

Dependencia de los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares

Dependence on video games and social skills in school adolescents

  Bertha Mendoza Saico | Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Perú

Fecha de recepción: 19.09.2022

Fecha de aprobación: 12.12.2022

Fecha de publicación: 30.06.2023

Cómo citar: Mendoza, B. (2023). Dependencia de los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Revista científica digital de educación. Eduser 10* (1), 7-17. <https://doi.org/10.18050/eduser.v10n1a1>

Abstract

Addictive dependence on video games has become a problem in the youth population that has increased during social confinement, especially in the adolescent population, harming mental health. The objective of the research was to determine the relationship between dependence on video games and social skills in school adolescents. It was based on a quantitative descriptive correlational manner and a population of 97 students from a public school was applied to whom a questionnaire validated by expertise was applied. The results showed a positive relationship between the proposed variables with their respective dimensions, and with a particularly high correlation between dependence on video games and advanced social skills. This concludes by determining that high dependence on video games leads to a low level of development of social skills in a group of adolescents from a public school.

Keywords: dependence; addiction; video games; social skills; adolescence.

Resumen

La dependencia adictiva a los videojuegos se ha vuelto una problemática en la población juvenil que se ha incrementado durante el confinamiento social, en especial en la población adolescente perjudicando la salud mental. El objetivo de la investigación consistió en determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes escolares. Se fundamentó de forma cuantitativa descriptiva correlacional y se tuvo una población de 97 estudiantes de una escuela pública a quienes se le aplicó un cuestionario validado por experticia. Los resultados evidenciaron relación positiva entre las variables propuestas con sus respectivas dimensiones, y con particular correlación alta entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales avanzadas. Como conclusión, se logra explicar que la alta dependencia a los videojuegos conlleva a un bajo nivel de desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de adolescentes de una escuela pública.

Palabras clave: dependencia; adicción; video juego; habilidades sociales; adolescencia.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años del presente siglo, el uso de la virtualidad y la masificación tecnológica de los videojuegos ha incrementado un mayor número de usuarios consumidores y que recae en la población adolescente, los más proclives a este accionar, debido a factores coyunturales como la novedad utilitaria y la curiosidad por experimentar actividades novísimas, sin embargo, la adicción constituye la mayor desventaja que puede ocasionar en la vida de los jóvenes. Sin lugar a duda, la presencia de los videojuegos ha suscitado su estigmatización general como el medio de dependencia adictiva, aunado por el hecho que su accionar ha aumentado con la pandemia (Barr & Copeland-Stewart, 2022; López-Mora et al., 2022).

En ese sentido, es relevante considerar que todo consumo desmesurado predispone una situación atípica que puede desencadenar a patológica. Así, existen diversas perspectivas que no consideran a los videojuegos dañinos, pero lo complementan con la supervisión efectiva en niños y adolescentes para no caer en excesos. Por ello, la dependencia es una situación preocupante en escolares, puesto que evidencia falencias en el desempeño académico, estrés y ansiedad emocional que perjudican su salud mental y el proceso formativo (Mateo et al., 2022; Gómez et al., 2021; Cusme et al., 2020).

Sin lugar a duda, la pandemia suscitó cambios en la vida de las personas que involucró el confinamiento en sus hogares, decretado por los principales gobiernos ante el temor del misterioso virus que asolaba el planeta y el temor de contagiarse hizo que diversas actividades de concentración de personas como el educacional sean suspendidas y se predisponga la virtualidad académica en los primeros meses de la pandemia (Sánchez y Benítez, 2022; Olivares et al., 2022).

La imposibilidad de salir hizo que el aislamiento evidenciará en las personas estrés y ansiedad, en el caso de los adolescentes suscitó que el uso de los celulares y el acceso a Internet se incrementará, las redes sociales y aplicativos novedosos como el TikTok comenzaron a ser relevantes en el devenir cotidiano, así como los videojuegos que incrementaron su uso y por ende su adicción en los más jóvenes, aunado por la situación que muchos padres de familia salían

a trabajar y no supervisan la utilidad pertinente de los celulares ni las computadoras de sus hijos, desencadenando dependencias al juego y situaciones adictivas que no acontecían antes de la pandemia (Martínez-González, 2020; Formosa et al., 2022).

