

**CAPÍTULO I**  
**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y**  
**JUSTIFICACIÓN**

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La implantación de todas estas tecnologías en la sociedad ha supuesto múltiples transformaciones en distintos ámbitos de la vida. Su potencial se traduce tanto en oportunidades como en riesgos para el usuario. En este sentido, hay que mencionar que el público menor de edad preocupa de forma particular, al tratarse de una parte de la población que exige una protección especial y que, al estar en proceso de desarrollo, puede no contar con los recursos suficientes para hacer frente a los peligros y aprovechar al máximo las ventajas que ofrecen las tecnologías, además en la adolescencia se pasa más tiempo en Internet y usando videojuegos que en cualquier otra etapa de la vida, diferentes investigaciones han encontrado que los adolescentes presentan una mayor adicción en comparación con otros grupos de edad. (Marco C., 2013, p.6).

La adicción a los videojuegos por lo regular afecta en especial a niños y adolescentes a nivel global, ya que están al alcance de todos desde consolas de sobremesa, portátiles, tabletas, computadoras y hasta en los celulares, que son aparatos de uso diario para la mayoría, que, empleados de una manera incorrecta en una etapa temprana de vida pueden resultar en el deterioro temprano u tardío del desarrollo cognitivo y psicosocial. Respecto a la salud mental y el jugar juegos de video, se halló que los individuos que jugaban de manera moderada tenían una mejor salud mental, no obstante, los que se entretenían con videojuegos de modo excesivo poseían un aumento en conductas problemáticas. (Chirinos W., 2019, p.22)

Como se ha visto en estos párrafos, la dependencia a los videojuegos es un problema que afecta negativamente a los adolescentes, estos efectos pueden llegar a ser diversos, pero hay algunos que son notorios como el aumento en la agresividad y la disminución de las habilidades sociales en los adolescentes. Por ello en la presente investigación se busca determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos con el nivel de agresividad y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, en la gestión 2023.

Haciendo referencia a las variables de estudio, hay que mencionar que la **dependencia a los videojuegos**, según Chóliz y Marco (2011) *“es la práctica desproporcionada y compulsiva que presentan los adolescentes respecto a los videojuegos, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo”*.

Por su parte, la **agresividad** es definida como *“una clase de respuesta constante y permanente, la cual representa la particularidad del individuo; y se da con el fin de dañar a otra persona. Esta agresividad se puede manifestar de dos formas física y verbalmente; los cuales irán acompañadas por dos emociones la ira y la hostilidad”* (Buss & Perry, 1992)

Por último, las **habilidades sociales** son *“un conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y lasituación de problemas de índole interpersonal, y/o socioemocional”* (Goldstein, 1989).

Para comprender de mejor manera la problemática, se presenta a continuación algunas investigaciones que hicieron algún abordaje o diagnóstico relacionado a las variables de estudio:

Dentro del **ámbito internacional**, Artezano F. (2020) en el Perú realizó una investigación titulada *“Adicción a videojuegos en adolescentes en el Colegio Nacional de Huancayo”*. En este trabajo se utilizó el método científico, aplicado a una población de 2928 escolares, con una muestra de 340 escolares calculada con la fórmula de proporciones, de acuerdo a los resultados se encontró que la incidencia de adicción a los videojuegos es 45%, este resultado presenta un nivel de adicción bajo, 26,1% medio y 28,8% nivel alto, de ellos 19,7% son menores de 12 a 13 años; 37,4% son varones; 20,9% utilizan el videojuego todos los días; 26,8% juegan entre 2 a 4 horas; el nivel de la abstinencia es alto en el 32%, el nivel de abuso y tolerancia es alto en 42,5%, el nivel de problemas derivados del uso excesivo de los videojuegos es alto en el 54,2%. El nivel de dificultad en el control de la adicción es alto en el 30,7%. De manera general, la incidencia de adicción a los videojuegos es alta en los escolares adolescentes del Centro Educativo Mariscal Castilla. (Artezano F., 2020, p.9).

De igual manera, Farfán L. & Muñoz E. (2018) hizo un estudio titulado *“Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo”*. Para ello se administró a 401 estudiantes el Test de Dependencia de Videojuegos, construido por Chóliz y Marco. Los resultados indicaron que no existen diferencias entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas Instituciones Educativas; sin embargo se encontraron cifras que indican la presencia de dependencia a videojuegos. En cuanto al sexo, se encontraron diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos, siendo los varones quienes

presentan niveles de dependencia más elevados a comparación de las mujeres en todas sus categorías. Con respecto a las características de los videojuegos, se encontró que la plataforma más empleada por los estudiantes es el Play Station y la computadora. Así mismo, la mayor parte de la población hace uso de los videojuegos los fines de semana durante menos de dos horas al día. Los estudiantes que juegan en los Land Center presentan dependencia grave a los videojuegos, quienes juegan con amigos y otros familiares presentan niveles moderados de dependencia. Además, los estudiantes que viven solo con el padre presentan nivel moderado de dependencia a videojuegos. (Farfán L. & Muñoz E., 2018).

