidencia fotográfica.....	99
Anexo 6 Reporte turnitin al 22%	101

Índice de tablas académicas

Tabla 1	
Niveles de Adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023.....	38
Tabla 2.....	
Dimensión 1 Nivel de Abstinencia.....	39
Tabla 3.....	
Nivel de Abuso y Tolerancia	40
Tabla 4.....	
Niveles de dificultad en el control.....	40
Tabla 5.....	
Niveles de habilidades sociales en estudiantes de un colegio en Arequipa,2023.....	41
Tabla 6.....	

Nivel de Primeras habilidades sociales.....	42
Tabla 7.....	
Nivel de Habilidades sociales avanzadas	43
Tabla 8.....	
Nivel de Habilidades relacionadas con los sentimientos.....	44
Tabla 9.....	
Nivel de Habilidades alternativas a la agresión.....	45
Tabla 10.....	
Nivel de Habilidades para hacer frente al estrés.....	46
Tabla 11.....	
Nivel de Habilidades de planificación.....	47
Tabla 12.....	
Tabla cruzada de Adicción a los video juegos y sexo.....	48
Tabla 13.....	
Tabla cruzada de habilidades sociales y sexo	49
Tabla 14.....	
Pruebas de normalidad según Kolmogorov-Smirnov ^a	51
Tabla 15.....	
Correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales	52
Tabla 17.....	
Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades sociales avanzadas	53
Tabla 18.....	
Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades relacionadas con los sentimientos	53
Tabla 17.....	
Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades alternativas a la agresión	54
Tabla 18.....	
Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades para hacer frente al estrés	54

Índice de figuras

Fig. 1 Adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023	38
Fig. 2 Dimensión 1 Nivel de Abstinencia.....	39
Fig. 3 Nivel de Abuso y Tolerancia	40
Fig. 4 Niveles de dificultad en el control.....	41
Fig. 5 Niveles de habilidades sociales en estudiantes de un colegio en Arequipa,2023.....	42
Fig. 6 Nivel de Primeras habilidades sociales.....	43
Fig. 7 Nivel de Habilidades sociales avanzadas	44
Fig. 8 Nivel de Habilidades relacionadas con los sentimientos.....	45
Fig. 9 Nivel de Habilidades alternativas a la agresión.....	46
Fig. 10 Habilidades para hacer frente al estrés.....	47
Fig. 11 Nivel de Habilidades de planificación.....	48
Fig. 12 Tabla cruzada de Adicción a los videojuegos y sexo	49
Fig. 13 Tabla cruzada de habilidades sociales y sexo	50

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los son muchos los individuos que consumen videojuegos, personas de todas las edades alguna vez en su vida han jugado algún video juego y muchos de ellos aún lo hacen. Los adolescentes en etapa escolar por lo general cuentan con los recursos tecnológicos que les permiten usar los videojuegos, ya sea a través de consolas, computadoras, smartphones, cabinas de internet entre otros; la brecha que existe entre ser jugadores ocasionales, frecuentes y generar una adicción es muy corta, algunos síntomas de adicción ya se están estudiando hoy en día y las evidencias que sus efectos negativos en sus consumidores son cada vez más aceptadas dentro de la comunidad científica.

Por su parte Schiller (2002) expresa que “el hombre es hombre verdaderamente cuando juega”. El juego es inherente al ser humano, todos los hombres están instruidos para jugar como parte de un proceso de desarrollo y evolución. Sin embargo, con la llegada de la tecnología a nuestras vidas, nuestros pensamientos, conductas, y hábitos fueron influenciados por las tendencias tecnológicas. En el año de 1952 se creó el primer video juego del popular tres en raya que se podía jugar contra una máquina (Retro informatica, 2022). Desde aquel año los videos juegos han estado en constante evolución siendo cada vez más atractivos al público joven que tiene acceso a los aparatos tecnológicos que aparecieron año tras año hasta la fecha actual.

La presente investigación se realizó como respuesta a la problemática actual que se vive en la sociedad peruana y regional dadas

todas las significancias que demuestran a simple vista que las hipótesis planteadas por las investigadoras posiblemente sean correctas. Así mismo el estudio tiene como método principal el cuantitativo-hipotético-deductivo por que se utilizara datos exactos y corroborados para responder a las preguntas previamente planteadas.

El estudio se estructura teniendo en cuenta los planes propuestos por la universidad de la siguiente manera:

Capítulo I, En el cual se menciona la problemática a modo de introducción. En el capítulo II, se hace énfasis al planteamiento del problema del presente estudio, haciendo mención de las preguntas principales y específicas junto a los objetivos que se plantean para la investigación, así como también, su justificación y la importancia del planteamiento. Dentro del capítulo III, hace mención al marco teórico en el cual se presentan cada antecedente de estudio en conjunto con las bases teóricas. En IV capítulo se menciona la metodología propuesta para el estudio, así como el tipo y diseño utilizado, de igual forma también se expresan las hipótesis, variables y su operacionalización, al tiempo que se menciona la muestra, instrumentos utilizados y datos procesados. Finalmente, el capítulo V, se mencionan los resultados obtenidos los cuales se relacionan con el capítulo VI, donde se culmina con las conclusiones, anexos y referencias bibliográficas.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

Desde los primeros indicios históricos de la humanidad, el juego fue parte fundamental del desarrollo social, cognitivo, físico y recreativo de todo ser humano y que a la larga con la práctica lúdica asegura una adecuada supervivencia en su medio natural.

Tras cuatro años de investigación, la (OMS, 2019) decidió definir la adicción a los videojuegos como un padecimiento para aclarar sus síntomas y duración.

Matalí (2015) refiere que la adicción a los videojuegos, tiene graves efectos nocivos como, poco control de esfínteres, descuido en la alimentación, irritabilidad, entre otros, y además se requiere atención pertinente.

Uno de los efectos importantes que podría causar la adicción a los videojuegos es la des adecuadas habilidades sociales de los individuos ya que, al pasar demasiadas horas en un mundo digital, se aíslan parcial o completamente de su entorno social, lo que se evidencia en la falta de comunicación con los padres y el resto de su familia, además del poco control de sus impulsos que se manifiesta en sus centros educativos.

Los índices de consumo excesivo de los videos juegos a nivel mundial es alarmante, con una variedad de público que lo consume. Según Paoli (2020) en el continente europeo aproximadamente del 9 al 23 por ciento de jóvenes consumen videojuegos diariamente, así mismo afirma

que el tiempo de consumo es relativo de manera creciente en función a la edad con un promedio de 62 horas semanales, y en España en el año 2017 15.8 millones de adolescentes jugaron algún video juego. En latino américa la alta demanda de los video juegos también genera millonarias ganancias. El portal web, América económica (2015) en el año 2015 en latino américa se gastó \$ 3,972,265,000, siendo Brasil el país con más gasto en la región. En nuestro país este suceso en las ultimas épocas se convirtió en un problema latente, según el diario Perú 21 (2020) en el año 2019 se atendieron 3099 jóvenes a nivel nacional cuyas edades van desde los 12 hasta los 17 años por este problema, reporte del Ministerio de salud.

Teniendo estas premisas podemos suponer que el bienestar psicológico de la persona se ve afectado en una manera severa puesto que se pierde las relaciones sociales adecuadas que están vinculadas directamente con el desarrollo propio del ser humano e implica un futuro prometedor (Rangel y Alonso, 2010)

Richard y James (2017) propusieron una teoría del aprendizaje asociativo de la adicción conductual. Aunque el modelo asociativo es la explicación estándar para la adicción a las drogas, este no es el caso de la adicción conductual. Como se enfatizará en las dos secciones siguientes, el enfoque de las diferencias individuales para las adicciones conductuales es generalmente el más prevalente en la literatura de investigación. Sin embargo, siguiendo el análisis de las máquinas tragamonedas realizado por Skinner (1953), el juego es una base importante para la investigación del aprendizaje asociativo (Brown, 1987, Dickerson, 1979, Ghezzi et al.,

2006, Haw, 2008). Al igual que el abuso de sustancias, todos intentan dar forma a diferentes aspectos del juego.

2.2. Pregunta de investigación general

¿Existe correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de un colegio nacional Arequipa 2023?

2.3. Pregunta de investigación específicas

P.E.1: ¿Existe correlación entre adicción a los videojuegos y primeras habilidades sociales en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023?

P.E.2: ¿Existe correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales avanzadas en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023?

P.E.3: ¿Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades para manejar sentimientos en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023?

P.E.4: ¿Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y Habilidades alternativas a la agresión en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023?

P.E.5: ¿Existe correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades para manejo de estrés en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023?

P.E.6: ¿Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades de planificación en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023?

2.4. Objetivo general

Establecer la existencia de correlación entre adicción a los videojuegos y la variable 2 en estudiantes de un colegio nacional Arequipa 2023

2.5. Objetivos específicos

O.E.1: Establecer la correlación entre adicción a los videojuegos y primeras habilidades sociales en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

O.E.2 Establecer la correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales avanzadas en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

O.E.3: Establecer la correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades para manejar sentimientos en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

O.E.4: Establecer la correlación entre la adicción a los videojuegos y Habilidades alternativas a la agresión en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

O.E.5: Establecer la correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades para manejo de estrés en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

O.E.6: Establecer la correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades de planificación en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

2.6. Justificación e importancia

2.6.1. Justificación

2.6.1.1 Justificación teórica

El propósito de este estudio fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Desde el punto de vista teórico, relacionando las teorías más importantes como la teoría de las habilidades sociales planteadas por Goldstein en 1983, también la teoría de Gil planteada en el 2011; así también la teoría de adicción a los video juegos planteada por Chóliz y Marco en el 2011 quienes dan soporte teórica a la presente investigación y teniendo como referencia a estudios con rigor científico, dicha información será obtenida de revistas científicas indexadas y tesis de pre y pos grado. Con el fin de verificar las hipótesis planteadas de manera adecuada y coherente.

2.5.1.2 Justificación practica

Podemos mencionar que el estudiante del nivel secundario además de recibir una adecuada formación intelectual también es importante que desarrollen sus habilidades sociales de la mejor manera ya que solo así aseguran un futuro prometedor a nivel personal, profesional, laboral e interpersonal. Así mismo la presente investigación servirán en el ámbito practico para que las autoridades del colegio tomen conocimiento de la realidad en la que se encuentran los estudiantes y a partir de esto se plantee y ejecute programas de investigación para así dar una solución a esta problemática.

2.5.1.3 Justificación metodológica

En la presente investigación se realiza el método cuantitativo-hipotético-deductivo al realizar un análisis estadístico por este motivo se utilizó este método científico porque que nos resulta altamente confiable dados los métodos de recolección de datos y procesamientos de los mismos, así como la utilización de instrumentos especializados y validados en nuestro país que aporta un alto índice de confiabilidad y valides que respaldan todo el proceso metodológico de este estudio.

2.6.2. Importancia

La presente investigación toma importancia debido a que los resultados podrían servir como antecedentes a la problemática local y nacional. así mismo para la institución educativa donde se aplicó la investigación a partir del resultado se podría planificar, elaborar y aplicar programas de intervención para prevenir y promocionar hábitos saludables y responsables para sus estudiantes.

2.7. Alcances y limitaciones

2.7.1. Alcances

2.7.2. Limitaciones

Las limitaciones principales de este estudio radican en las características socio económicas de los participantes ya que los niveles de posesión material varían en cada individuo lo que difiere en cuanto al uso y consumo de las nuevas tecnologías.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

3.1.1. *Antecedentes internacionales*

Agüero (2017) realizó una investigación de con el objetivo de analizar los efectos negativos que pueden tener las personas que permanecen en Facebook por demasiadas horas durante el día de tipo correlacional sobre el uso de Facebook y habilidades sociales en adolescentes La muestra estuvo conformada por 100 adolescentes de 13 a 18 años del Ministerio Jóvenes en Victoria. Para la recolección de información utilizó el Cuestionario de evaluación de dificultades interpersonales en la adolescencia CEDIA de Dolores y una encuesta de uso de Facebook. Los resultados fueron que existen importantes correlaciones con respecto a las variables planteadas en la investigación, determina que no existe una relación directa entre las habilidades sociales percibidas y las horas invertidas en la red social Facebook.

Martínez, ét al (2010) llevaron a cabo un estudio correlacional con el objetivo de analizar la relación entre los niveles de violencia y el abuso de videojuegos en 100 adolescentes de ciudadanía mexicana y chilena. Manejaron como instrumentos una serie de preguntas cerradas acerca de la conducta cotidiana del uso de videojuegos, 15 reactivos que miden las siguientes dimensiones: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto. En cuanto a los niveles de agresión diseñaron una escala de 13 reactivos, tipo Likert con cuatro opciones de respuestas que van de nunca a siempre. Los resultados mostraron relaciones significativas entre los

niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, encontraron algunas diferencias en estas variables entre las dos muestras (México y Chile), en donde los adolescentes mexicanos mostraron niveles altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.