En el ámbito latinoamericano, han sido interesantes algunas experiencias ejecutadas en torno al desarrollo de las variables de estudio propuestas. Así, se pudo abordar la problemática escolar de la adicción a los videojuegos de adolescentes en concordancia con el nivel de agresividad evidenciada en las acciones cotidianas y como se podría disminuir esta incidencia mediante programas de intervención y de prevención educacional.

Del mismo modo, se direccionó el uso de los videojuegos con una intencionalidad pedagógica y enfocado en escolares con déficit de atención en el desarrollo de clases de idiomas, en donde la interacción con los materiales informáticos ha permitido resultados satisfactorios en los aprendizajes. Las estrategias de limitación del uso de la tecnología y los videojuegos dependen del acuerdo mutuo entre profesores con padres de familia, la contradicción acarrearía implicancias en el comportamiento de los escolares y reforzamientos negativos que afectarán su desempeño y desarrollo académico (Vásquez, 2022; Villafuerte, 2022; Escobar, 2022).

El uso de los juegos en línea se incrementó con la pandemia, puesto que la situación de encierro, trajo estrés y ansiedad ante tan largo tiempo de confinamiento de los escolares. Para Gómez & Yañacc (2022) del entretenimiento familiar contextual que muestra la función de los videojuegos a la adicción, evidencia ausencia de autoridad por parte de los padres de familia en limitar su uso ha desencadenado dependencia en la realidad educativa, lo que ha conllevado que las habilidades sociales sean complicadas y, por el contrario, la agresión, ansiedad, ausencia de comunicación sean síntomas propios de la adicción a los videojuegos y afines.

Los casos de dependencia se han vuelto una problemática socio educativo en la mayoría de las escuelas, puesto que la adicción a estas actividades dificulta el proceso de enseñanza y el desarrollo de los aprendizajes de los adolescentes (Huamani-Calloapaza y Bocangel-Marquez, 2022; Sosa, 2022; Vara, 2017).

Las escuelas estatales y privadas siguen reportando problemáticas de dependencia a los videojuegos que predispone a los escolares hacia un trastorno mental, puesto que la agresión, compulsión que direcciona a las personas a priorizar en su vida cotidiana. Así, tiende a afectar el rendimiento académico, ámbito familiar, habilidades sociales, autoestima baja, depresión, ansiedad por jugar, pone en alerta continua al contexto educacional.

Es por ello, que ante la problemática descrita se plantea la interrogante investigativa: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes escolares? En cuanto a interrogantes específicas, se plantea responder ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones, habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés, planificación en adolescentes escolares?

Es fundamental hacer mención de la hipótesis general: existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión habilidades sociales en adolescentes. Del mismo modo, las específicas: existe relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones, habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés, planificación en adolescentes escolares.

Se justifica la presente investigación, puesto que ha indagado en relación con la problemática identificada en una escuela privada mediante la búsqueda de publicaciones y bases teóricas relacionadas con las variables propuestas. Es por ello, que este trabajo se ha predispuesto en el ámbito educacional, donde se han registrado las mayores incidencias a la adicción a los videojuegos tras la pandemia y ha evidenciado dificultades en las habilidades sociales de los escolares.

En ese sentido, este estudio ha brindado un aporte científico significativo. De esta manera, lo recolectado en la búsqueda informativa sirvió de base para posteriores trabajos investigativos similares a las variables propuestas. Asimismo, es fundamental considerar que esta investigación aportará en gran medida a la mejora del abordaje de la dependencia de los videojuegos en escolares y en la elaboración de propuestas de mejora que favorezcan fortalecer las habilidades

sociales y se evidencie tanto en la convivencia diaria en clase como en el avance académico de los estudiantes.

Es relevante tomar en consideración investigaciones externas, en el caso cubano estuvo direccionado en abordar la presencia de los juegos en línea, su incidencia en la cotidianidad de los adolescentes y en especial los más vulnerables, cabe precisar que esta situación aumentó con la masiva llegada de tecnología comunicativa actualizada como los celulares que era algo impensado una década atrás. Un estudio colombiano abordó los trastornos ocasionados por el uso adictivo extremo de los juegos en línea de adolescentes que afecta su estabilidad emocional y lleva a consumir de forma reiterada estos aplicativos que son perjudiciales.