Asimismo, dentro del **ámbito nacional**, se encontró que Fernández R. (2009) realizó una investigación titulada *“El impacto socio jurídico y psicológico en los niños que acuden a los juegos con violencia en el internet”*. Trabajó con 80 padres de familia, 10 profesores del área del nivel primario y 20 niños de un colegio del centro de la ciudad de La Paz, comprendidos entre 10 a 11 años de edad, también a 37 niños de diferentes colegios pero que se encuentran comprendidos entre 7 a 12 años haciendo un total de 57 niños, para un mejor estudio. Tomando en cuenta que se entiende por niño a todo aquel comprendidos de 0 a 12 años, siendo estas las edades en la que son más vulnerables, ya que se encuentran en etapa de desarrollo y crecimiento. Según los resultados, se verificó que la exposición a los juegos en red causa mayor agresividad en los niños. En ocasiones, el ver tan sólo un programa violento puede aumentar la agresividad. Los niños que ven espectáculos en los que la violencia es presentada de forma muy realista, repetida, o sin ser castigada, tienen mayor probabilidad de imitar lo que ven. El impacto de la violencia puede reflejarse en la conducta del niño inmediatamente o manifestarse más tarde en su desarrollo. Las jóvenes pueden afectarse aun cuando en la atmósfera familiar no haya tendencia hacia la violencia. Esto no quiere decir que la violencia que se ve en los juegos en red sea la única causa de conducta violenta o agresiva, pero no hay duda de que es un factor significativo. (Fernández R., 2009).

Dentro del **ámbito local**, se pudieron encontrar algunos trabajos de investigación realizados en la carrera de Psicología, por ejemplo, Carreño A. (2012) realizó una investigación titulada *“Relación entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar, rendimiento escolar en adolescentes de la Ciudad de Tarija”*. Este trabajo tuvo como objetivo analizar la relación que existe entre el tiempo de uso de videojuegos online y los rasgos de personalidad, capacidad intelectual, relación familiar,

rendimiento escolar de los adolescentes de la ciudad de Tarija. Para conseguir este resultado se tomó una muestra de 80 adolescentes varones, entre las edades de 16 a 18, que se encuentren dentro la gestión escolar, tomando en cuenta los resultados, los adolescentes en su mayoría son quienes utilizan esta actividad lúdica con un tiempo de uso de 2 a 4 horas al día a esta actividad lúdica, debido a que los videojuegos online predisponen al adolescente a permanecer mucho tiempo en ellos. Los adolescentes que utilizan un tiempo de juego de 1, 2 a 4 y de 5 a 8 horas al día en los videojuegos online presentan los siguientes rasgos de personalidad como reservado, afectado por los sentimientos, despreocupado, menos integrado, relajado y con una ansiedad alta (Carreño A, 2012).

De igual manera, López N. (2016) realizó una investigación titulada *“Caracterizar la personalidad de los/las adolescentes del 3ro de secundaria de las Unidades Educativas Lindaura Anzoátegui de Campero y Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija de la Ciudad de Tarija que utilizan los videojuegos”*. Para este estudio, la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes de la Unidad Educativa Lindaura Anzoátegui de Campero (10 varones, 10 mujeres), 20 estudiantes de la Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija. (10 varones, 10 mujeres) lo cual hace un total de 40 estudiantes. De acuerdo a los resultados se encontró que los principales rasgos de personalidad que presentan estos adolescentes son: Calmoso, dominantes, despreocupados y tensos son los rasgos más frecuentes que arrojan este test. Así también en los resultados que se pudieron obtener del test de la figura humana señalan que son personas agresivas con tendencias verbales sádicas, tienen rechazo y desprecio de sí mismos, también son personas con escaso contacto social evaden el mismo, tienen superficialidad y son hostiles, finalmente en el cuestionario acerca de los hábitos de consumo de videojuegos se pudo observar mayores influencias del videojuego sobre los adolescentes ya que tienen un alto grado de atracción por los videojuegos, es grande la interferencia de los videojuegos sobre las actividades cotidianas y así mismo la inquietud acerca de los videojuegos es elevada (López N, 2016).

También, es importante mencionar que con mayor frecuencia, se observa en la ciudad de Tarija la apertura de cibercentros que promueven el uso de videojuegos en los adolescentes, los que pueden dedicar varias horas a los mismos. En el año 2020 se pudo evidenciar, de acuerdo a la autoridad de regulación y fiscalización de telecomunicaciones y transportes, donde el reporte muestra un análisis de la información sobre el Servicio de Acceso a Internet en el Estado Plurinacional de Bolivia, el cual fue realizado a diciembre de la gestión 2020, mismo que fue

clasificado según la tecnología de acceso y cobertura a nivel nacional, basado en la información reportada por los proveedores del Servicio de Acceso a Internet a los sistemas. Tarija cuenta con 546.106 conexiones en el departamento, la popularidad de los videojuegos alcanzó un nivel tal, que incluso existen plataformas en la que diferentes usuarios pasan transmisiones en vivo de sus partidas de diferentes videojuegos. Hoy en día este tipo de transmisiones también se convirtieron en una fuente de ingresos para los *gamers*, ya que gran parte de los videos están patrocinados. (Información reportada por los proveedores del Servicio de Acceso a Internet a los sistemas).