Gonzales et al. (2018) en Colombia realizaron una investigación, el objetivo fue determinar si existe relación entre habilidades sociales y la manifestación clínica de ideación y riesgo suicida en adolescentes. Fue un estudio descriptivo y correlacional, 115 adolescente fueron la población, se la Escala de Desesperanza de Beck y el test de Habilidades Sociales de Goldstein, los resultados fueron que si existe correlación significativa e inversa.

3.1.2. Antecedentes nacionales

En Cajamarca Chugden (2021) realizo una investigación de licenciatura titulada El objetivo fue determinar la relación entre la Dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes, fue cuantitativa básica, con diseño no experimental descriptivo correlacional". La población y muestra fueron 175 y 121 estudiantes respectivamente, de ambos sexos y que cursan el 4to y 5to grado. Los instrumentos usados fueron el Test de Dependencia a Videojuegos de Choliz y Marco, y la Escala de Habilidades Sociales de Gimero. Los resultados indican que existe una predominancia de un nivel bajo en videojuegos, y un nivel moderado en habilidades sociales, y con relación al nivel de dependencia a los videojuegos según sexo, el femenino predomina en el nivel alto a diferencia del masculino.

En Lima, Araujo & Santisteban (2022) realizaron una investigación de licenciatura titulada “Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín”. El objetivo fue determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, se utilizó un diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, para la cual se ha tomado una muestra de 308 estudiantes de ambos sexos de entre 15 a 17 años a quienes se le aplicó la Escala de Videojuegos (GAS) y la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales. Los resultados demostraron que existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad ($\rho=-0.756$; $p=0.000$), al mismo tiempo se evidenció la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de sociabilidad, es decir, existe una relación significativa, considerable e inversa con el asertividad ($\rho=-0.679$; $p= 0.000$) comunicación ($\rho=-0.677$; $p= 0.000$), autoestima ($\rho=-0.696$; $p= 0.000$) y la toma de decisiones ($\rho=-0.645$; $p= 0.000$).

Espinoza (2020) realizó una investigación de licenciatura titulada “Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio salesiano San Juan Bosco, Ayacucho”. El objetivo fue determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de los juegos en red. El estudio se basó en el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel correlacional, descriptivo. Trabajó con una población de 114 adolescentes. Los resultados fueron que

existe una correlación significativa inversa entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de juegos en red.

3.1.3. Antecedentes locales

CHALLCO & GUZMAN (2018) en Arequipa realizaron una investigación titulada “ Uso De Videojuegos Y Su Relación Con Las Habilidades Sociales En Estudiantes Del Área De Ingenierías De La Unsa” cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 606 estudiantes de segundo a cuarto año de la Facultad de Ingeniería de Producción y Servicios de la Universidad Nacional de San Agustín, con un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y correlacional, los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) adjuntado a una ficha de preguntas generales sobre la preferencia y frecuencia en el uso de videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales. Los resultados fueron que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados ($r = -.139$; $p = .001$), la relación es inversamente proporcional, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales.

Lauracio (2018) en Arequipa realizaron una investigación titulada Relación Entre Los Niveles De Inteligencia Emocional Y La Adicción A Los Videojuegos En Estudiantes Universitarios De Primer Año De La Universidad Católica De Santa María, Arequipa, 2018.” cuyo objetivo fue Determinar la relación entre los niveles de Inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de la Universidad

Católica de Santa María, Arequipa 2018. estadística descriptiva y se asociaron las variables categóricas por medio de la prueba chi cuadrado. Los resultados fueron en un nivel de inteligencia emocional más bajo, se presenta una mayor proporción de sujetos con rasgos de adicción a los videojuegos mostrando una correlación negativa entre las variables. Se comprueba que existe una relación estadísticamente significativa entre el nivel de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Adicción a los videojuegos

Espósito (2005) menciona que los cambios de esta década también han cambiado las preferencias de los jugadores: los ordenadores e Internet probablemente estén sustituyendo a las videoconsolas y a los CD, aunque obviamente todavía existen. En las épocas actuales los videojuegos se enfocan con más frecuencia en la interacción con los consumidores de formas diversas, sumergiendo mejor a los usuarios simulando la realidad a través de gráficos, gafas y controles.

La Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud (CIE-11) define el trastorno por juego en línea y fuera de línea como un esquema de rutina digital videojuegos caracterizado por un control negativo sobre otras actividades, por ejemplo, A pesar de los efectos negativos del mayor uso de estas plataformas, otros intereses han disminuido (Organización Panamericana de la Salud, 2018)

Griffiths (2005) señaló que toda actividad y pensamiento suele estar asociado con este uso, con cambios de humor, indicadores de abstinencia, problemas personales y reincidencias de consumo.

Para García (2005) se entiende por uso de videojuegos cualquier comportamiento que realizan las personas en una plataforma donde la frecuencia y el tiempo invertido no impactan negativamente en estado mental, físico y medio ambiente.

Gee (2004) entiende la adicción a los videojuegos como cualquier efecto negativo para la persona que lo sufre y su contexto, como consecuencia del uso más frecuente y durante más tiempo de los videojuegos. La adicción a los videojuegos se refiere a cualquier sentimiento experimentado por los jugadores que indica un deseo de continuar jugando incluso después de terminar el juego (Lemmens et al., 2009). Asimismo, es la priorización de dicha conducta sobre otras de forma repetida, crónica y progresiva antes de que la velar por factores prioritarios como la salud física, mental y emocional (Gálvez, 2006).

Según Clifford et al. (2018) los juegos de rol, incluidos los juegos de rol multijugador masivo en línea, son el género de juego más asociado con la adicción a los videojuegos, seguido de los shooters, los juegos de arena, las batallas multijugador en línea y los juegos en tiempo real. El proceso de "mejorar" o mejorar los personajes del juego en los juegos de estrategia es un factor importante en las adicciones conductuales de los adolescentes, incluido un mayor disfrute.

Griffiths (2005), citado en Daniel et al. (2013), sostienen que la adicción a los videojuegos es, en última instancia, un problema que debe tomarse en serio y que es necesario comprender y reconocer las características de quienes la desarrollan. Un modelo alternativo de seis rasgos o componentes de la conducta adictiva (Griffiths, 2005). Los criterios son los siguientes: (1) Significa que los videojuegos son la actividad más importante para el individuo en su vida cotidiana, pensamientos dominantes (preocupación y deterioro cognitivo), (2) regulación de las emociones, que se refiere a los cambios que ocurren en las emociones de una persona. mientras juego. partituras de videojuegos; (3) tolerancia, se refiere al progresivo aumento de cantidades significativos de consumo de videojuegos para tener el mismo efecto reguladores emocionales descritos anteriormente; (4) rechazo, que se refiere a una aversión a la exposición emocional y/o física. Un cese o disminución repentina del juego, (5) recaída, que se refiere a la tendencia de un jugador a volver a patrones de juego anteriores, incluso los picos más extremos y típicos de juego excesivo de videojuegos, seguidos de una rápida recuperación con el tiempo. Templanza o Templanza. (6) Daño, hace alusión a los efectos negativo de utilizar excesivamente los videojuegos, incluido el estrés psicológico personal y los conflictos con otras personas (familiares y amigos) y/u otras actividades (trabajo, escuela, vida social, pasatiempos y/o intereses).

3.2.2. Habilidades sociales

Según Caballo (2007) las habilidades sociales son un acumulado de directivas que asocian actitudes, conductas, sentimientos, derechos y deberes de las personas que se desarrollan de la manera más adecuada y

que pueden disipar favorablemente los problemas con su entorno social.

Sánchez (2017) precisa que las H.S son actitudes que favorecen la resolución de conflictos propios del medio en que vivimos, que nos ayudan en encontrar la manera adecuada de expresar nuestros pensamientos, sentimientos y actos para asegurar interrelaciones personales sólidas y perdurables. Para Goldstein (1980) citado por Miranda & Quispe (2021) las habilidades sociales son una amplia gama de habilidades generales y especializadas que apoyan el establecimiento de conexiones correctas con los demás y la resolución de conflictos interpersonales teniendo en cuenta el dominio socioemocional de la actividad se denominan habilidades sociales.

Así mismo las habilidades sociales se exhiben en la capacidad de gestionar emociones, gestionar la agresividad en el hogar, gestionar el estrés y planificar. La convivencia con los demás es una condición característica de cualquier sociedad. Esta convivencia comienza con las personas que son la base de nuestra familia, y a medida que crecemos, la convivencia se expande a otros escenarios diferentes, y la escuela es uno de los espacios de revisión necesarios en una sociedad desarrollada. La integración del niño al ambiente escolar significa cambios con nuevas personas fuera del círculo familiar, lo que significa aprender otras habilidades necesarias para ser aceptado por sus pares. En este contexto, Se entiende por convivencia escolar que los alumnos y demás allegados a una comunidad educativa asimilan a vivir en armonía con los demás (Carretero, 2009).

3.3. Marco conceptual

Adicción a los video juegos

Es la sensación de jugar con videojuegos por más tiempo al previsto y no poder controlarse mientras se juega utilizando tiempo que era para otras actividades (Cholíz y Marcos, 2011).

Según Rodríguez (2002), este comportamiento surge como resultado de utilizar de manera garrafal consolas entre otros dispositivos que proyectan imágenes y sonidos con el objetivo de sumergir al usuario en una experiencia más inmersiva. Este tipo de actividades ofrece la posibilidad de crear un vínculo directo con los adolescentes, quienes buscan fuentes estimulantes que les brinden gratificación en sus vidas. Esto puede llevar a que dediquen una cantidad significativa de tiempo y atención a la actividad de juego, con consecuencias negativas en sus relaciones interpersonales, desempeño académico e incluso en su vida sentimental. Para estos individuos, dedicar tiempo a actividades que no les proporcionan estímulo se percibe como innecesario.

La intensidad del juego es excesiva porque para estas personas constituye la única fuente de gratificación, de manera similar a cómo la sustancia a la que los drogodependientes han desarrollado dependencia es la única que les brinda sensaciones de éxtasis o alivia su angustia. En el contexto de los videojuegos, aquellos individuos capaces de gestionar su tiempo lo logran gracias a tener diversas fuentes de gratificación. Alternar entre estas fuentes facilitaría mantener un equilibrio en sus vidas, evitando caer en la dependencia de un solo vicio. Al mismo tiempo, al no desarrollar

una tolerancia significativa, estos individuos se cansarían de cualquier actividad repetitiva, respetando así sus horarios de sueño. En contraste, aquellos que experimentan problemas al resolver sus conflictos internos, según Puma y Vilca (2014), podrían enfrentar dificultades al depender en exceso de una única actividad.

Habilidades sociales

Según Caballo (2007) las habilidades sociales son un conjunto de acciones y gestos que cada persona utiliza para expresar sus pensamientos, sentimientos, aspiraciones y derechos legales. Estas habilidades, cuando se desarrollan adecuadamente, permiten que las personas cooperen para resolver problemas.

Gil (2011), las habilidades sociales se describen como un conjunto de competencias relacionadas con las interacciones sociales, que pueden manifestarse de diversas maneras, principalmente a través de acciones observables y expresiones verbales. Además, aquellos individuos hábiles en el ámbito social son capaces de reconocer el momento y el lugar apropiados para exhibir estos comportamientos, logrando así una interacción satisfactoria con los demás. Según Monjas (1998), las habilidades sociales engloban una serie de acciones particulares que forman parte de las actividades sociales, donde las relaciones interpersonales generan beneficios individuales, creando un ambiente emocional agradable y proporcionando una sensación de calma y seguridad durante la interacción. Además, estas destrezas facilitan la formación de nuevas amistades y la capacidad de resistirse a situaciones incómodas, incluso cuando existe presión grupal.

Ikeda, et al (2001) sostienen que las H.S. representan un aglomerado de competencias fundamentales en los seres humanos, dado que suelen participar de manera constante en interacciones sociales. Además, destacan la importancia de diferenciar entre lo interpersonal y el simple intercambio, señalando que lo primero implica acciones de reciprocidad, mientras que lo segundo se limita a intercambios simples y específicos. Las habilidades sociales, por otro lado, son acciones complejas que deben llevarse a cabo en el momento y contexto adecuados para resolver conflictos interpersonales. En este tipo de interacción, se expresan deseos, sentimientos, emociones y opiniones, y su expresión inapropiada puede afectar al receptor y provocar conflictos.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y nivel de investigación

4.1.1. Enfoque

La presente investigación pertenece al enfoque cuantitativo, utiliza como método la compilación y examen de información para resolver incógnitas de investigación y aprobar o desaprobar hipótesis planteadas previamente, basándose en la medición, recuento y estadística numérica para observar el comportamiento de los individuos (Hernández, Fernández y Baptista, 2003).

4.1.2. Tipo

La investigación corresponde al tipo correlacional ya que según Hernández Sampieri (2018) se pretende determinar y explicar el comportamiento de una variable según la otra variable correlacionada, para la cual se categoriza como variable dependiente e independiente.