La situación en Ecuador se enfocó en la relevancia de las habilidades sociales en la convivencia escolar de los adolescentes y cómo influyen en la adicción a los videojuegos en línea, puesto que las reacciones violentas son muy características en el devenir de una persona adicta y dependiente a los videojuegos, evidenciando un comportamiento inestable en la convivencia diaria con sus pares (Fernández et al., 2022; Guzmán-Brand & Gelvez-García, 2022; Montalvo y Jaramillo, 2022).

Desde el contexto nacional peruano, es interesante considerar en primer lugar a la propuesta investigativa efectuada en el oriente y que se predispuso en abordar la problemática adictiva de los juegos en línea de estudiantes de los últimos grados de secundaria. Otro estudio se enfocó en la implicancia de la adicción en la conducta de los jóvenes como agresividad y depresión. Además, es importante considerar que una investigación se direccionó en formular una propuesta de desarrollo de habilidades sociales para la prevención adictiva a los juegos en internet, videojuegos en los adolescentes (Araujo y Santisteban, 2022; Roque et al., 2022; Conde, 2022).

La dependencia a los videojuegos presenta criterios que han sido clasificados por la American Psychiatric Association (2022), y se predisponen en el trastorno de juego, la presencia del síndrome de abstinencia que ante la imposibilidad que suscita el jugar incrementará su adicción y el accionar de querer dominar su uso lo que acarrea conflictos en su vida cotidiana, dificultades en las habilidades

sociales y dependencia de la conducta de juego. En ese sentido, el modelo propuesto de Cholz (2006) afianza la explicación puntual del juego como un accionar patológico y perjudicial a la salud mental del individuo, que resalta la estructuración del juego y su incidencia adictiva como representación de patrones idénticos en las caracterizaciones de cada problemática y en especial a los videojuegos.

Es indispensable considerar los factores socioculturales familiares que afianzan las condiciones para la iniciación lúdica. También, el medio influye de forma notoria en el juego debido a las relaciones interpersonales, la percepción material del valor monetario y las actitudes de la persona en la toma de decisiones de disponer del juego continuo. Sin lugar a duda, los estímulos externalizados como las oportunidades de socialización y la presión grupal tienden a generar el malestar emocional, favoreciendo la acción lúdica y ludotópica en los individuos, debido a que el juego evidencia réplicas de índole fisiológicas, procedimental, cognitiva que involucra acciones de juego por largo tiempo, reacción agresiva al impedimento o el pensamiento que no es un desadaptado y que su actitud se encuentra normalizada (Harrison & Murray, 2015; Lebihan, 2019).

Los reforzamientos positivos y negativos se manifiestan desde diversas perspectivas, en el caso del primero como un medio de adquisición económica y de sensación emocional de seguir con el juego; en relación con el segundo se predispone en la privación conductual, lo que lleva a aumentar el deseo lúdico que se vuelve el síndrome de abstinencia, alentando las ilusiones de control entre lo que la persona pueda ganar o perder y el control que se ejerce bajo estas modalidades, así como la disponibilidad de poder continuar como un medio justificatorio para la continuación del juego (Cholz & Marco, 2011).

Al abordar la dependencia a los videojuegos, Cholz (2006) lo ha considerado como actividades lúdicas en línea de forma descomedida y apremiante en su incidencia de la práctica continua que una persona efectúa y que se vuelve complicado abandonarlo hasta lo patológico. Sin lugar a duda, la problemática de la dependencia adictiva a estos juegos se ha afianzado con las mejoras tecnológicas e informáticas.

Así, Cholz & Marco (2011) han sido muy enfáticos al concebirlo como un patrón descontrolado y desadaptado en torno a la utilidad continua de los juegos que direcciona al deterioro clínico de una persona, de su estabilidad emocional, evidenciando reacciones diversas como predisponiendo hacia una acción motivada intrínseca y volviéndola una práctica continua y compulsiva que se vuelve difícil dejar de ejecutarlo.