De acuerdo a toda la información presentada, se puede notar que hay investigaciones que han realizado algún abordaje sobre el problema de los videojuegos, no obstante hay una necesidad por tratar variables como la agresividad y las habilidades sociales, que preocupa tanto a padres y maestros quienes constantemente se quejan, atribuyendo a los videojuegos el aislamiento de los adolescentes, de la interacción social en el día a día, volviendo a estos menos tolerantes a la frustración y más agresivos. Es por ello que se formuló la siguiente pregunta de investigación:

**¿Cuál es la relación entre la dependencia de los videojuegos con el nivel de agresividad y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, en la gestión 2023?**

## 1.2. Justificación

De acuerdo a la revisión bibliográfica realizada se puede observar que la dependencia a los videojuegos puede generar muchos efectos negativos en las personas que lo parecen, además esto se acrecenta cuando quienes la sufren son los adolescentes en las unidades educativas. Este tipo de dependencia debe de llamar la atención de toda la comunidad educativa, las consecuencias negativas pueden llegar a afectar a la agresividad y las habilidades que tienen los estudiantes para relacionarse con las demás personas. Por todo ello, es que la presente investigación responde a una necesidad y un problema latente.

Este trabajo es de mucho beneficio para los estudiantes, como también para la sociedad en general, además puede ayudar a generar mayor conciencia respecto a las horas que dedican los hijos a los aparatos móviles.

Asimismo, es importante mencionar que el presente trabajo de investigación cuenta con los siguientes aportes:

En primer lugar, tiene un **aporte teórico**, debido a que se busca brindar con información actual sobre variables como la dependencia a los videojuegos, agresividad, habilidades sociales y la relación entre las mismas, en los estudiantes adolescentes de la ciudad de Tarija, estos datos pueden servir de base teórica para la elaboración de futuros trabajos de investigación que guarden relación con la problemática actual.

Por otra parte, esta investigación presenta un **aporte práctico**, ya que con los datos o información encontrada, se puede coadyuvar en cierta manera a luchar contra la problemática, diseñando en un futuro programas a ser implementados en instituciones educativas, por los padres de familia, gabinetes psicológicos de los colegios y/o a cualquier persona e institución en general, interesada en la temática.

Hay que indicar que todos estos beneficiarios directos e indirectos, pueden replantearse estrategias y políticas de prevención respecto a la dependencia de los videojuegos, siendo un aporte en la solución a este fenómeno que cada día se muestra más visible en las Unidades Educativas, pues es necesario dar una salida, planteando nuevas alternativas.

# **CAPÍTULO II**

## **DISEÑO TEÓRICO**



## **II.DISEÑO TEÓRICO**

### **2.1. Pregunta problema**

¿Cuál es la relación entre la dependencia de los videojuegos con el nivel de agresividad y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, en la gestión 2023?

### **2.2. Objetivos**

#### **2.2.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre la dependencia de los videojuegos con el nivel de agresividad y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, en la gestión 2023.

#### **2.2.2. Objetivos específicos**

- Establecer el nivel de dependencia de los videojuegos que presentan los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija.
- Identificar el nivel de agresividad que presentan los estudiantes en sus dimensiones: física, verbal, hostilidad e ira.
- Evaluar el nivel de habilidades sociales que presentan los estudiantes en sus dimensiones: primeras habilidades, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación.
- Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos con el nivel de agresividad y habilidades sociales.

### **2.3. Hipótesis**

- Los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, presentan un nivel de dependencia a los videojuegos moderada.
- Los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, presentan un nivel alto de agresividad.
- Los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, presentan un nivel de habilidades sociales bajo.
- A mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor nivel de agresividad en los estudiantes. A mayor nivel de dependencia a los videojuegos, menor nivel de habilidades sociales en los estudiantes.

## 2.4. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
<p><b>Dependencia a los videojuegos:</b></p> <p><i>“Es la práctica desproporcionada y compulsiva que presentan los adolescentes respecto a los videojuegos, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo”</i></p> <p>Chóliz y Marco (2011).</p>	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ansiedad</li> <li>-Irritabilidad</li> <li>-Enfado</li> <li>-Frustración</li> </ul>	<p><b>Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)</b></p> <p><b>Baja</b> (De 0 a 31 puntos)</p> <p><b>Moderada</b> (De 32 a 66 puntos)</p> <p><b>Alta</b> (De 67 a 100 puntos)</p>
	Abuso y tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Insatisfacción</li> <li>-Abandono de otras actividades</li> <li>-Negligencia</li> <li>-Irresponsabilidad</li> <li>-Desorganización</li> </ul>	
	Problemas asociados a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disminución de actividades sociales y familiares</li> <li>-Privación del sueño</li> </ul>	
	Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Baja productividad</li> <li>-Abandono</li> <li>-Ansiedad</li> <li>-Permanecía en el juego</li> </ul>	

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>
<p><b>Agresividad:</b>  <i>“Es una clase de respuesta constante y permanente, la cual representa la particularidad del individuo; y se da con el fin de dañar a otra persona. Esta agresividad se puede manifestar de dos formas física y verbalmente; los cuales irán acompañadas por dos emociones la ira y la hostilidad”</i>            (Buss &amp; Perry, 1992)</p>	Agresividad Física	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agresión hacia sus compañeros</li> <li>-Peleas</li> <li>-Golpes</li> </ul>	<p><b>Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (2012)</b></p> <p><b>Muy bajo</b> (51 puntos o menos)</p> <p><b>Bajo</b> (De 52 a 67 puntos)</p> <p><b>Medio</b> (De 68 a 82 puntos)</p> <p><b>Alto</b> (De 83 a 98 puntos)</p> <p><b>Muy alto</b> (99 puntos o más)</p>
	Agresividad Verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Discusiones</li> <li>-Insultos</li> <li>-Amenazas</li> </ul>	
	Hostilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sensación de infortunio y/o injusticia</li> <li>-Componente cognitivo</li> </ul>	
	Ira	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Componente emocional</li> <li>-Irritación</li> <li>-Furia</li> <li>-Cólera</li> </ul>	