4.1.3. Nivel

La presente investigación responde al nivel explicativo, ya que se pretende explicar una problemática desde el enfoque hipotético el cual puede ser acertado o erróneo. (Hernández, Fernández y Baptista, 2003)

4.2. Diseño de la investigación

No experimental de corte transversal, ya que según Hernández Sampieri (2018) no se presente manipular ninguna de las variables y solo se tomará la muestra cuantitativa una sola vez.

4.3. Hipótesis general y específicas

4.3.1. Hipótesis general

Coexiste correlación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes un colegio nacional Arequipa 2023

4.3.2. Hipótesis específicas

H.E.1: Existe correlación entre adicción a los videojuegos y primeras habilidades sociales en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

H.E.2: Existe correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales avanzadas en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

H.E.3: Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades para manejar sentimientos en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

H.E.4: Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades alternativas a la agresión en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

H.E.5: Existe correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades para manejo de estrés en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

H.E.6: Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y habilidades de planificación en alumnos de un colegio nacional Arequipa 2023

4.4. Identificación de las variables

4.4.1. Variable independiente

Adicción a los video juegos

Dimensiones:

D1. Abstinencia

D2. Abuso y tolerancia

D3. Problemas ocasionados por videojuegos

D4. Dificultad en el control

4.4.2. Variable dependiente

Habilidades sociales

Dimensiones:

D1. Primeras habilidades sociales

D2. Habilidades sociales avanzadas

D3. Habilidades para manejar sentimientos

D4. Habilidades alternativas a la agresión

D5. Habilidades para manejo de estrés

D6. Habilidades de planificación

4.5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	D.1: Abstinencia	- Sensación de malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar	4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25.	Escala Likert S: SIEMPRE CS: CASI SIEMPRE N: NUNCA CN: CASI NUNCA	No presenta adicción: 0-40 Presenta rasgo intermedio de adicción: 41-60 Presenta adicción: 61-96	Ordinal
	D.2: Abuso y tolerancia	- Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva	1, 5, 8, 9 y 12			
	D.3: Problemas ocasionados por videojuegos	- Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos	16, 17, 19 y 23			
	D.4: Dificultad en el control	- Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento.	2, 15, 18, 20, 22, 24			

HABILIDADES SOCIALES	D.1: Primeras habilidades sociales	- Habilidades sociales básicas interpersonales	1,2,3,4,5,6,7,8	Escala Likert S: SIEMPRE CS: CASI SIEMPRE N: NUNCA CN: CASI NUNCA	Habilidades sociales deficientes: 0-90 - Habilidades sociales intermedias: 91-140 - Habilidades sociales altas: 141-200	Ordinal
	D.2: Habilidades sociales avanzadas	- Relacionarse positivamente con su ambiente social	9,10,11,12,13,14			
	D.3: Habilidades para manejar sentimientos	- Control adecuado de las emociones inter e intra personales	15,16,17,18,19,20,21			
	D.4: Habilidades alternativas a la agresión	- Control adecuado de impulsos	43,44,45,46,47,48,49,50			
	D.5: Habilidades para manejo de estrés	- Capacidad de manejar asertivamente situaciones de estrés	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42			
	D.6: Habilidades de planificación	- Organización inter e intrapersonal	22,23,24,25,26,27,28,28,30			

4.5 Población-Muestra

4.5.1 Población

Para la ejecución de esta investigación se tomará una población de 150 participantes quienes tendrán las siguientes características.

Criterios de inclusión:

- Adolescentes de edades entre 15 a 17 años
- Encontrarse en etapa de escolaridad vigente.
- Residir en en ciudad de

Arequipa Criterios de exclusión:

- No estar de acuerdo con el consentimiento informado

4.5.2 Muestra

Para la muestra se tomará 30 participantes las cuales tienen características semejantes a la población de estudio. Los cuales nos servirán para poder realizar la prueba piloto.

4.5.3 Muestreo

El muestreo pertenece a un diseño no probabilístico, el cual según Pimienta (2000) en esta modalidad de muestreo, conocida como muestreo de modelos, las muestras no son representativas debido a la forma en que se eligen; son más bien informales o arbitrarias y se fundamentan en suposiciones generales acerca de cómo se distribuyen las variables en la población, Otzen & Manterola, (2017) menciona que en un estudio el investigador puede seleccionar a los participantes que deseen ser parte de la investigación, esto se sustente en la

predisposición y la cercanía del investigador con las personas en un entorno social contiguo.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

4.6.1 Técnicas de recolección

La recolección de datos se realizará en una institución educativa nacional de Arequipa, a través de solicitud al director, esto se hará con la finalidad de obtener la autorización para realizar la presente investigación. El cual se realizará de manera presentar con apoyo de material de escritorio se mantendrá de una manera confidencial y solo se usará para fines de la presente investigación.

4.6.2 Instrumentos de recolección

Los instrumentos que se utilizaran para la investigación corresponden a test que ya se han utilizado en nuestro país, los test que se utilizaran para este estudio se describen a continuación.

4.6.2.1. Test de dependencia de Videojuegos

Este test es de la autoría de Chóliz y Clara (2011) la cual fue adaptada por Salas y Merino en el año 2017 para su aplicación en el Perú, consta de 25 ítems, con una calificación de escala tipo Likert con valores que oscilan de 0 a 4, se puede administrar individual y colectivamente teniendo una duración de aplicación entre 10 a 15 minutos aproximadamente.

4.6.2.2. Lista de chequeo conductual de habilidades sociales

Este test es de la autoría de Goldstein (1978) el cual fue adaptada por Rojas en el año 1995, consta de 50 ítems, con una calificación de escala tipo Likert con valores que oscilan de 0 a 4, se puede administrar individual y colectivamente teniendo una duración de aplicación entre 10 a 15 minutos aproximadamente.

4.6.3 Validez de los instrumentos

La validez fue factible gracias a la participación profesional de tres especialistas.

Psic. César Javier Begazo Arispe

Magister en Gerencia estratégica de recursos humanos.

Psic. Carlos Arredondo Salas

Doctor en Psicología Clínica

Psic. Heber Mario Pari Betancur

Magister en Psicología educativa

4.6.4 Confiabilidad del instrumento

Para hallar la confiabilidad de los instrumentos se utilizó la prueba estadística Alfa de Cronbach en el programa SPSS V 25, lo que permitió medir la confiabilidad del instrumento de investigación. En donde el índice de Alfa de Cronbach que más se acerque a 1 mayor consistencia interna tendrán los instrumentos.

Para la presente prueba piloto se utilizó una muestra de 30 sujetos, los cuales tienen características similares a la población de estudio

Índice de confiabilidad del instrumento de la variable adicción a los video juegos

Alfa de Cronbach	N de elementos
,953	25

Interpretación:

El instrumento posee un alto índice de confiabilidad ,953 es decir esta apta para ser aplicada en la población de estudio.

Índice de confiabilidad del instrumento de la variable habilidades sociales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,798	50

Interpretación:

El instrumento posee un índice aceptable de confiabilidad ,798 es decir esta apta para ser aplicada en la población de estudio.

4.7 Técnicas de análisis y procesamiento de datos

El proceso se llevará a cabo por medio del paquete estadístico SPSS (Statistical Packge for the Social Sciences). Seguidamente, se realizará el vaciado de datos en programa estadístico SPSS, para poder hacer el análisis de normalidad y por último se hallará el coeficiente de correlación.

V. RESULTADOS

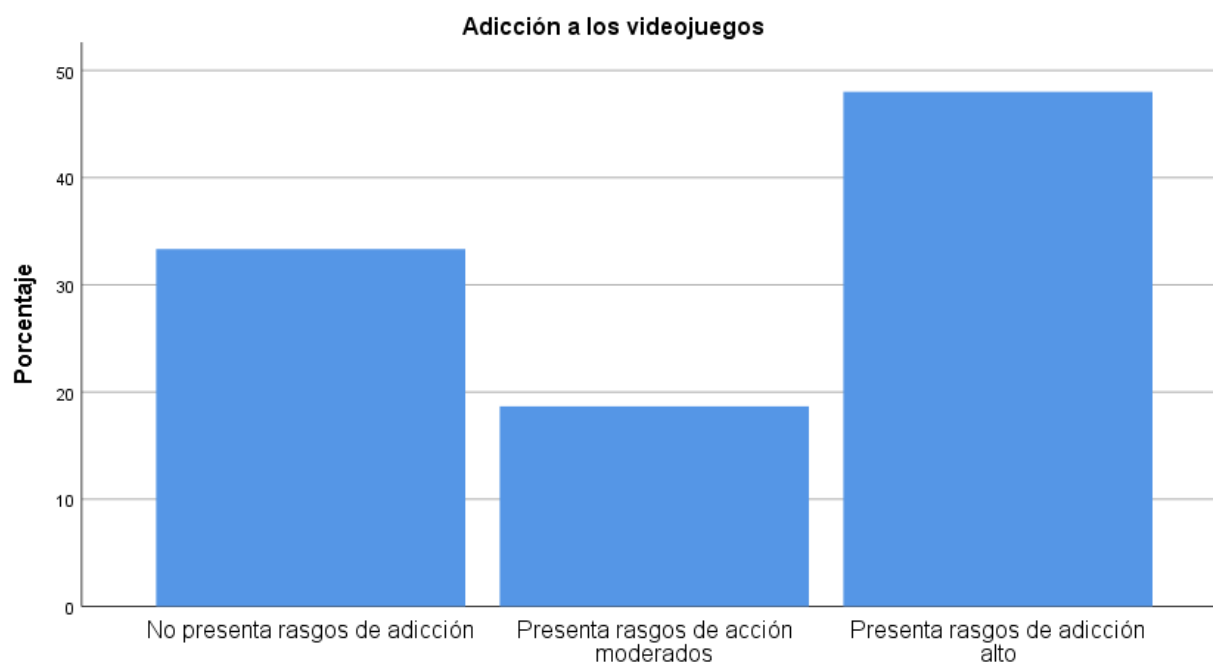
5.1. Presentación de resultados

Tabla 1

Niveles de Adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
No presenta rasgos de adicción	50	33,3
Presenta rasgos de adicción moderados	28	18,7
Presenta rasgos de adicción alto	72	48,0
Total	150	100,0

Fig. 1 Adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023



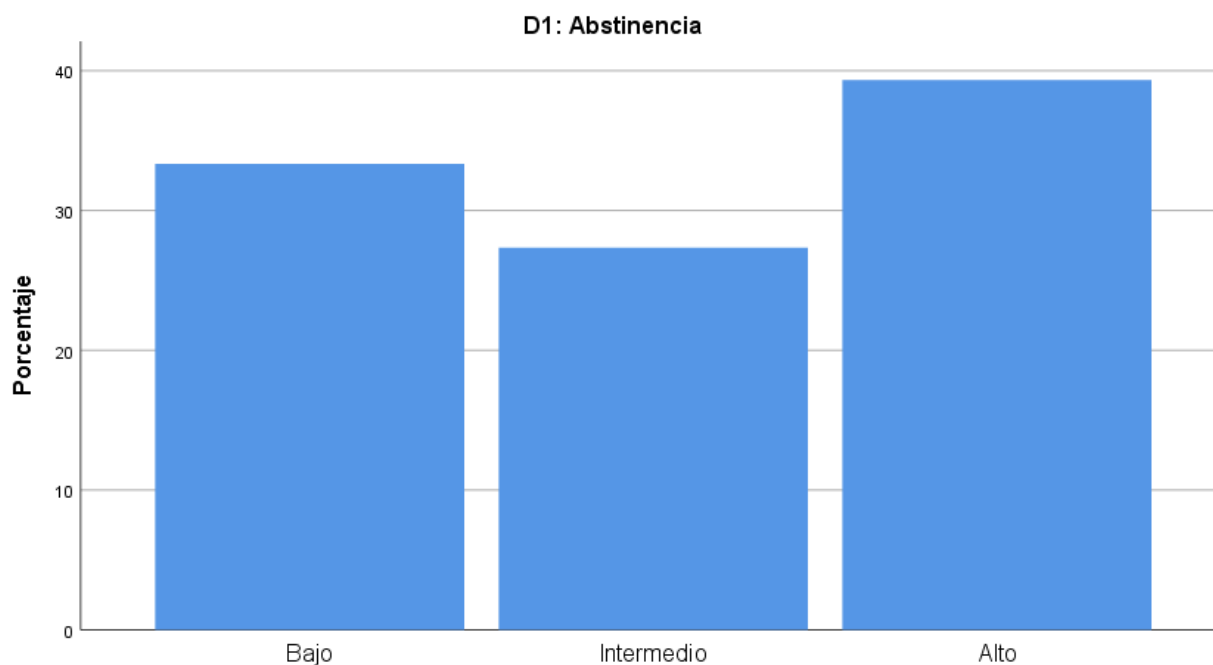
Se puede observar que en la tabla 1 y figura 1 el porcentaje de adicción a los videojuegos, donde predomina los estudiantes que presentan rasgos de adicción alto un 48,0 %, seguido de estudiantes que no presentan rasgos de adicción 33.3 % y por ultimo estudiantes que presentan rasgos de adicción moderados con un 18,7 %.