La dependencia de los videojuegos se evidencia en un comportamiento individualizado en donde los factores de control se quiebran antes perderse por el uso desmesurado de las actividades lúdicas que se conducen a una posición patológica, daño emocional evidenciable, así como la salud mental de los individuos en su convivencia diaria con sus pares, familiares, amistades entre otros. Del mismo modo, esta dependencia consiste en el deseo irrefrenable por el uso de los videojuegos, en donde la atención se prioriza en las actividades lúdicas y en el estado de ánimo de los individuos, aunado en la dificultad por controlar la adicción sin conseguirlo y, por el contrario, se acentúa ante la imposibilidad de poder frenarlo por su propia iniciativa (West & Hardy, 2006; Cabonell-Sánchez, 2020).

Los videojuegos son resultantes de los avances tecnológicos e informáticos que predisponen un escenario virtual, irreal, pero adecuado para mostrar una realidad paralela en la que se obtiene ganancia y satisfacción en su aplicación por parte de las personas que cuentan con un tiempo asequible como es la población juvenil y escolar (Lebihan, 2019).

En cuanto a las habilidades sociales, es relevante considerar la propuesta teórica de Argyle & Kendon en los años sesenta, quienes explicaron de forma puntual las funciones prioritarias de las diversas habilidades socio emocionales que se predisponen en la convivencia social y cuyo mecanismo se direcciona en las conductas motrices. De esta manera, los procesos cognitivos y perceptivos se afianzan en el entorno.

Es por ello que las habilidades se vuelven fundamentales para las personas en el uso adecuado para concretizar el accionar cotidiano competitivo de las interacciones con el medio en el cual se desenvuelven (Echegaray, 2019). Esta propuesta presenta practicidad, puesto que

describe las razones en que la ausencia de las habilidades evidencia perjuicio en el entorno que involucraría falencias en el proceso respectivo. Así, para Wittek et al. (2015), la similitud entre lo motor y social se predispone en las actividades consecuentes de su procedimiento y lo que alcanza como una resultante característica de motricidad en la interacción colectiva. Es por ello que las habilidades se ponen de manifiesto en torno con los individuos y el accionar que ejecutan en el medio donde se desenvuelve a diario.

Las habilidades sociales son aquellas conductas agrupadas y predispuestas en la vida de las personas y les permite el desarrollo pertinente en su medio donde se desenvuelve. Así, las habilidades se tienden a clasificar de acuerdo al tipo de conductas evidenciables que suelen ser identificadas durante el proceso de interacción social cotidiana. Igualmente, estas habilidades son las conductas que se han aprendido y son características de las personas e incluye el componente propio del comportamiento humano y suele ser calificado como asertivo o inhibido en correspondencia con el medio natural y se predispone en la capacidad de los individuos en el proceso de decisión de sus acciones (Goldstein et al., 2005; Caballo, 2005).

Las habilidades sociales se adquieren mediante el proceso de aprendizaje y se fortalecen en los primeros años de vida en torno a las conductas que suelen relacionarse con la asimilación y control de acciones determinadas por las normativas para el adecuado funcionamiento sociocultural. Es por ello que las habilidades abordan aspectos propios del ámbito emocional, cognitivo y de conductas que permite la interacción para poder simpatizar con sus pares de manera conveniente en el devenir diario. Así, estas habilidades se relacionan con la comunicación asertiva y el proceso interactivo con las demás personas de forma agradable y sin ningún inconveniente (Peñañiel y Serrano, 2010; Monjas, 2016).

En cuanto a las principales características de las habilidades sociales, el Ministerio de Salud del Perú (2015) direccionó en primer término lo concerniente con asertividad, percibida como una conducta que manifiesta diversas expresiones, sentimientos, formas de pensamiento ante determinadas situaciones que susciten riesgo y son abordadas de manera eficaz en correspondencia con el respeto de los

derechos de las demás personas. Es considerado un estilo comunicativo con la mantención de una interacción pertinente.

Así, cuando se menciona asertividad es aquella capacidad de expresión sin dañar oralmente a nadie ni mantener sentimientos de culpabilidad en relación con tener una razón correspondida. Es por ello que ser asertivo como habilidad social se predispone a formular una respuesta conveniente para cada circunstancia sin prejuicios colaterales en el estadio emocional de los demás individuos. Sin lugar a duda, la capacidad asertiva es una cualidad aprendida que se adecua a un deseo preciso de plantear acciones sin recurrir a ninguna forma de violencia durante la convivencia social.