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>
<b>Habilidades sociales:</b> <i>“Conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la situación de problemas de índole interpersonal, y/o socioemocional”</i> (Goldstein, 1989)	-Primeras habilidades sociales	-Escuchar -Iniciar una conversación -Formular una pregunta -Dar las «gracias» -Presentarse -Presentar a otras personas -Hacer un cumplido	<b>Lista de chequeo de Habilidades Sociales</b> <b>Dr. Arnold P. Goldstein (1980)</b>  <b>Deficiente nivel de habilidades</b> (1)  <b>Bajo nivel de habilidades</b> (2 y 3)  <b>Normal nivel de habilidades</b> (4,5 y 6)  <b>Alto nivel de habilidades</b> (7 y 8)  <b>Excelente nivel de habilidades</b> (9)
	-Habilidades sociales avanzadas	-Pedir ayuda: -Participar -Dar instrucciones -Seguir instrucciones -Disculparse -Convencer a los demás	
	-Habilidades relacionadas con los sentimientos	-Conocer los propios sentimientos -Expresar los sentimientos -Comprender los sentimientos de los demás -Enfrentarse con el enfado de otro -Expresar afecto -Resolver el miedo -Auto recompensarse	

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>
<b>Habilidades sociales:</b> <i>“Conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la situación de problemas de índole interpersonal, y/o socioemocional”</i> (Goldstein, 1989)	-Habilidades alternativas a la agresión	-Pedir permiso -Compartir algo -Ayudar a los demás -Negociar -Emplear el autocontrol -Defender los propios derechos	<b>Lista de chequeo de Habilidades Sociales</b> <b>Dr. Arnold P. Goldstein (1980)</b>  <b>Deficiente nivel de habilidades</b> (1) <b>Bajo nivel de habilidades</b> (2 y 3) <b>Normal nivel de habilidades</b> (4,5 y 6) <b>Alto nivel de habilidades</b> (7 y 8) <b>Excelente nivel de habilidades</b> (9)
	-Habilidades para hacer frente al estrés	-Formular una queja -Responder a una queja -Demostrar deportividad después de un juego -Resolver la vergüenza -Arreglárselas cuando le dejan de lado	
	-Habilidades de planificación	-Tomar iniciativas -Discernir sobre la causa de un problema -Establecer un objetivo -Determinar las propias habilidades -Recoger información	

**CAPÍTULO III**  
**MARCO TEÓRICO**

### **III.MARCO TEÓRICO**

El presente marco teórico está constituido por la conceptualización de cada una de las variables; dependencia de los videojuegos y su relación con la agresividad y habilidades sociales. Es importante mencionar que el presente capítulo es la base teórica y fundamental para el desarrollo y la sustentación de todo el trabajo de investigación.

#### **3.1. Adolescencia**

Ha sido común en diferentes sociedades y culturas que el tránsito entre ser niño y la edad adulta esté marcado por un cambio en las expectativas en relación no solamente con las funciones sexuales y reproductivas, sino también con el status social, conociéndose una amplia variedad de ritos y creencias que ha pretendido diferenciar socialmente esta etapa entre la niñez y la adultez. La adolescencia es un concepto relativamente moderno; fue definida como una fase específica en el ciclo de la vida humana a partir de la segunda mitad del siglo pasado, estando ligado este hecho a los cambios políticos, económicos, culturales, al desarrollo industrial y educacional, al papel que comienza a jugar la mujer y al enfoque de género, en correspondencia con la significación que este grupo poblacional tiene para el progreso económico-social.

En las últimas generaciones se manifiesta la aparición cada vez más temprana de la maduración sexual y la participación activa de los jóvenes en la esfera social, cultural y económica, por lo que representa un desafío importante para los países y en particular para los sistemas de salud, cómo contribuir a que esta etapa transcurra exitosamente, con satisfacción de la calidad de vida y de sus necesidades de salud, bienestar y desarrollo (Pérez, S. & Santiago, M., 2002).

##### **3.1.1. Características de la adolescencia temprana**

Esta etapa se caracteriza por el crecimiento y desarrollo somático acelerado, inicio de los cambios puberales y de los caracteres sexuales secundarios. Preocupación por los cambios físicos, torpeza motora, marcada curiosidad sexual, búsqueda de autonomía e independencia, por lo que los conflictos con la familia, maestros u otros adultos son más marcados. Es también frecuente el inicio de cambios bruscos en su conducta y emotividad (Pérez, S. & Santiago, M., 2002).

### **3.1.2. Características de la adolescencia tardía**

En esta fase se ha culminado gran parte del crecimiento y desarrollo, el adolescente va a tener que tomar decisiones importantes en su perfil educacional y ocupacional. Se ha alcanzado un mayor control de los impulsos y maduración de la identidad, inclusive en su vida sexual, por lo que está muy cerca de ser un adulto joven (Pérez, S. & Santiago, M., 2002).