Tabla 2

Dimensión 1 Nivel de Abstinencia

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	50	33,3
Intermedio	41	27,3
Alto	59	39,3
Total	150	100,0

Fig. 2 Dimensión 1 Nivel de Abstinencia



Se puede observar que en la tabla 2 y figura 2 el porcentaje la dimensión 1 para la variable adicción a los videojuegos, donde predomina el nivel alto

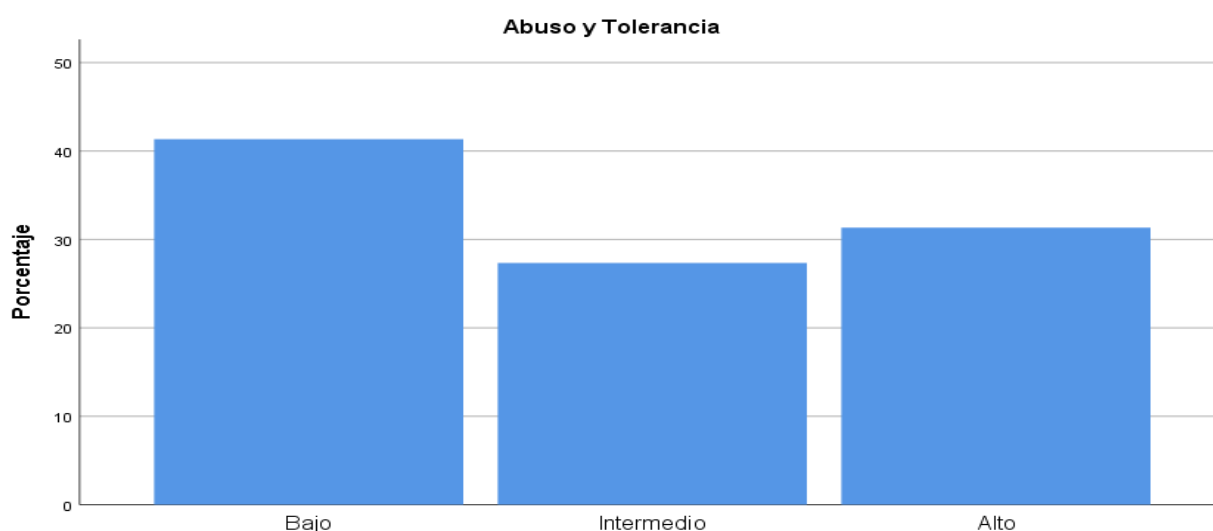
un 39,3 %, seguido del nivel bajo con 33.3 % y por ultimo nivel intermedio con un 27,3 %.

Tabla 3

Nivel de Abuso y Tolerancia

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	62	41,3
Intermedio	41	27,3
Alto	47	31,3
Total	150	100,0

Fig. 3 Nivel de Abuso y Tolerancia



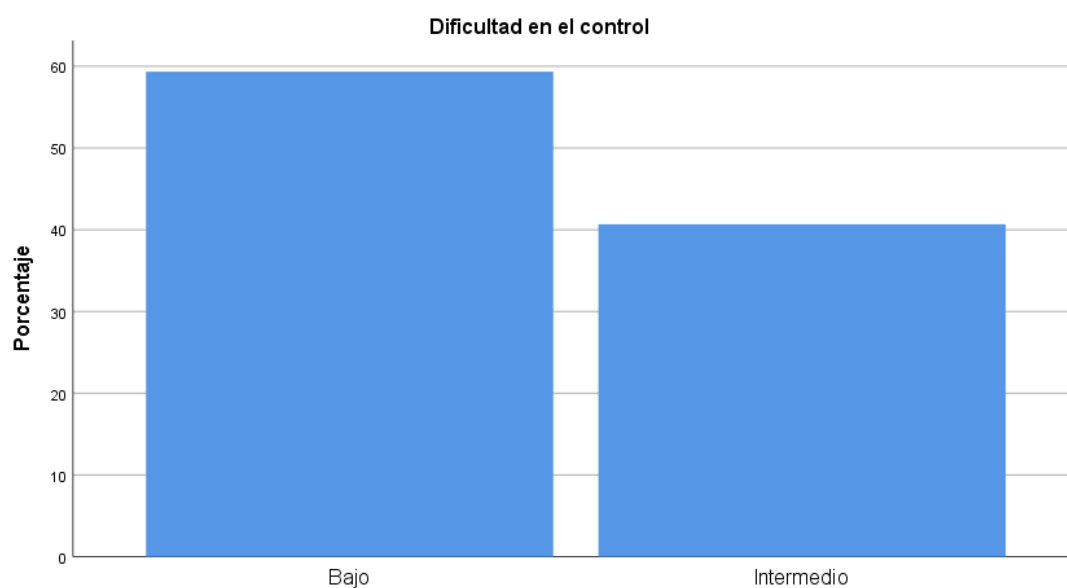
Se puede observar que en la tabla 3 y figura 3 el porcentaje la dimensión 2 para la variable adicción a los videojuegos, donde predomina el nivel bajo un 41,3 %, seguido del nivel alto con 31.3 % y por ultimo nivel intermedio con un 27,3 %.

Tabla 4

Niveles de dificultad en el control

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	89	59,3
Intermedio	61	40,7
Total	150	100,0

Fig. 4 Niveles de dificultad en el control



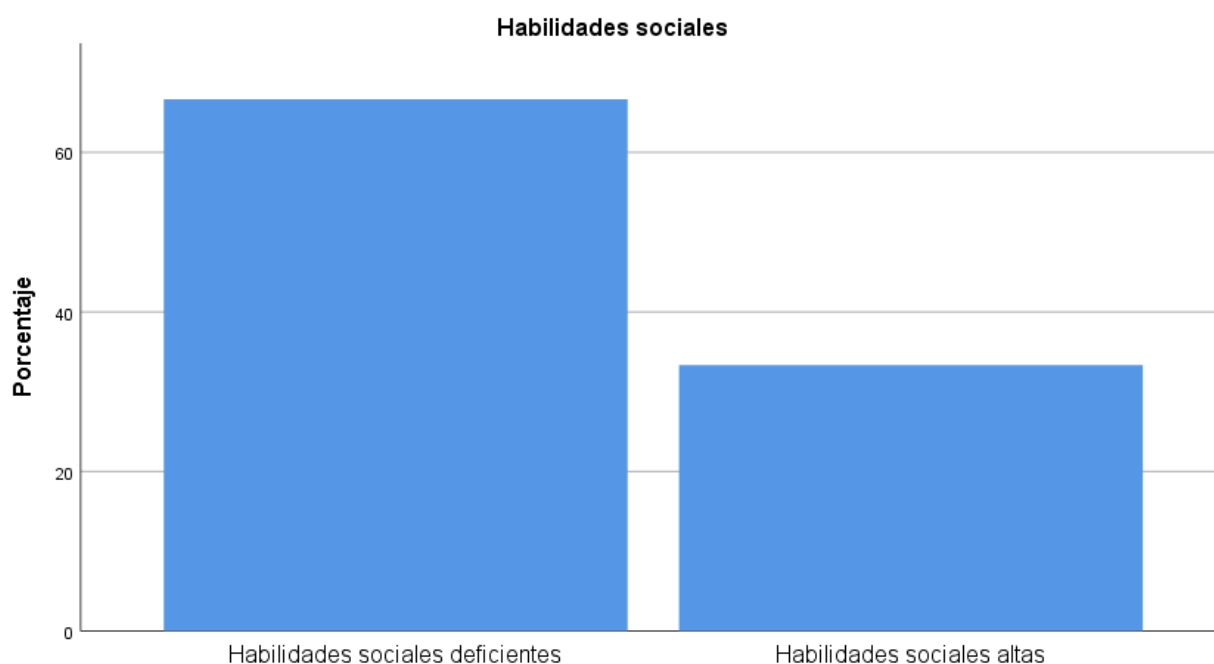
Se puede observar que en la tabla 4 y figura 4 el porcentaje la dimensión 3 para la variable adicción a los videojuegos, donde predomina el nivel bajo un 59,3 %, seguido nivel intermedio con un 40,7 %.

Tabla 5

Niveles de habilidades sociales en estudiantes de un colegio en Arequipa, 2023

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Habilidades sociales deficientes	100	66,7
Habilidades sociales altas	50	33,3
Total	150	100,0

Fig. 5 Niveles de habilidades sociales en estudiantes de un colegio en Arequipa,2023



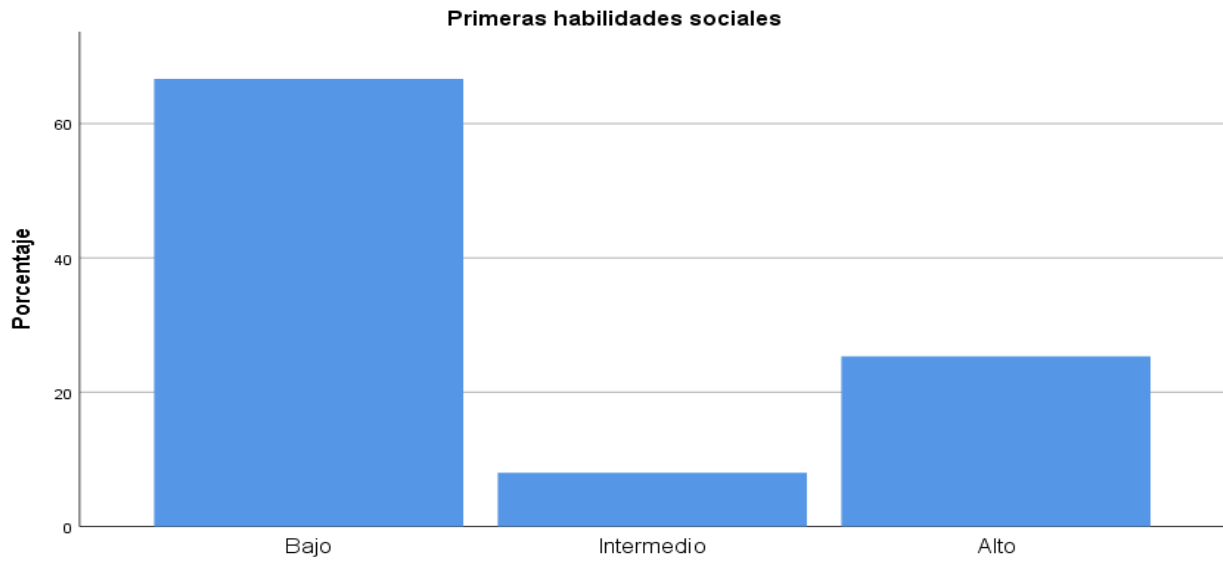
Se puede observar que en la tabla 5 y figura 5 el porcentaje habilidades sociales, donde predomina los estudiantes que presentan habilidades sociales deficientes con un 66,7 %, seguido estudiantes que presentan habilidades sociales altas con un 33,3 % .

Tabla 6

Nivel de Primeras habilidades sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	100	66,7
Intermedio	12	8,0
Alto	38	25,3
Total	150	100,0

Fig. 6 Nivel de Primeras habilidades sociales



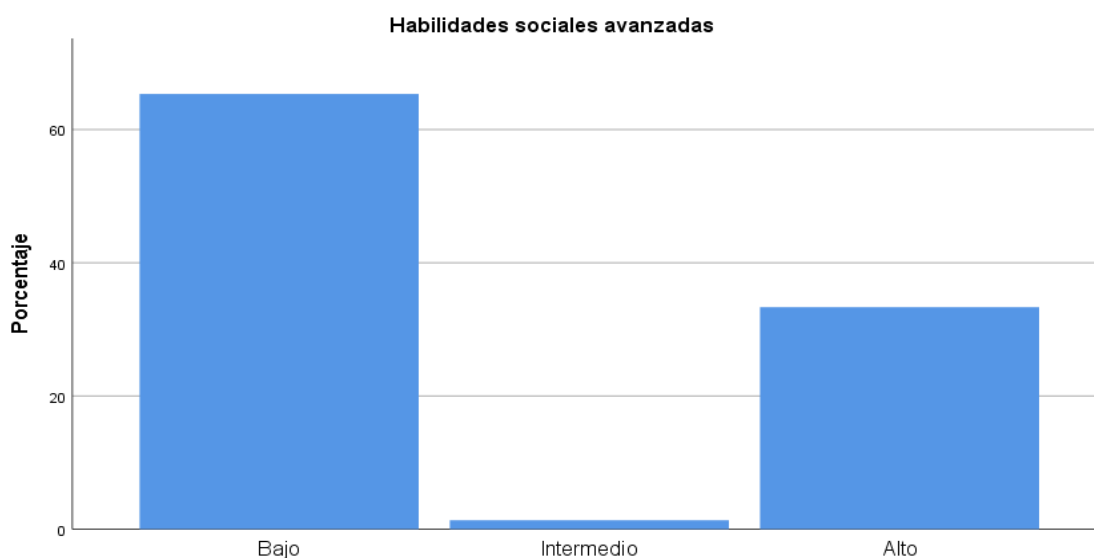
Se puede observar que en la tabla 6 y figura 6 el porcentaje de la dimensión 1 para la variable H.S, se interpreta la relación de los niveles; bajo con un 66,7 %, seguido de alto con un 25,3 % y por último el intermedio con un 25,3 %