Por consiguiente, el propósito del estudio se ha direccionado en analizar la problemática de la dependencia de los videojuegos en los adolescentes, precisando la relación existente entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes escolares. Así, la labor educativa de la escuela se predispondrá a adoptar medidas preventivas, planes de intervención que servirán de apoyo pedagógico para evitar una mayor adicción a estos juegos y, por el contrario, disponer de su accionar como insumo pedagógico y que sirva de medio motivacional para que la adicción pueda disminuir y no vuelva una problemática de grandes dimensiones.

METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología, se precisa un enfoque cuantitativo, no experimental, con un diseño descriptivo correlacional. Según Hernández et al. (2014), estos estudios tienden a abordar el comportamiento de las variables, es inviable su manipulación o modificatoria, puesto que al medirlo se obtendrán datos relevantes que ayudaron al proceso investigativo. De acuerdo con Palella & Martins (2017) los diversos trabajos descriptivos se predisponen en torno al análisis teórico y con la recolección de datos se complementan mediante la discusión respectiva, y en lo correlacional se enfocó en el conocimiento de la conexión entre las variables de estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

Los participantes del presente estudio constituyeron la población conformada por los estudiantes del nivel secundario de una escuela privada. Se aplicaron dos instrumentos en 97 participantes escolares. El muestreo por conveniencia, puesto que facilita en gran medida a los investigadores la accesibilidad a la población que en este caso comprendió a la totalidad de participantes que estudian en la entidad educacional, escenario de estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

La técnica que se utilizó en la investigación fue la encuesta (Baena, 2014). El instrumento de recojo de datos utilizado fue el cuestionario, puesto que recoge información relevante de acuerdo a la elaboración de interrogantes en correspondencia con las variables de estudio con el objetivo de medirlas. En ese sentido, son adaptados a la realidad educacional y validados por experticia en razón de los criterios propios de pertinencia, congruencia y coherencia en torno

al proceso de investigación (Valderrama, 2015).

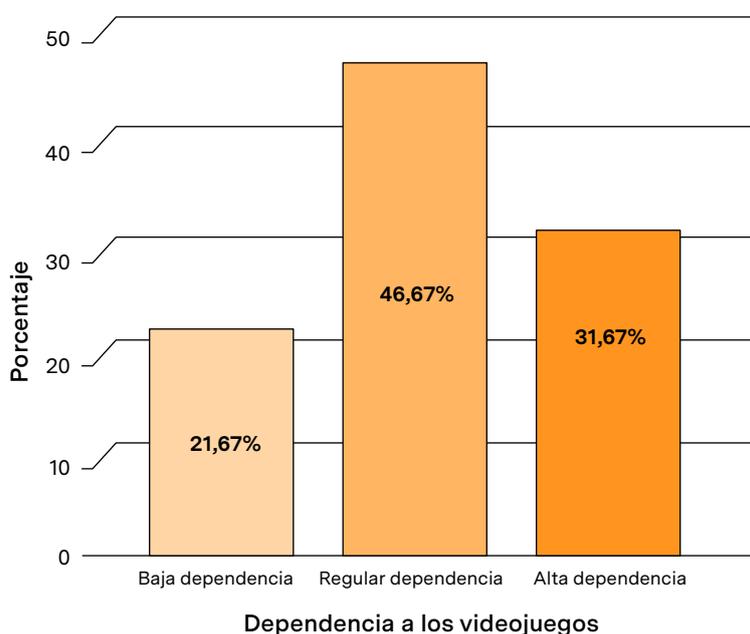
El estudio se efectuó disponiendo de la autorización de los directivos y autoridades educativas. Igualmente, es relevante tomar en consideración que el trabajo de campo y el recojo de datos de la población se ejecutó al finalizar el trámite solicitado a las autoridades respectivas. Por ello, el permiso para que en la escuela privada se convierta en el escenario investigativo y el conocimiento de la problemática contextual, pudiendo brindar el acceso sin dificultad alguna.