### **3.1.3. Características generales de la adolescencia.**

De acuerdo a (Pérez, S. & Santiago, M., 2002), la adolescencia cuenta con las siguientes características:

1. Crecimiento corporal dado por aumento de peso, estatura y cambios de la forma y dimensiones corporales. Al momento de mayor aceleración de la velocidad de crecimiento en esta etapa, se le denomina estirón puberal.
2. Se produce un aumento de la masa muscular y de la fuerza muscular, más marcado en el varón, acompañado de un aumento en la capacidad de transportación de oxígeno, incremento de los mecanismos amortiguadores de la sangre, que permiten neutralizar de manera más eficiente los productos químicos derivados de la actividad muscular, también se produce un incremento y maduración de los pulmones y el corazón, teniendo por tanto un mayor rendimiento y recuperación más rápida frente al ejercicio físico.
3. El incremento de la velocidad de crecimiento, los cambios en la forma y dimensiones corporales, los procesos endocrino-metabólicos y la correspondiente maduración, no siempre ocurren de manera armónica, por lo que es común que presenten torpeza motora, incoordinación, fatiga, trastornos del sueño, que pueden generar trastornos emocionales y conductuales de manera transitoria.
4. El desarrollo sexual está caracterizado por la maduración de los órganos sexuales, la aparición de los caracteres sexuales secundarios y el inicio de la capacidad reproductiva.
5. Los aspectos psicosociales están integrados en una serie de características y comportamientos que en mayor o menor grado están presentes durante esta etapa, que son:
  - Búsqueda de sí mismos y de su identidad, necesidad de independencia.
  - Tendencia grupal.



- Evolución del pensamiento concreto al abstracto. Las necesidades intelectuales y la capacidad de utilizar el conocimiento alcanzan su máxima eficiencia.
- Manifestaciones y conductas sexuales con desarrollo de la identidad sexual.
- Contradicciones en las manifestaciones de su conducta y constantes fluctuaciones de su estado anímico.
- Relaciones conflictivas con los padres que oscilan entre la dependencia y la necesidad de separación de los mismos.
- Actitud social reivindicativa: en este período, los jóvenes se hacen más analíticos, comienzan a pensar en términos simbólicos, formular hipótesis, corregir falsos preceptos, considerar alternativas y llegar a conclusiones propias. Se elabora una escala de valores en correspondencia con su imagen del mundo.
- La elección de una ocupación y la necesidad de adiestramiento y capacitación para su desempeño.
- Necesidad de formulación y respuesta para un proyecto de vida.

### **3.2. DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS**

Es importante empezar haciendo referencia a la definición que brindan los autores del instrumento, quienes refieren que la dependencia a los videojuegos *“es la práctica desproporcionada y compulsiva que presentan los adolescentes respecto a los videojuegos, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo”* (Chóliz y Marco, 2011).

La dependencia a videojuegos es caracterizada según (Chóliz y Marco 2010) de la siguiente manera: Abstinencia: El DSM-IV (1995) denomina a la abstinencia como el malestar emocional o sintomatología que se presenta cuando el sujeto se ve imposibilitado de jugar videojuegos, haciendo uso de los mismos para calmar, reducir o eliminar problemas psicológicos negativos (principalmente emocionales). Así mismo consideran a la abstinencia como el proceso de incomodidad a nivel emocional y psicológico que se presenta en el sujeto cuando el juego se ve interrumpido o se lleva cierto tiempo sin jugar. (Chóliz y Marco 2010, p.14) indican que se refiere al uso progresivo de las horas de uso de los videojuegos, con la finalidad de experimentar la satisfacción que obtenía anteriormente con mayor rapidez en menos tiempo de uso. (Griffiths

2005 p.5) se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e interés) o con aspectos del propio individuo (sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo implicado en el videojuego. Dificultad para el control: (Chóliz, 2011) lo explican como la incapacidad que tiene el sujeto para manejar su conducta compulsiva, la cual puede presentarse y llevarse a cabo en situaciones y lugares inadecuados, ya que el sujeto no evalúa la prudencia de su comportamiento al encontrarse absorto por el videojuego.

Asimismo, es importante mencionar que el adolescente puede carecer de direccionamiento, ya sea que tenga padres periféricos, una dinámica familiar extremadamente flexible, disfuncional, desestructurada, permisiva o se encuentre en una situación de abandono total a causa del fallecimiento de los progenitores o que se encuentren cumpliendo una pena delictiva, empeorando considerablemente su situación de vulnerabilidad. En esta ausencia de supervisión y guía por padres de familia, o un tutor, el adolescente es más proclive a realizar conductas de riesgo, ya sea por el deseo de querer experimentar sensaciones nuevas, la validación y afirmación propia contra personajes que representan autoridad, excesivo tiempo de ocio u otros comportamientos que lo perjudican como el uso y abuso de videojuegos (Chóliz, 2011).

Así mismo, en la dinámica de los videojuegos existe una serie de reglas y un sistema de gratificación que estimula al participante e incrementa el deseo de ganar la partida, que con la superación de niveles aumenta la dificultad y la obtención de recompensas generando el incremento en la frecuencia de su uso (Moncada & Chacón, 2012)

Sin embargo, considerando los factores de vulnerabilidad presentados en la adolescencia, donde el individuo se enfrenta a diversos cambios a nivel biológico, psicológico y social y en su afán de aliviar el malestar emocional, es que se refugia, en algunos casos, en estos medios como forma de escape de la realidad, siendo vista la tecnología muchas veces como herramienta que nos brindan una falsa ilusión de proximidad, y en ocasiones anulan la expresividad emocional real (Huayta I. 2020).