Tabla 7

Nivel de Habilidades sociales avanzadas

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	98	65,3
Intermedio	2	1,3
Alto	50	33,3
Total	150	100,0

Fig. 7 Nivel de Habilidades sociales avanzadas



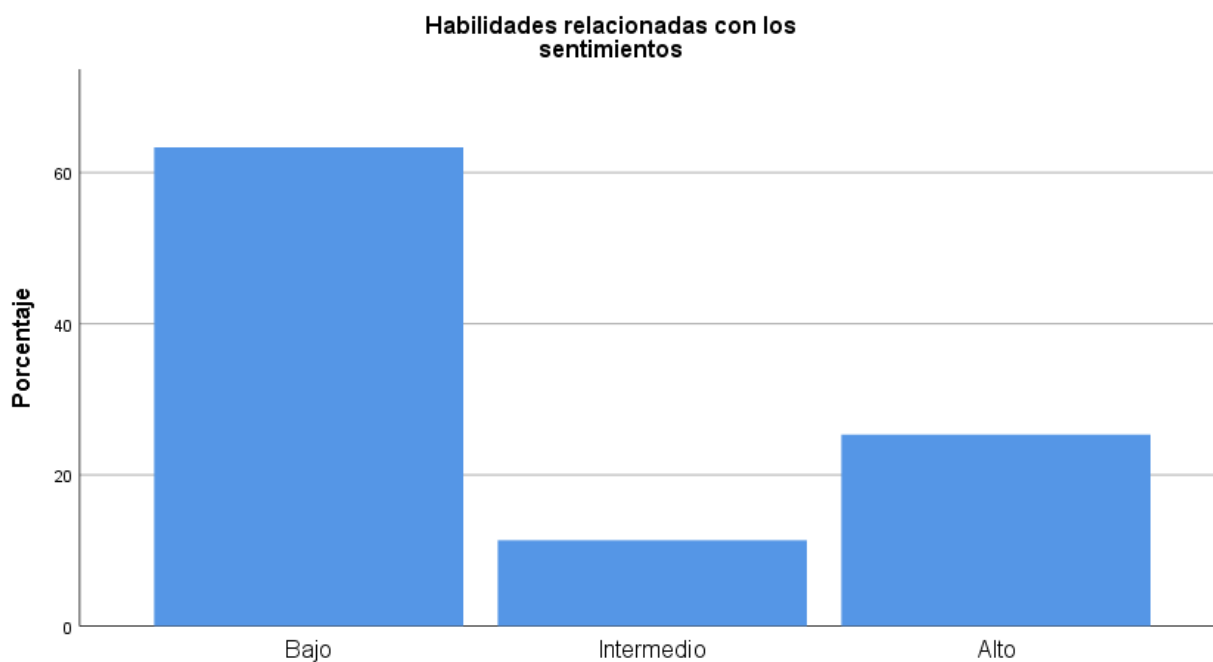
Se puede observar que en la tabla 7 y figura 7 el porcentaje de la dimensión 2 para la variable H.S, se interpreta la relación de los niveles; bajo con un 65,3 %, alto con un 33,1 % y por último intermedio con un 1,3 %

Tabla 8

Nivel de Habilidades relacionadas con los sentimientos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	95	63,3
Intermedio	17	11,3
Alto	38	25,3
Total	150	100,0

Fig. 8 Nivel de Habilidades relacionadas con los sentimientos



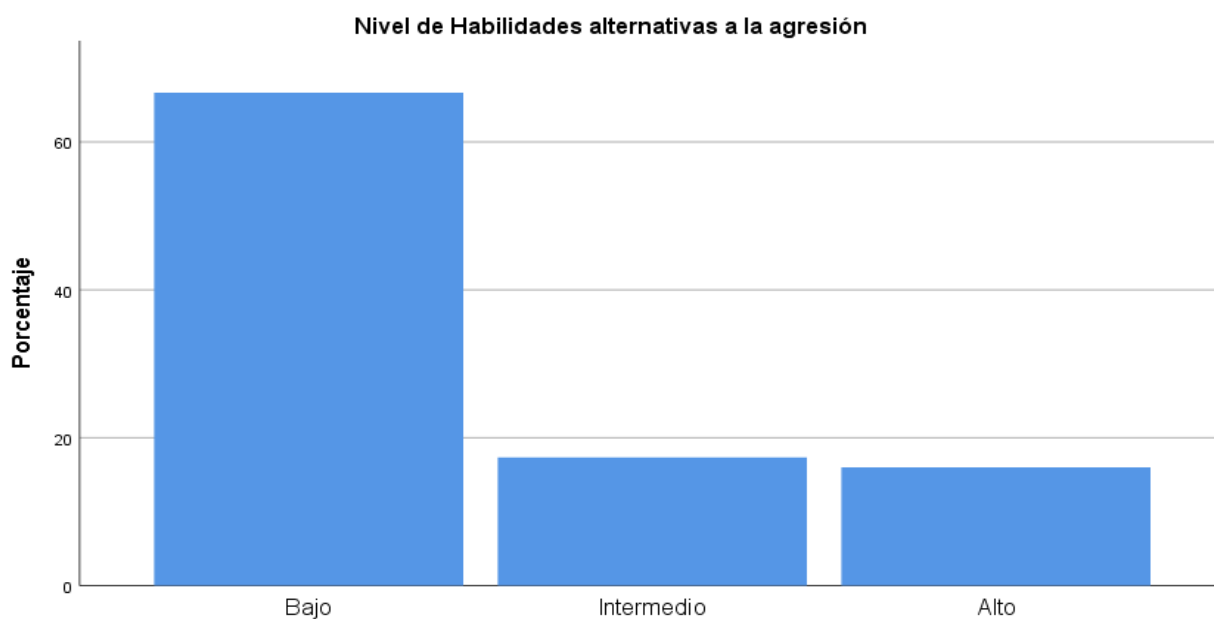
Se puede observar que en la tabla 8 y figura 8 el porcentaje de la dimensión 3 para la variable H.S, se interpreta la relación de los niveles; bajo con un 63,3 %, alto con un 25,5 % y por último intermedio con un 11,3 %

Tabla 9

Nivel de Habilidades alternativas a la agresión

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	100	66,7
Intermedio	26	17,3
Alto	24	16,0
Total	150	100,0

Fig, 9 Nivel de Habilidades alternativas a la agresión



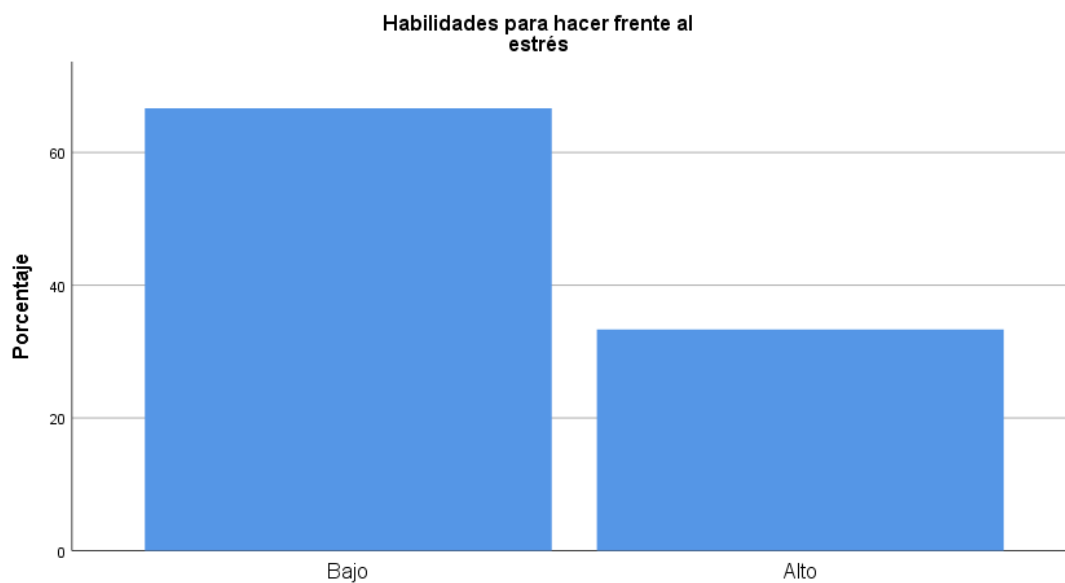
Se puede observar que en la tabla 9 y figura 9 el porcentaje de la dimensión 3 para la variable H.S, se interpreta la relación de los niveles; bajo con un 66,7 %, intermedio con un 17,3 % y por último alto con un 16,0 %.

Tabla 10

Nivel de Habilidades para hacer frente al estrés

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	100	66,7
Alto	50	33,3
Total	150	100,0

Fig. 10 Habilidades para hacer frente al estrés



Se puede observar que en la tabla 10 y figura 10 el porcentaje de la dimensión 5 para la variable H.S, se interpreta la relación de los niveles ; bajo con un 66,7 % y alto con un 33,3.

Tabla 11

Nivel de Habilidades de planificación

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	99	66,0
Intermedio	51	34,0
Total	150	100,0

Fig. 11 Nivel de Habilidades de planificación



Se puede observar que en la tabla 11 y figura 11 el porcentaje de la dimensión 6 para la variable H.S, se interpreta la relación de los niveles ; bajo con un 66,0 % e intermedio con un 34,0 %.

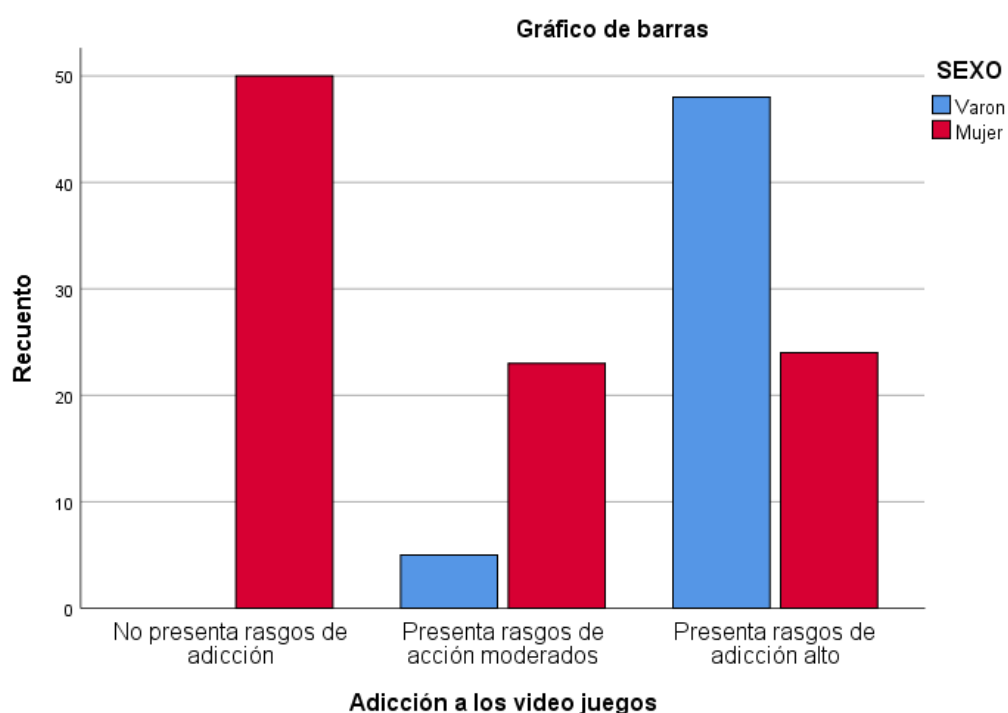
Análisis de tablas cruzadas

Tabla 12

Tabla cruzada de Adicción a los video juegos y sexo

		SEXO		
		Varon	Mujer	Total
Adicción a los video juego	No presenta rasgos de adicción	0	50	50
	Presenta rasgos de adicción moderados	5	23	28
	Presenta rasgos de adicción alto	48	24	72
Total		53	97	150