RESULTADOS DESCRIPTIVOS

Luego de la aplicación de los instrumentos, las variables en estudio manifestaron la siguiente descripción (Figura 1):

Figura 1

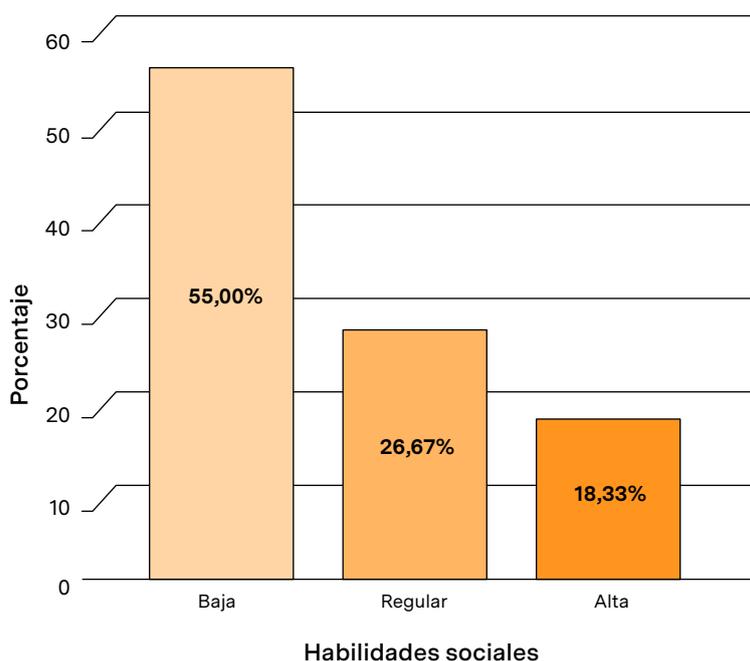
Medidas descriptivas de la variable dependencia a los videojuegos



En la figura 1 se observa que, de los 97 estudiantes encuestados, el 21,67% manifiestan una baja dependencia a los videojuegos, el 46,67% demuestra una dependencia regular y el 31,67% indica tener una alta dependencia a los videojuegos. La dependencia a los videojuegos

es la representación de patrones idénticos en las caracterizaciones de una problemática similar a la adicción, trastorno del juego o síndrome de abstinencia (Choliz, 2006; American Psychiatric Association, 2014).

Figura 2
Medidas descriptivas de la variable habilidades sociales



En la figura 2, se expone que, de los 97 estudiantes a quienes se aplicó la encuesta, el 55% señala un nivel bajo en habilidades sociales, un 26,7% indica un nivel regular y solo el 19,33% manifiesta un nivel alto en habilidades sociales. Las habilidades sociales son fundamentales para

las personas para accionar cotidiano competitivo y de las interacciones con el medio en el cual se desenvuelven, como es la escuela (Echegaray, 2019), pero es preocupante estos resultados, determinándose algunas situaciones influyentes como la poca empatía, asertividad, manejo de emociones, convivencia, etc.

Tabla 3
Prueba de comprobación de hipótesis: correlación de Spearman

		Dependencia a los videojuegos	Habilidades sociales	Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Habilidades alternativas a la agresión	Habilidades para hacer frente al estrés	Habilidades de planificación
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,488**	-,559**	-,727**	-,519**	-,461**	-,570**	-,513**
	Sig. (bilateral)	.	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	-,488**	1,000	,851**	,829**	,765**	,796**	,732**	,791**
	Sig. (bilateral)	,000	.	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60

Rho de Spearman	Habilidades sociales básicas	Coefficiente de correlación	-,559**	,851**	1,000	,752**	,627**	,897**	,663**	,653**	
		Sig. (bilateral)	,000	,000	.	,000	,000	,000	,000	,000	,000
		N	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Habilidades sociales avanzadas	Coefficiente de correlación	-,727**	,829**	,752**	1,000	,588**	,740**	,920**	,617**	
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	.	,000	,000	,000	,000	,000
		N	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Coefficiente de correlación	-,519**	,765**	,627**	,588**	1,000	,596**	,519**	,975**	
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	.	,000	,000	,000	,000
		N	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Habilidades alternativas a la agresión	Coefficiente de correlación	-,461**	,796**	,897**	,740**	,596**	1,000	,760**	,621**	
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	.	,000	,000	,000
		N	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Habilidades para hacer frente al estrés	Coefficiente de correlación	-,570**	,732**	,663**	,920**	,519**	,760**	1,000	,545**	
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	.	,000	,000
		N	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Habilidades de planificación	Coefficiente de correlación	-,513**	,791**	,653**	,617**	,975**	,621**	,545**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	.	,000
		N	60	60	60	60	60	60	60	60	60

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

Con respecto a la prueba de hipótesis general (Tabla 3), existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión habilidades sociales en adolescentes, la correlación es inversa en $-.488^{**}$ y una significancia de 0,00, lo cual indica que, a menor dependencia a los videojuegos, más alto el nivel de habilidades sociales, asimismo a mayor dependencia de los videojuegos, menor el desarrollo de las habilidades sociales en los adolescentes. Se confirma que la dependencia de los videojuegos se relaciona con la ausencia de las habilidades sociales y esto evidencia perjuicio en el entorno que involucraría falencias en el proceso respectivo (Wittek et al., 2016).