Rodríguez y Mateos (2018) refieren que entre algunas consecuencias que se presentan están: mentiras sobre el tiempo real de exposición, que se ha tenido hacia la herramienta tecnológica, encontrarse en estado de irritabilidad y aislamiento social, privación del sueño en donde la

persona sustituye sus horas de descanso por horas de uso de la herramienta tecnológica, descuido otro tipo de actividades de carácter social familiar e inclusive de salud, intento por reducir el tiempo y la intensidad con la, que se usa la herramienta tecnológica, pero al final no logra conseguirlo, bajo rendimiento en el área educativa o laboral, depresión, ansiedad, y dolores de cabeza.

Para el adolescente resulta relevante debido a que esta etapa se encuentra llena de cambios de búsqueda de identidad propia y construcción de la personalidad, teniendo en cuenta lo anterior mencionado, los adolescentes se encuentran en una etapa de configuración y búsqueda de autonomía e individualización, lo cual los lleva a refugiarse en diversos medios, uno de ellos los videojuegos (Toaza T., 2023).

### **3.2.1. Criterios para la adicción a los videojuegos**

La dependencia puede considerarse una etapa previa a la adicción propiamente dicha, para Griffiths M., (2005) en el caso de la adicción a los videojuegos, se deberían de tomar los siguientes criterios:

**a) Prominencia.** Tiene lugar cuando jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupación y distorsiones cognitivas), sentimientos (ansia) y conductas (deterioro del comportamiento de socialización). Por ejemplo, incluso si la persona no está jugando realmente con un videojuego estaría pensando sobre la próxima vez que jugará.

**b) Cambio del estado de ánimo.** Se refiere a las experiencias subjetivas de las que la gente informa como consecuencia de implicarse en los videojuegos y puede verse como una estrategia de afrontamiento (p.ej., experimentan una «vibración» activante o una sensación de «elevación» o paradójicamente tranquilizadora de «escape» o de «insensibilidad»).

**c) Tolerancia.** Es el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente. Esto significa en esencia que algunas personas implicadas con los videojuegos aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicadas a esa conducta.

**d) Síntomas de abstinencia.** Se refieren a estados emocionales o efectos físicos desagradables que tienen lugar cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado a él (p.ej., temblores, irritabilidad, malestar, etc.)

**e) Conflictos.** Se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e intereses) o con aspectos del propio individuo (conflicto intrapsíquico y/o sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo implicado con el videojuego.

**f) Recaídas.** Es la tendencia a volver de forma repetida a los anteriores patrones de implicación con los videojuegos e incluso una rápida restauración de los patrones más extremos de una elevada implicación en los videojuegos después de periodos de abstinencia o control.

### **3.2.2. Definición de los videojuegos**

Moncada y Chacón (2012, p.35) definen a los videojuegos como el tipo de juego electrónico que a su vez es interactivo y tiene una plataforma tecnológica. Estos dispositivos atrapan la atención de los usuarios discriminando la edad, todo ello como consecuencia de la gran demanda que se ha dado a través de la publicidad de las empresas, ingresando de ese modo a las viviendas y otros lugares, esto ha generado que formen parte uno de los principales medios de esparcimientos de todas las personas. Frasca (2001) manifiesta que los videojuegos incluyen toda forma de software de entretenimiento la cual se visualiza a través de una computadora, utilizando cualquier plataforma virtual y posteriormente con la interacción de uno o más jugadores dentro de un medio virtual.

Por su parte, Montero (2010) refiere que los videojuegos son aspectos que los usuarios encuentran y a los que se enfrentan de manera natural a través del internet. Además, señala que los videojuegos van más allá de la publicidad que le hacen a una nueva consola.

Asimismo, los videojuegos pueden ser definidos como una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la **pantalla** de un **televisor**, una **computadora** u otro dispositivo electrónico. Los videojuegos se diferencian de otras formas de entretenimiento, como ser las películas, en que deben ser interactivos; en otras palabras, los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido (Pérez y Gardey, 2021).

Los videojuegos son un tipo de juegos que hacen uso de la tecnología para permitir una interface de tipo virtual, la cual ofrece una experiencia interactiva tanto individual o multijugador, esto puede ser por medio de diversos dispositivos que van desde un ordenador de pc, pasando por consolas especializadas, hasta dispositivos móviles inteligentes y tabletas y los las terminales usadas para el control de los mismos dependen del equipo en cuestión y se conocen como control de videojuegos. Desde el punto de vista etimológico la palabra está compuesta por video y juego, la primera proviene del verbo latín videre que significa ver y en la segunda también procede del latín iocum que se refiere a algo chistoso o divertido (Rodríguez, 2023).

Es importante mencionar que la tecnología ha revolucionado el mundo con inventos, los cuales, han ayudado y mejorado la calidad de vida en las personas. Cada producto tecnológico cumple una determinada función, pero muchos de ellos son usados de manera incorrecta en donde traen consigo consecuencias negativas a la vida del sujeto. Según Oltra (2020) entre los productos tecnológicos que han dado la vuelta por todo el mundo son los videojuegos, los encargados de generar un cambio en el entretenimiento de niños, adolescentes y adultos.