Fig. 12 Tabla cruzada de Adicción a los videojuegos y sexo



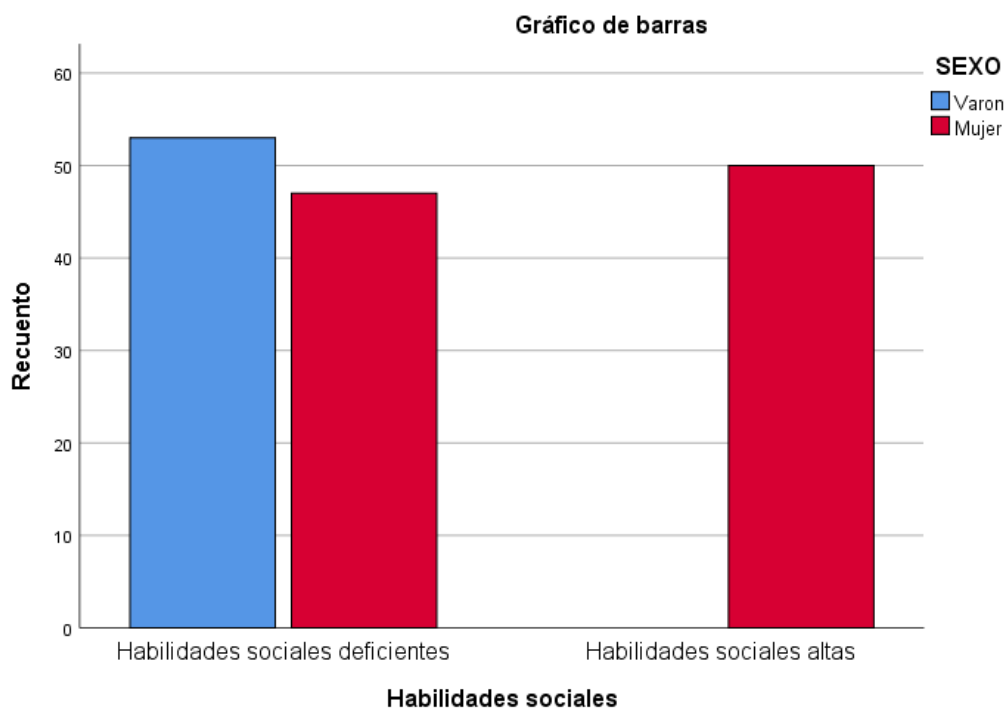
En la tabla 12 y figura 12 se puede observar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos con respecto a los estudiantes donde 50 mujeres no presentan adicción a los videojuegos, 5 varones y 23 mujeres presenta rasgos de adicción moderados, 48 varones y 24 mujeres presentan rasgos de adicción alto.

Tabla 13

Tabla cruzada de habilidades sociales y sexo

		SEXO		Total
		Varón	Mujer	
Habilidades Sociales	Habilidades sociales deficientes	53	47	100
	Habilidades sociales altas	0	50	50
Total		53	97	150

Fig. 13 Tabla cruzada de habilidades sociales y sexo



En la tabla 13 y figura 13 se puede observar la relación que existe entre habilidades sociales con respecto al sexo de los estudiantes donde 53 varones y 47 mujeres presentan habilidades sociales deficientes y 50 mujeres presentan habilidades sociales altas.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis inferencial

Análisis De Resultados - Prueba De Hipótesis

Prueba de normalidad

Tabla 14

Pruebas de normalidad según Kolmogorov-Smirnov^a

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los video juegos	,288	150	,000
D1	,269	150	,000
D2	,299	150	,000
D3	,311	150	,000
D4	,266	150	,000
Habilidades Sociales	,301	150	,000
D1	,299	150	,000
D2	,305	150	,000
D3	,343	150	,000
D4	,326	150	,000
D5	,305	150	,000
D6	,326	150	,000

En la tabla 14 se observa la muestra tomada es >50 , por lo tanto, Se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov y los datos obtenidos de la variable demostraron que no se ajustaba a la curva de distribución normal y por lo tanto el valor p (sig.) fue menor a 0.05, lo que indicó que la distribución de los datos no era paramétrica. Por tanto, se utilizará el análisis estadístico Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis general

Tabla 15

Correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales

		Habilidades sociales	
Rho de Sperman	de adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-,899
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150

En la tabla 15 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir existe relación negativa y significativa entre *videojuegos habilidades sociales*, con un coeficiente de correlación alto de -,899.

Tabla 16

Correlación de Adicción a los videojuegos y primeras habilidades sociales

		Depresión	
Rho de Sperman	adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-,830
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

En la tabla 16 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se contradice la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, se concluye hay relación negativa y significativa entre *videojuegos y primeras Habilidades sociales*, con un coeficiente de correlación alto de -,830.

Tabla 17

Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades sociales avanzadas

		Depresión	
Rho de Sperman	adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	-,803
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

En la tabla 17 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se contradice la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, hay relación positiva y negativa entre *videojuegos y y Habilidades sociales avanzadas*, con un coeficiente de correlación alto de ,803.

Tabla 18

Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades relacionadas con los sentimientos

		Depresión	
Rho de Sperman	Violencia física	Coeficiente de correlación	-,813
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

En la tabla 18 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, es hay relación negativa y significativa entre *videojuegos y Habilidades relacionadas con los sentimientos* con un coeficiente de correlación alto de -,813.

Tabla 19

Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades alternativas a la agresión

		Depresión	
Rho de Sperman	Violencia física	Coeficiente de correlación	-,902
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

En la tabla 19 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, hay relación negativa y significativa entre *videojuegos* y Habilidades alternativas a la agresión, con un coeficiente de correlación alto de -,902.

Tabla 20

Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades para hacer frente al estrés

		Depresión	
Rho de Sperman	Violencia física	Coeficiente de correlación	-,874
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

En la tabla 20 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, hay relación negativa y significativa entre *videojuegos* y Habilidades para hacer frente al estrés, con un coeficiente de correlación alto de -,874.

Tabla 21

Correlación de Adicción a los videojuegos y Habilidades de planificación

		Depresión	
Rho de Sperman	Violencia física	Coeficiente de correlación	-,897
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

En la tabla 21 se puede observar el valor de p (sig.) es menor a 0.05 por lo cual, se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, hay relación negativa y significativa entre videojuegos y Habilidades de planificación, con un coeficiente de correlación alto de $-.897$.

VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1. Comparación de resultados

El uso de videojuegos entre adolescentes y jóvenes ha aumentado en los últimos años. Además, cabe destacar que existen diferencias en los patrones de uso entre hombres y mujeres: los hombres son el grupo con mayor incidencia (Alonqueo & Rehbein, 2008), ya que los videojuegos se crean en base a contenidos, estética y personajes dirigidos a un público masculino (Rodríguez et al., 2002). Muchos de estos videojuegos presentan contenidos cada vez más violentos, lo que hace que estos adolescentes sean vulnerables, incitándolos a adoptar conductas agresivas para afrontar o resolver problemas (Etxeberría, 2011). Chóliz y Marco (2011) definen la dependencia de los videojuegos como el proceso de establecimiento de una relación patológica entre la conducta y la actividad de juego online que se convierte en una práctica excesiva y excesiva que afecta negativamente a los adolescentes. Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) mencionaron que los videojuegos son actividades solitarias, que ocasionan el deterioro o el estancamiento de las habilidades sociales de los adolescentes, pues, dado que reducen el número y la calidad de las interacciones, los adolescentes son menos sociables o sociables inadecuadamente. Por otra parte, las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas variadas o específicas para el contacto y solución de problemas interpersonales o socioemocionales, las cuales se

aplican tanto en actividades básicas como en avanzadas o instrumentales (Goldstein et al., 1989).

Con respecto a la hipótesis general, los resultados evidencian que existe una correlación alta, negativa y significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en general ($\rho = -.899$ $p < 0.05$), que consiste en saber iniciar una conversación y mantener relaciones interpersonales, como conversar, formular peticiones y preguntas, hacer cumplidos, entre otras; esta dimensión está influenciada por la adicción a videojuegos. La dimensión “habilidades sociales avanzadas” ($\rho = -.0830$; $p > 0.05$) también se relaciona con la dependencia a videojuegos. Esta dimensión comprende las habilidades que permiten relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, habilidades tales como participar, pedir ayuda y ayudar, disculparse, convencer y persuadir a los demás, acciones que son competencias necesarias para un adecuado desenvolvimiento en un nivel escolar, superior y laboral. Estos resultados pueden explicarse por el innatismo del área social del ser humano, aspecto que determina el cómo comunicarse, hacer saber sus necesidades y el brindar apoyo social (Martínez, 2009). Otra explicación puede constituir el hecho de que es precisamente en la adolescencia, etapa en la que se busca prioritariamente resolver el conflicto de la identidad, cuando las personas tienden a interactuar con sus pares, especialmente con aquellos con los que se sienten identificados (Papalia et al., 2009). Finalmente, también se puede argumentar como explicación el hecho de que el ser humano necesita ocupar un puesto en la sociedad, ser reconocido y respetado por los demás, en consecuencia, lleva a cabo relaciones interpersonales

satisfactorias o no para obtener una jerarquía social. Por otra parte, cuando un hombre nace, su lugar de vivencia social se encuentra preparado, hay normas, hábitos y organización; este desarrolla habilidades para poder comunicarse satisfactoriamente con su medio, como pedir ayuda mediante el llanto y evidenciando expresiones emocionales con sus padres y familiares, lo que produce que pueda interaccionar con ellos y estos den respuestas a sus demandas. Todo ello afirma que el aspecto social es una competencia básica y avanzada en la vida del ser humano (Armida & Candoval, 2012). En suma, el hecho de que los encuestados dependan o no de los videojuegos no guarda ningún vínculo o relación con el desarrollo que estos presenten de sus primeras habilidades sociales y habilidades sociales avanzadas.

En cuanto a la hipótesis general, los resultados mostraron una correlación alta, negativa y significativa ($\rho = -.899$ $p < 0.05$) entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales generales, que incluyen saber cómo iniciar una conversación y mantenerla en las relaciones interpersonales, cómo hablar, preguntar y hacer preguntas, dar cumplidos, etc.; esta dimensión se ve afectada por la adicción a los videojuegos. La dimensión “habilidades sociales avanzadas” ($\rho = -.0830$; $p > 0.05$) también se relacionó con la dependencia a los videojuegos. Esta dimensión incluye habilidades que permiten a una persona interactuar satisfactoriamente en entornos sociales, habilidades como participar, pedir ayuda y asistencia, pedir disculpas, persuadir y ser persuadido por los demás, y acciones necesarias para su pleno desarrollo en la escuela, niveles superiores y en el nivel laboral.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera:

Existe relación negativa y significativa entre videojuegos habilidades sociales, con un coeficiente de correlación alto de ,899.

Segunda:

Existe relación negativa y significativa entre videojuegos y primeras Habilidades sociales, con un coeficiente de correlación alto de -,830.

Tercera:

Existe relación positiva y negativa entre videojuegos y y Habilidades sociales avanzadas, con un coeficiente de correlación alto de ,803.

Cuarta:

Existe relación negativa y significativa entre videojuegos y Habilidades relacionadas con los sentimientos con un coeficiente de correlación alto de -,813.

Quinta:

Existe relación negativa y significativa entre videojuegos y Habilidades para hacer frente al estrés, con un coeficiente de correlación alto de -,874.

Sexta:

Existe relación negativa y significativa entre videojuegos y Habilidades de planificación, con un coeficiente de correlación alto de -,897.

Recomendaciones

Primera:

Se recomienda a las autoridades del colegio poner más énfasis en la práctica de hábitos saludables y relaciones sociales con el fin de mantener a los adolescentes con la mente ocupada.

Segunda:

Se recomienda a los padres de familia prestar atención a sus hijos para así poder entablar mejor comunicación interpersonal.

Tercera:

Se recomienda a los padres de familia y actores educativos desarrollar talleres de fortalecimiento de habilidades sociales.

Cuarta:

Se recomienda a los padres de familia brindar adecuado soporte emocional a sus hijos para que ellos puedan manejar sus emociones y sentimientos de forma adecuada.

Quinta:

Se recomienda a las autoridades del colegio brindar apoyo psicológico a los alumnos en el adecuado manejo del estrés.