Con referencia a las hipótesis específicas, existe correlación moderada entre la dependencia a

los videojuegos y las dimensiones, habilidades sociales básicas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, frente al estrés y de planificación ($-.559^{**}$, $-.519^{**}$, $-.461^{**}$, $-.570^{**}$ y $-.513^{**}$ respectivamente).

Es importante resaltar que existe relación alta entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión habilidades sociales avanzadas $-.727^{**}$, terminándose que a mayor dependencia a los videojuegos menor es el desarrollo de las habilidades blandas avanzadas como pedir ayuda, participar activamente en clase, seguir y dar instrucciones en los trabajos en equipo, disculparse, convencer a los demás, hablar en público o dar una opinión convincente, etc. (West & Hardy, 2006; Carbonell, 2020).

Limitaciones del estudio

Sin lugar a duda, la limitación más evidente consistió en el permiso y la participación de la muestra en estudio. Con la semipresencialidad en la educación, era muy difícil congregarse a la muestra indicada. Y los permisos desde la escuela y a los padres de los estudiantes involucrados tomó un tiempo considerable de demora.

Futuras líneas de investigación

En relación con este punto se puede proponer: brechas digitales, digitalización, ciberadicción y habilidades blandas.

CONCLUSIONES

La dependencia a los videojuegos en su estudio profundo, con base en la abstinencia, abuso, tolerancia, problemas relacionados con el juego y dificultad de control ante la necesidad de jugar, están relacionados de manera moderada inversa con las habilidades sociales y sus dimensiones respectivas.

Existe una relación inversa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas como son: solicitar ayuda, participación activa en clase, seguir y dar instrucciones en los trabajos en equipo, disculparse, convencer a los demás, hablar u opinar frente a público, etc.

También, se pudo identificar que la dependencia adictiva a los videojuegos perjudica el estado emocional de los adolescentes y los predispone a abstraerse de la realidad de la que forma parte a diario

REFERENCIAS

American Psychiatric Association. (2022). *Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5-TR®*. Editorial Médica Panamericana.

Araujo Morales, L. V., y Santisteban Salvador, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista científica de ciencias de la salud*, 15(1), 54–59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>

Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria

Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>

Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI

Cabonell-Sánchez, X. (2020). Video game industry versus Internet Gaming Disorder: 'The match of the century'. *Aloma*, 38(1), 39–48. <https://doi.org/10.51698/aloma.2020.38.1.39-48>

Choliz, M. (2006). Adicción al juego: sesgos y heurísticos implicados en el juego de azar. *Revista Española de Drogodependencias*, 31(2), 173-184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2031079>

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

Conde, B. L. (2022). *Propuesta de programa habilidades sociales para prevenir la adicción al internet en adolescentes de una institución educativa en la Ciudad de Chincha, 2022* [Tesis de Maestría. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/105052>

Cusme, M., Pinto, V., y Mogrovejo, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Yachana Revista Científica*, 9(3). <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680>