Como, se expresó anteriormente un mal uso de estos productos generan consecuencias negativas, tales como una adicción a estos productos tecnológicos de entretenimiento. Según Arzozano (2020) hay una gran facilidad para adquirir e interactuar con un videojuego, ya sea de manera virtual, los cuales, se descargan a través del internet o inclusive en centros de juegos, los cuales, comúnmente, se encuentran en centros comerciales. Todo esto ha generado un mal uso de los videojuegos puesto que al ser creados para entretener a las personas son usados de manera excesiva por los adolescentes.

No hay duda de que la práctica de jugar con los videojuegos continuará aumentando en la población general a lo largo de los próximos años y que si las patologías sociales (incluyendo la adicción a los videojuegos) existen entonces, sería realmente un área de desarrollo que debería ser de interés y de preocupación para todos aquellos implicados en el campo de la investigación en adicciones. Los problemas de la vida real necesitan soluciones y alternativas y hasta que haya un cuerpo establecido de publicaciones sobre los efectos psicológicos, sociológicos y fisiológicos de jugar a los videojuegos y de la adicción a los mismos, las directrices para la educación, prevención, intervención y tratamiento seguirán estando limitadas en su aplicación. Es momento de que la comunidad que investiga las adicciones tome en serio la adicción a los videojuegos (Griffiths M., 2005).

### **3.3. AGRESIVIDAD**

#### **3.3.1. Definición de la agresividad**

Etimológicamente el término agresión procede del latín *aggredi*, que se descomponen en los radicales *ad gradi* (*gradus* = “paso” y *ad* = “hacia”), que quiere decir avanzar, dar un paso hacia adelante. Probablemente “agredir” adquirió el sentido de atacar al constatarse que el progreso invariablemente solía ser el inicio de un ataque o contienda (Fromm, 1987).

Kassinove y Sukhodolsky (1995) la definen como: “un estado emocional subjetivo asociado a diferentes distorsiones cognitivas, conductas verbales y motrices y determinadas pautas de activación física. Debe de quedar claro que la agresividad no es una forma de agresión” (p.178).

Para la Psicología, así como en otros campos de conocimiento científico, la agresividad ha sido un tema de sumo interés, debido a las consecuencias notables en la interacción social que el sujeto ejerce. Esto ha llevado a que distintos autores investigaran sobre el tema, brindando diferentes concepciones acerca de la agresión, muchas de estas en base al contexto socio ambiental que permiten su aparición. Las conductas agresivas pueden reflejarse en insatisfacción, sentimientos de ira e incomodidad, que en su mayoría han sido mal canalizados por los niños, manifestándose en reacciones desproporcionadas con respecto al problema original o ante lo que les desagrada, creando en el aula de clase un ambiente poco agradable, evitando que el ambiente educativo sea un lugar en el cual se potencie las virtudes. No debemos olvidar que estas conductas también pueden ser causadas por el premio ante conductas agresivas individuales y ante la observación de conductas agresivas entre otros (generalmente, familiares).

Según (López 2008) *“La actitud de rechazo de los padres es pieza clave para desarrollar posteriormente conductas antisociales, como la agresividad. En estos niños rechazados se suele observar inestabilidad emocional, hostilidad emocional, incapacidad de establecer relaciones válidas considerando éstas como un mero instrumento de obtención de sus deseos”*. Existen comportamientos que son parte de las pautas de crianza no asertivas, que pueden ser aprendidas y transmitidas desde sus núcleos familiares y reproducidos en el contexto académico y social.

#### **3.3.2. La agresividad en la adolescencia**

La adolescencia es un periodo de transiciones, sean sociales, fisiológicas, cognitivas y emocionales (Dumontheil, 2015; Somerville et al; 2013, p.8). Estas transiciones que tienen que,

sobrellevar los adolescentes, se encuentran interrelacionadas y estudiarlas facilita comprender que en constantes oportunidades son consecuencias de variados cambios propios de este periodo. Este periodo tiene lugar en el contexto de una intrincada red conformada por el entorno familiar, los pares, la sociedad y las condiciones propias de cada cultura (Viner et al, 2012 p.8).

Durante la etapa de la adolescencia surgen distintas problemáticas, tanto intra e interpersonales las mismas que hacen que no resulte extraño que varios investigadores dediquen tiempo a estudiar la etapa de la adolescencia (García, 2017, p.9). En esta etapa puede existir apariciones de indicadores de agresividad, donde es visualizada como un fenómeno complejo, lleno de elementos que dan pie a las conductas hostiles dado el creciente estudio que está ganando el contexto actual, esta variable ha sido fuente de diversas investigaciones orientadas a analizar los procesos básicos que causan y mantienen estas conductas. La manera de exteriorizar comportamientos agresivos y socialmente desadaptados guarda conexión con los niveles de control y un auto control de los individuos. (Mestre, Tur, Samper y Latorre, 2010 p.9).