Sexta:

Se recomienda a los estudiantes manejar su tiempo de manera eficiente y adecuada para así no caer en la procrastinación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aenolastname, X. (2015). Países latinoamericanos más adictos a los videojuegos. Caballo. V. (2007). Manual de evaluación de habilidades sociales. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A.
- Agüero, M. (2017). Intensidad de uso de Facebook y habilidades sociales en adolescentes (Tesis doctoral). Universidad de Iberoamérica, Victoria, Costa Rica.
- Araujo, L., & Santisteban, L. (2022). *Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín*. Unicersidad Peuana Unión.
- Carretero, Montanero,(2008), Enseñanza y aprendizaje de la historia: Aspectos cognitivos y culturales. http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia.pdf
- Chugden, G. (2021). “DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION CAJAMARCA.”
- Clifford J. Sussman MD, James M. Harper MD , Jessica L. Stahl MD, P. W. M. (2018). Internet and Video Game Addictions: Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinic of North American*, 27(2), 307–326.
- CHALLCO LUQUE, S., & GUZMAN COAGUILA, K. A. (2018). USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL ÁREA DE INGENIERÍAS DE LA UNSA. Universidad Nacional de San Agustín.
- Daniel L. King , Maria C. Haagsma , Paul H. Delfabbro , Michael Gradisar, M. D. G. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331–342.
- De la Cruz, Y. (s. f.). ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCVELICA – 2021. Universidad peruana los Andes.
- Esposito, N. (2005, del 16 al 20 de junio). A short and simple definition of what a videogame is [conferencia]. Digital Games Research Conference 2005. Vancouver, British Columbia, Canada. [https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is#:~:text=A%20video%20game%20is%20defined,%20\(Esposito%2C%202005\)%20](https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is#:~:text=A%20video%20game%20is%20defined,%20(Esposito%2C%202005)%20).
- García, F. (2005). Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo. http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

- Gálvez de la Cuesta, M. (2006): Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/carmen%20galvez.pdf>
- Gee, J. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe.
- Gil-Rodríguez, F., León-Rubio, J. y Jarana-Expósito, L. (1995). Habilidades sociales y salud. Madrid: Pirámide.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and health*, 20(3), 47-51. https://www.researchgate.net/publication/284491180_The_educational_benefits_of_videogames
- Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación (I. E. DE D.V., Ed.; sexta edic). Ibarra, M. (s. f.). LAS HABILIDADES SOCIALES DESDE LA TIPOLOGÍA DE GOLDSTEIN: UN ANÁLISIS PSICOSOCIAL EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN LA CIUDAD DE VICTORIA DE DURANGO. Universidad de Juárez del Estado de Durango.
- Huayta, I. (2019). *HABILIDADES SOCIALES Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS ALBERTO SÁNCHEZ, TACNA - 2019* [Universidad Privada de Tacna]. <http://www.upt.edu.pe/upt/web/home/contenido/100000000/65519409>
- Matalí, J. (8 de Enero de 2015). Las consultas médicas de adolescentes adictos a los videojuegos online se han triplicado en Catalunya en cinco años. *La Vanguardia*. Sitio web: <https://www.lavanguardia.com/vida/20140413/54405725221/triplicana-adolescentes-adictos-videojuegos.html>
- Martinez, P. Bohorodzaner, S. y Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5(3), 199-206.
- Miranda, R., & Quispe, Y. (2021). Relación entre resiliencia y habilidades sociales en estudiantes de la carrera de Administración de un instituto privado de Huancayo- 2021. Universidad Continental.
- Organización Panamericana de la Salud. (2018). Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud. Undécima Edición. Organización Mundial de la Salud.
- Ortiz, A., & Oviedo, M. (2022). Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-232.
- Paoli, G. (2 de octubre de 2020). La adicción a los videojuegos: datos a nivel mundial, estatal y autonómico. Gabriela Paoli.

<https://www.gabrielapaoli.com/la-adiccion-a-los-videojuegos-datos-a-nivel-mundial-estatal-y-autonomico>

Perceros, K. (2021). DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE FAMILIAS MONOPARENTALES Y PARENTALES EN LIMA. Universidad Femenina del sagrado corazón.

Perú 21. (2020). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos.

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" [Universidad Privada del Norte]. <http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n2/v13n2a08.pdf>. 2009 abr-jun; 13(2).

Rangel, J. y Alonso, L. (2010). El estudio del bienestar psicologico subjetivo. Una breve revision teorica. Redalyc.org, 14(49). <https://www.redalyc.org/pdf/356/35617102003.pdf>

Retro informatica-el pasado del futuro. (2022). Recuperado el 20 de 09 de 2022, de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Lauracio Gallegos, C. A. (2018). "RELACIÓN ENTRE LOS NIVELES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2018. Universidad Católica de Santa María.

Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Toledo, F. (2018). PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL

RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015. Universidad Nacional de Loja.

Richard J.E. James, R. J. T. (2017). The need for a behavioural analysis of behavioural addictions. *Clinical Psychology Review*, 52, 69–76.

Sánchez, A. (2017). Revista de Unicef. Habilidades para la Vida- Herramientas para un buen trato en la prevención de la violencia <https://www.unicef.org/venezuela/informes/habilidades-para-la-vidaherramientas-para-el-buentrato-y-la-prevención-de-la-violencia>

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023.								
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES (cuantitativo) Categorías subcategorías y matriz de categorización (cualitativo)					
Problema General:	Objetivo General:	Hipótesis General:	Variable independiente: Adicción a los video juegos (cualitativo)					
			Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rango
¿Existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023?	Determinar si existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023	HI. Existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional Arequipa 2023 H0. No existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes d 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023	Es la sensación de seguir jugando videojuegos y no tener algún tipo de control ante esta actividad (Cholíz y Marcos, 2011)	Se aplicará el test de dependencia de videojuegos TDV de los autores de Cholíz y Marcos, que cuenta con un total de 25 ítems.	Abstinencia	- Sensación de malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar	4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25.	- No presenta rasgos de adicción - Presenta rasgos de acción moderados - Presenta rasgos de adicción alto
					Abuso y tolerancia	- Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva	1, 5, 8, 9 y 12	
					Problemas ocasionados por videojuegos	- Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos	16, 17, 19 y 23	
					Dificultad en el control	- Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento.	2, 15, 18, 20, 22, 24	

Problemas específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis Específicas:	Variable dependiente: Habilidades sociales (cualitativo)					
<p>¿existe relación entre adicción a los videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023?</p> <p>¿existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional Arequipa 2023?</p> <p>¿existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades para Manejar sentimientos en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023?</p>	<p>OE1.Determinar si existe relación entre adicción a los videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>OE2.Determinar si existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>-OE3.Determinar si existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades para Manejar sentimientos en</p>	<p>HE1.Eexiste relación entre adicción a los videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>HE2.Existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>HE3.Existe relación entre adicción a los videojuegos y habilidades para Manejar sentimientos en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>HE4. Existe relación a los videojuegos y las habilidades alternativas a la</p>	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rango
			<p>Caballo (2007) Las habilidades sociales son una serie de conductas, gestos que expresan sentimientos, actitudes, deseos y derechos de cada individuo, el desarrollarse de manera adecuada permite resolver satisfactoriamente</p>	<p>Se aplicará la lista de chequeo de habilidades sociales de Goleman que cuenta con un total de 50ítems.</p>	<p>Primeras habilidades sociales</p>	<p>- Habilidades sociales básicas interpersonales</p>	<p>1,2,3,4,5, 6,7,8</p>	<p>- Habilidades sociales deficientes</p> <p>- Habilidades sociales intermedias</p> <p>- Habilidades sociales altas</p>
					<p>Habilidades sociales avanzadas</p>	<p>- Relacionarse positivamente con su ambiente social</p>	<p>9,10,11,12,13 ,14</p>	
					<p>Habilidades para manejar sentimientos</p>	<p>- Control adecuado de las emociones inter e intra personales</p>	<p>15,16,17,18, 19, 20,21</p>	
					<p>Habilidades alternativas a la agresión</p>	<p>- Control adecuado de impulsos</p>	<p>43,44,45,46, 47, 48,49,50</p>	

<p>¿existe relación a los videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023?</p> <p>¿existe relación entre adicción y las habilidades para manejo de estrés en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023?</p> <p>¿existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional Arequipa 2023?</p>	<p>estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023 -OE4.Determinar si existe relación a los videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023 OE5.Determinar si existe relación entre adicción y las habilidades para manejo de estrés en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023 OE6.Determinar si existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de un</p>	<p>agresión en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>HE5. Existe relación entre adicción y las habilidades para manejo de estrés en estudiantes de 4to y 5to de un colegio nacional Arequipa 2023</p> <p>HE6. Existe relación entre adicción a los videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional Arequipa 2023</p>	<p>los problemas con los demás</p>		<p>habilidades para manejo de estrés</p>	<p>- Capacidad de manejar asertivamente situaciones de estrés</p>	<p>31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42</p>	
					<p>habilidades de planificación</p>	<p>- Organización inter e intrapersonal</p>	<p>22,23,24,25,26,27,28,28,30</p>	

	colegio nacional Arequipa 2023							
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	ESCENARIO Y CARACTERÍSTICAS (cualitativo)						
Tipo de Investigación: Básico Enfoque: cuantitativo Diseño: No experimental Nivel: (Descriptivo, correlacional causal)	POBLACIÓN: Estudiantes de secundaria TAMAÑO DE MUESTRA: 350	ESCENARIO: Sector educarivo CARACTERÍSTICAS de los participantes sujetos: Adolescentes en etapa escolar						

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

Nunca = N Rara vez =RV A veces=AV Con frecuencia=CF Muchas veces=MV

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque 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 con mis videojuegos.					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

COMPRUEBE QUE SE HAYA DADO UNA CONTESTACIÓN A CADA ÍTEM

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

I. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Sexo: F () M () **Edad:**..... **Grado y sección:**

Distrito de procedencia:

Vive con: Ambos padres () Solo padre () Solo con madre () Familiares ()

Horas jugando videojuegos por día :.. Juegas con: Compañeros () Solo ()

Cuántos amigos tienes:

II. Instrucciones: A continuación, encontrarás enumerada una lista de habilidades que las personas usan en la interacción social con otras personas. Ud. deberá señalar con qué frecuencia usa cada una de estas habilidades marcando con equis (X) su respuesta.

Nunca = N Rara vez= RV A veces= AV A menudo= AM Siempre=S

Asegúrese de no omitir alguna pregunta y recuerde que no hay respuestas “correctas” e “incorrectas”. Responder con la mayor sinceridad, ya que la evaluación es anónima.

Asegúrese de no omitir alguna pregunta y recuerde que no hay respuestas “correctas” e “incorrectas”. Responder con la mayor sinceridad, ya que la evaluación es anónima.

Nº	Pregunta	N	RV	AV	MS	S
1	¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le está diciendo?					
2	¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento?					
3	¿Habla con otras personas sobre cosas de interés mutuo?					
4	¿Determina la información que necesita saber y se la pide a la persona adecuada?					
5	¿Permite que los demás sepan que está agradecido con ellos por algo que hicieron por Ud.?					
6	¿Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa?					
7	¿Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras?					
8	¿Dicen a los demás lo que le gusta de ellos o de lo que hacen?					
9	¿Pide ayuda cuando la necesita?					

10	¿Elige la mejor manera de ingresar en un grupo que está realizando una actividad, y luego se integra a él?					
11	¿Explica instrucciones de tal manera que las personas puedan seguirlas fácilmente?					
12	¿Presta cuidadosa atención a las instrucciones y luego las sigue?					
13	¿Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal?					
14	¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores o más útiles que las de ellos?					
15	¿Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta?					
16	¿Permite que los demás conozcan lo que siente?					
17	¿Intenta comprender lo que siente los demás?					
18	¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?					
19	¿Permite que los demás sepan que Ud. se interesa o se preocupa por ellos?					
20	¿Cuándo siente miedo, piensa por qué lo siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo?					
21	¿Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien?					
22	¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo, y luego lo pide a la persona indicada?					
23	¿Ofrece compartir sus cosas con los demás?					
24	¿Ayuda a quien lo necesita?					
25	¿Si Ud. y alguien están en desacuerdo sobre algo, trata de llegar a un acuerdo que les satisfaga a ambos?					
26	¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?					
27	¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?					
28	¿Conserva el control cuando los demás le hacen bromas?					
29	¿Se mantiene al margen de situaciones que podrían ocasionarle problemas?					
30	¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?					
31	¿Le dice a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no le gusta?					
32	¿Intenta escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan de Ud.?					
33	¿Expresa un cumplido al otro equipo después de un juego si ellos se lo merecen?					

34	¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos colibido?				
35	¿Determina si lo han dejado de lado en una actividad y luego hace algo para sentirse mejor en esa situación?				
36	¿Manifiesta a los demás cuando siente que un amigo no ha sido tratado de manera justa?				
37	¿Si alguien está tratando de convencerlo de algo, piensa en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer?				
38	¿Intenta comprender la razón por la cual ha fracasado en una situación particular?				
39	¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa, pero dicen y hacen otras?				
40	¿Comprende de qué y por qué ha sido acusado y luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que hizo la acusación?				
41	¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista, antes de una conversación problemática?				
42	¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?				
43	¿Si se siente aburrido, intenta encontrar algo interesante que hacer?				
44	¿Si surge un problema, intenta determinar qué lo causó?				
45	¿Determina de manera realista lo que le gustaría realizar antes de empezar una tarea?				
46	¿Determina de manera realista que tan bien puede realizar una tarea específica antes de iniciar?				
47	¿Determina lo que necesita saber y cómo conseguir esa información?				
48	¿Determina de forma realista cuál de sus problemas es el más importante y el que debería ser solucionado primero?				
49	¿Considera diferentes posibilidades y luego elige la que le hará sentir mejor?				
50	¿Es capaz de ignorar distracciones y solo prestar atención a lo que quiere hacer?				