- Echegaray, K. E. (2019). *Programa Alto al Bullying para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de una institución educativa de Comas, 2018* [Tesis de Maestría. Universidad Cesar Vallejo. Lima]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/31923>
- Escobar, V. M. (2022). *Factores influyentes en el desarrollo del juego de niños y niñas en etapa escolar* [Tesis de Postgrado. Universidad de Chile. Santiago]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/187830>
- Fernández Castillo, E., Concepción Martínez, A., & Herrera Jiménez, L. F. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Informació Psicològica*, 55–65. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1927>
- Formosa, J., Johnson, D., Türkay, S., & Mandryk, R. L. (2022). Need satisfaction, passion and wellbeing effects of videogame play prior to and during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior*, 131(107232), 107232. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107232>
- Goldstein, A., Spranklin, R., Gershaw, J., y Klein, P. (2005). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de entrenamiento*. Ediciones Martínez Roca, S.A
- Gómez Galán, J., Lázaro-Pérez, C., & Martínez-López, J. Á. (2021). Exploratory study on video game addiction of college students in a pandemic scenario. *Journal of new approaches in educational research*, 10(2), 330. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.750>
- Gómez, I. J., y Yañacc, D. J. (2022). *Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19*. [Tesis de Maestría. Universidad Peruana Unión. Lima]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98746>
- Guzmán-Brand, V., y Gelvez-García, L. (2022). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. *Technological Innovations Journal*, 1(1), 7–22. <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001>
- Harrison, L. J., & Murray, E. (2015). Stress, coping and wellbeing in kindergarten: Children's perspectives on personal, interpersonal and institutional challenges of school. *Revue Internationale de l'enfance Prescolaire [International Journal of Early Childhood]*, 47(1), 79–103. <https://doi.org/10.1007/s13158-014-0127-4>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mcgraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. *Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. Mcgraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Huamani-Calloapaza, K. E., y Bocangel-Marquez, R. (2022). Uso de redes sociales virtuales y la salud mental en tiempos de pandemia. *Puriq*, 4, e398. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.398>
- Lebihan, Y. (2019). *Historia de Los Videojuegos: Todo Lo Que Necesitas Saber Desde Sus Inicios Hasta Principios del Siglo XXI*. Redbook Ediciones.
- López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., y Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de psicología del deporte*, 22(1), 124–137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- Martínez-González, J. S. (2020). Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico De La Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 2(3), 40-41. <https://repositorio.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/5076>
- Mateo Ramos, E. G., Bravo Sánchez, J. M., Antezana Huillca, A. H., y León Lugo, J. (2022). Habilidades sociales en tiempos de pandemia COVID-19. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1470–1476. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.427>
- Ministerio de Salud del Perú (2015). *Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares*. Minsa. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/informes-publicaciones/353456-manual-de->

- Monjas, I. (2016). *Programa de entrenamiento en habilidades de interacción social*. PEHIS. Editorial Trilce
- Montalvo Nieto, D. E., y Jaramillo Zambrano, A. E. (2022). Habilidades sociales y autoconcepto en adolescentes durante el aislamiento social por pandemia de COVID-19. *Revista Eugenio Espejo*, 16(3), 47–57. <https://doi.org/10.37135/ee.04.15.06>
- Olivares Villanueva, S. M., Salas Palomino, K. J., y Arias Gallegos, W. L. (2022). Inteligencia no verbal en adolescentes y jóvenes que juegan videojuegos. *Revista Educación y Sociedad*, 3(5), 37–47. <https://doi.org/10.53940/reys.v3i5.91>
- Parella, S., y Martins, F. (2017). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Fedupel.
- Peñafiel, E., y Serrano, C. (2010). *Habilidades sociales*. Editorial Editex.
- Roque Rengifo, D. O., Alvarez Monteza, M., Gastelo Barrantes, K. J., y Ramírez Vega, C. (2022). Adicción a redes sociales y agresión en los adolescentes de la provincia de San Martín. *Revista científica de ciencias de la salud*, 15(1), 60–69. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1756>
- Sánchez Casado, J. I., y Benítez Sánchez, E. I. (2022). Revisión sobre la ‘Salud mental y nuevas tecnologías’: análisis de las redes sociales y los videojuegos en las primeras etapas de desarrollo como factores modulares de una salud mental positiva. *International Journal of Developmental and Educational Psychology Revista INFAD de psicología*, 2(1), 79–88.
- Sosa Manchego, L. M. (2022). Autoestima y Personalidad en la Nomofobia en alumnos de una escuela secundaria de Lima. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 466–475. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.349>
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica cuantitativa, cualitativa y mixta*. (3a edición). San Marcos.
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 93-116. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Vásquez, D. F. (2022). *Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022* [Tesis de Maestría. Universidad Cesar Vallejo. Piura]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/112866?show=full>
- Villafuerte, J. (2022). Videojuegos en prácticas del inglés de menores con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista colombiana de educación*, 1(85). <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12751>
- West, R., & Hardy, A. (2006). *Theory of addiction*. Blackwell Publishing.
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>