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: **Adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional, Arequipa 2023**

Nombre del Experto: **César Javier Begazo Arispe**

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023

Nombre del Experto: Carlos Alberto Arredondo Salas

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

III. **OBSERVACIONES GENERALES**

Apto para su aplicabilidad


CONSULTORA FAREL S.A.O.
Psic. César Begazo Arispe
C.P.S.P. 80284
GERENTE GENERAL

Apellidos y Nombres del validador: **Begazo Arispe Cesar Javier**
Grado académico: **Magister**
N°. DNI: **44632812**


Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalizacion de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos

10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	
-----------------	--	--------	--

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna observación



Dr. Carlos A. Arredondo Salas
COLEGIO DE PSICÓLOGOS DEL PERU
REG. N° 7489

Apellidos y Nombres del validador: Arredondo Salas, Carlos Alberto
Grado académico: Doctor
N°. DNI: 29499704

Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Adición a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del 4to y 5to de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023

Nombre del Experto: Psic. Heber Mario Pari Betancur

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	

10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	
-----------------	--	--------	--

III. **OBSERVACIONES GENERALES**

NINGUNA




Apellidos y Nombres del validador: Heber Mario Pari Betancur
Grado académico: Magister
N°. DNI:46330214

Adjuntar al formato:

*Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)

*Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)

*Instrumento(s) de recolección de datos

Anexo 4: Base de datos
Variable 1: Adicción a los videojuegos

Person a	AV 1	AV 2	AV 3	AV 4	AV 5	AV 6	AV 7	AV 8	AV 9	AV1 0	AV1 1	AV1 2	AV1 3	AV1 4	AV1 5	AV1 6	AV1 7	AV1 8	AV1 9	AV2 0	AV2 1	AV2 2	AV2 3	AV2 4	AV2 5
1	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4
3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4
5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
6	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
7	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4
8	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4
9	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
12	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
13	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
14	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
15	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4
16	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
17	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4
18	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
20	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3
21	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4

22	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
23	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4
24	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
25	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3
26	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3
27	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4
28	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
29	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
30	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3
31	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
32	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
33	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
34	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
35	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
36	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
37	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
38	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
39	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
40	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
41	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
42	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4
43	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
44	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4
45	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3
46	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4

47	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4		
48	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	
49	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	
50	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	
51	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	3	
52	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	
53	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	
54	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	
55	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	3	
56	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
57	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	1	1	3	3	2	1	1	2	3	2	3	3	2	3	2	
58	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	
59	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	
60	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	
61	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	1	2	3	1	3	1	2	3	3	
62	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
63	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	
64	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3
65	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	
66	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	3	3	1	2	3	3	1	2	3
67	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3
68	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	
69	2	3	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	1	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	
70	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	3	1	2	3	1	3	1	1	1	1	2	3	3	3
71	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	1	2

72	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	3
73	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3
74	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
75	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	3
76	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3
77	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3
78	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	1	2	1	3	3	3	3	3	2	3
79	2	3	3	3	2	3	3	1	1	1	2	3	3	2	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	3
80	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	1	3	3	2
81	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3
82	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	3	2	1	3	3
83	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3
84	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3
85	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3
86	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2
87	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3
88	2	3	1	2	2	2	3	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2
89	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3
90	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2
91	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
92	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	1	3	3
93	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2
94	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3	3
95	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	1	1	2	1	2	3
96	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2

97	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	1	1	3
98	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	1	2	3	2	3	3	1	1	3	3	2	2
99	3	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	1	1	2	3
100	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3
101	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
102	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
103	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
104	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
105	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
106	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
107	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
108	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
109	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
110	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
111	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
112	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
113	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
114	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
115	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
116	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
117	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
118	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
119	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
120	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
121	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1

122	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
123	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
124	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
125	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
126	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
127	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
128	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
129	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
131	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
132	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
133	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
134	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
135	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
136	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
137	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
138	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
139	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
140	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
141	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
142	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
143	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
144	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
145	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
146	1	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

1	1	1	1	2	2	1	1	0	2	0	1	0	1	2	2	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0				
1	2	1	0	1	1	2	1	0	0	0	2	0	0	1	1	1	0	2	1	1	0	2	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1			
1	3	1	2	0	2	1	0	1	1	0	2	1	1	0	2	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0			
1	4	0	0	0	2	2	2	1	1	0	2	0	2	1	1	1	0	2	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	1	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1	5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1	6	0	0	0	2	2	0	1	1	1	1	2	0	1	1	2	2	0	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1	7	1	2	0	1	2	2	1	2	2	1	2	0	1	1	1	0	1	0	1	2	1	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
1	8	0	0	1	2	2	0	0	1	1	1	0	0	1	2	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	1	0	1	2	0	1	2	0	2	0	2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	
1	9	0	1	0	1	2	1	1	0	0	2	1	0	0	1	2	2	1	0	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0		
2	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	2	0	1	2	1	1	2	1	2	2	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
2	1	0	1	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	1	1	1	2	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	0	1	1	2	0	1	1	0		
2	2	1	0	0	1	2	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	1	2	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0
2	3	0	2	2	1	2	1	1	1	0	2	2	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

3	7	1	0	0	1	2	2	1	0	1	2	2	0	0	1	2	0	0	2	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0						
3	8	0	0	1	0	2	1	2	1	0	2	1	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0						
3	9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	2	1	0	1	0	2	1	2	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0	1	2	0	1	0	0						
4	0	0	1	2	0	2	0	0	1	0	2	1	0	0	1	2	1	0	2	0	0	2	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0						
4	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	2	0	0	2	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	2	0	1	1	0			
4	2	1	0	1	0	1	0	0	1	1	2	0	1	1	1	2	2	1	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0					
4	3	1	0	1	2	2	1	1	0	0	1	0	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1		
4	4	0	0	2	0	2	1	1	0	1	2	1	1	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	
4	5	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	0	0	1	1	0	2	1	0	0	2	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1					
4	6	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0				
4	7	0	0	0	1	2	2	2	0	1	1	2	0	1	0	2	2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
4	8	0	1	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	2	1	1	1	0	2	0	0	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0			
4	9	0	1	0	2	2	1	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	2	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0

6	3	2	1	0	2	0	2	1	1	2	0	0	0	2	1	0	1	2	2	0	2	2	1	2	0	1	2	0	2	2	1	0	0	1	1	2	2	0	0	2	0	2	1	0	1	0	0	0	1	1	1			
6	4	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2	0	1	1	2	0	1	1	0	1	2	0	0	2	1	0	1	2	0	1	1	2	2	0	1	0	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	3	0	0			
6	5	1	1	2	0	1	0	2	0	2	1	0	1	1	0	1	2	1	0	2	1	0	2	3	1	0	2	1	2	3	0	2	1	0	0	1	0	1	3	1	2	2	2	1	0	2	2	2	2	2	1			
6	6	1	0	1	0	2	0	3	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	1	2	0	1	1	2	0	0	1	2	0	0	1	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	3	1	2	3	2			
6	7	2	0	3	1	2	2	2	1	0	1	1	2	1	0	0	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	0	2	1	1	0	0	1	1	0	0	2	2	0	0	1	1	1	0	2	1	2	2	0	1	0			
6	8	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	0	2	1	0	2	1	2	2	2	0	0	1	0	1	0	0	1	2	1	1	0	0	1	1	0	2	0	2	0	2	0	2	1	1	2	1	0	2	2	1	
6	9	1	2	0	0	2	1	0	2	2	2	0	0	2	1	0	0	0	2	1	0	2	0	1	0	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	0	0	2	0	1	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	1	0		
7	0	2	2	3	1	1	1	0	2	3	2	1	1	1	0	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	1	1	0	0	0	2	0	2	0	1	1	0	2	1	2	1	2	1	1	0	1	2	0	1		
7	1	2	0	1	2	0	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	0	2	1	2	1	1	0	2	2	1	0	0	1	0	0	2	0	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	2	2	1	2	3	1	0		
7	2	2	1	0	1	2	2	2	0	1	0	0	1	0	1	1	2	1	1	1	2	0	0	1	1	3	0	2	1	2	2	2	1	1	1	1	0	2	1	0	0	2	0	1	1	2	2	2	1	1				
7	3	2	1	1	0	2	1	3	2	2	1	1	2	0	2	0	0	2	2	2	1	2	2	2	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	2	1	0	1	2	0	1	1	0	1	0	0		
7	4	2	0	2	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	2	3	0	2	0	0	2	1	1	2	1	2	1	0	0	2	1	2	0	1	1	2	2	2	1	2	0	2	2	1	2	1	1	0	2	0			
7	5	1	1	3	2	2	1	1	1	0	2	3	1	0	2	1	2	0	2	0	2	0	2	0	2	1	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	2	0	2	1	1	2	0	0	2	0	0	1	2	1	0

7	6	1	2	3	2	0	2	0	0	1	0	1	2	1	2	0	2	2	1	1	1	2	0	2	2	1	0	0	0	2	0	2	1	2	0	1	2	2	2	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1
7	7	1	2	2	0	2	1	0	0	2	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	1	2	0	1	1	0	0	0	0	2	1	2	1	2	0	2	0	1	2	1	2	1	2	2	3	1
7	8	2	0	2	2	2	2	1	1	2	1	0	2	0	2	1	0	0	2	0	1	0	2	0	1	0	1	2	0	1	1	2	2	1	0	2	1	0	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	0
7	9	1	0	1	2	2	1	2	1	0	3	1	2	1	0	1	2	3	2	0	0	2	2	1	0	2	2	2	2	2	0	2	1	1	3	1	0	1	1	0	1	1	1	2	2	1	3	0	1	2	1		
8	0	2	2	0	2	3	0	0	0	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	0	0	2	2	0	1	0	0	2	0	0	1	2	0	1	1	0	1	1	2	3	1		
8	1	1	1	0	1	2	0	1	0	0	0	2	0	2	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	1	2	1	0	1	3	1	2	0	1	2	0	0	0	1	2	2	0	1	0	0	2	1	1	0	2	1		
8	2	1	1	3	2	0	1	2	1	2	1	1	2	0	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	0		
8	3	2	2	2	3	1	2	2	0	1	2	0	1	1	2	2	1	1	1	3	2	1	2	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	0	1	0	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	0	1		
8	4	1	0	3	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	1	0	0	3	1	0	0	1	2	0	2	0	2	2	0	0	2	1	1	1	0	3	2	1	0	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	1		
8	5	2	1	2	1	0	1	0	1	2	1	1	2	1	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	1	3	2	1	0	0	2	1	2	1	0	0	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	2	1	1		
8	6	1	2	2	0	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	2	1	2	1	1	2	1	1	0	2	0	0	0	1	0	1	2	1	1	2	1	0	2	1	3	2	0		
8	7	0	2	0	0	2	1	1	2	1	1	0	0	1	1	2	0	1	0	1	2	0	1	1	1	0	1	0	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	1	3	0	1	2	0	1	0	1	
8	8	0	2	1	2	2	2	0	1	2	2	0	3	1	0	1	2	0	2	1	2	2	2	1	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	2	1	2	0	2	0	0	2	0	2	2	2	2	1	0	2	1	1	

101	0	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3		
102	0	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	2	3	4	
103	2	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	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	
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	2	2	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3		
105	0	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	
106	0	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	2	3	4
107	2	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	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	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3			

Anexo 5: Evidencia fotográfica





Anexo 6 Reporte turnitin al 22%

Reporte de similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
35_LEON NEGRON - YANA PARI.docx	LEON NEGRON YANA PARI
RECUENTO DE PALABRAS	RECUENTO DE CARACTERES
23919 Words	80709 Characters
RECUENTO DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
104 Pages	2.7MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Jun 28, 2024 11:59 AM GMT-5	Jun 28, 2024 12:02 PM GMT-5
● 25% de similitud general	
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.	
<ul style="list-style-type: none">• 25% Base de datos de Internet• Base de datos de Crossref• 14% Base de datos de trabajos entregados• 2% Base de datos de publicaciones• Base de datos de contenido publicado de Crossref	
● Excluir del Reporte de Similitud	
<ul style="list-style-type: none">• Material bibliográfico• Coincidencia baja (menos de 15 palabras)	
Resumen	

● 25% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 25% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 2% 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	hdl.handle.net Internet	6%
2	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	4%
3	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	2%
4	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	2%
5	repositorio.uncp.edu.pe Internet	2%
6	renati.sunedu.gob.pe Internet	2%
7	repositorio.upla.edu.pe Internet	1%
8	tesis.ucsm.edu.pe Internet	1%

Descripción general de fuentes

Reporte de similitud

9	repositorio.upagu.edu.pe Internet	<1%
10	repositorio.uigv.edu.pe Internet	<1%
11	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-11 Submitted works	<1%
12	repositorio.upao.edu.pe Internet	<1%
13	repositorio.upci.edu.pe Internet	<1%
14	revistas.upeu.edu.pe Internet	<1%
15	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	<1%
16	risti.xyz Internet	<1%
17	Universidad Alas Peruanas on 2023-08-04 Submitted works	<1%
18	Universidad Autónoma de Ica on 2024-01-30 Submitted works	<1%
19	repositorio.unsa.edu.pe Internet	<1%
20	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2020-0... Submitted works	<1%

Descripción general de fuentes

21	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
22	Universidad Católica de Santa María on 2023-07-25 Submitted works	<1%