La adolescencia es una etapa de continuos cambios y transformaciones a nivel corporal y psíquico. El adolescente se encuentra en un momento en el que tiene que aprender a lidiar con todos estos cambios que van surgiendo y poco a poco ir estableciendo su rol dentro de la sociedad y la familia. En muchas ocasiones, ante este largo y duro camino, en algunos adolescentes pueden llegar a aparecer conductas agresivas como manera de expresar sus emociones aunque también pueden aparecer a causa de otros factores. El papel que juegan los padres en la educación de los hijos es un factor clave para el desarrollo de la agresividad. La agresividad incluye diversos tipos de comportamientos, como pueden ser agresión física y verbal, arranques de ira, peleas, amenazas, gritos, crueldad, etc. Es importante mencionar que debido a que la agresividad es un comportamiento aprendido, también se puede erradicar y modificar por otro tipo de conductas más adaptativas (Glover M., 2018)

### **3.3.3. Dimensiones de la agresividad**

Dimensiones de la agresividad según Buss y Perry (citado por Matalinares et al.,2012) clasifican la agresividad en cuatro dimensiones.

#### **3.3.3.1 Agresividad física**

Define a la agresividad física como el componente motor de este tipo de agresividad, la cual es

manifestada por medio de ataques que están destinados a distintas zonas del cuerpo ya sean piernas, brazos, espalda u otros; o también a través del uso de armas como pistolas, cuchillos, entre otros; todo esto con la intención de perjudicar o herir a otra persona.

### **3.3.3.2. Agresión verbal**

En la agresión verbal, este es el componente motor el cual es expresado por medio de enunciación no positiva la cual es expresada mediante la palabra. Generalmente este tipo de agresión va acompañada de gritos, discusiones, enfrentamientos verbales y los contenidos amenazantes como insultos o críticas. Además, se considera como una inadecuada forma de ejercer de verbalmente la defensa personal, puesto que, en muchas ocasiones se utilizan humillaciones y desprecios.

### **3.3.3.3. Ira (cólera)**

Se refiere a la reacción cognitiva y anticipación para la agresión, el cual representa el componente emocional del comportamiento agresivo. La percepción que tiene un individuo luego de haber sido dañado es el conjunto de sentimientos que le genera, entendiéndose también como ira Buss (citado por Yataco, 2002, p.34)

### **3.3.3.4. Hostilidad**

Referida como el componente cognitivo de la agresión. Este tipo de agresividad se relaciona a los sentimientos de desconfianza e iniquidad hacia los otros.

### **3.3.4. Agresividad y videojuegos**

La agresividad es parte del ser humano desde el nacimiento y está presente en todas las edades, sin embargo, lo común es que esta agresividad salga en momentos de amenaza y conforme el niño crece debe ir disminuyendo los niveles de agresividad. No obstante, también se pueden imitar estos comportamientos agresivos de algún modelo, ya sea físico o virtual, ocasionando que el proceso natural de disminución de agresividad, no se dé, si no en cambio que los comportamientos agresivos aumenten y se prolonguen con el tiempo. Tal y como señala este autor, el comportamiento agresivo también es resultado de lo que se llega a aprender por medio de la observación y por supuesto por imitación (Bandura, 2001, citado en Puma & Vilca, 2014).



### 3.4. HABILIDADES SOCIALES

Puede ser entendida como *“Un conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva, respetando todo ello en los demás, que trae como consecuencia el auto reforzamiento y maximiza la probabilidad de conseguir refuerzo externo”* (Gismero, 2000 p.14)

Las habilidades sociales también son definidas como un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (MINEDU, 2003).

De acuerdo a Goldstein, el autor del instrumento (1989), las habilidades sociales son *“un conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal y/o socioemocional. Estas habilidades y capacidades se aplican en actividades desde básicas hasta avanzadas e instrumentales”*.

Las habilidades sociales son un conjunto de acciones, conductas, interacciones que favorecen las relaciones con los demás, permiten comunicarnos, resolver problemas de manera adecuada, expresarnos, recibir y dar empatía, sentirnos acompañados, dialogar, hacer acuerdos, recibir apoyo, etc. Son fundamentales para lograr nuestros propósitos, adaptarnos, convivir con los demás, lograr un buen trabajo, tener amigos, sentirnos acompañados y tener pertenencia. Una de las etapas fundamentales de desarrollo de estas habilidades sociales y emocionales es la adolescencia, ya que es el momento de aprender a compartir, a respetar, establecer límites, conocer y considerar los códigos sociales y sentirse parte del mundo. Las habilidades sociales están relacionadas con la forma de comunicarnos, expresar nuestras opiniones, pensamientos y deseos, logrando que sea de manera asertiva, amable y sin provocar incomodidad en los demás; escuchando opiniones, aun cuando sean divergentes, considerando otros puntos de vista y recibiendo positivamente las críticas. Son fundamentales para construir un entorno social que nos ofrezca una red de apoyo y permita desarrollar el sentido de pertenencia (García N., 2020).

### 3.4.1. Dimensiones de las habilidades sociales:

De acuerdo Goldstein (1989), las habilidades sociales tienen las dimensiones que se describen a continuación:

**Primeras habilidades sociales:** Este primer grupo de habilidades son llamadas también habilidades sociales básicas, se refieren a las destrezas que permiten un desenvolvimiento social elemental o básico; aluden a los mínimos de cortesía convenidos en una sociedad. Incluyen aspectos básicos de comunicación, de establecimiento de los primeros vínculos interpersonales, identificación y expresión de los propios intereses, así como de formas de mostrar agradecimiento por favores recibidos, estas habilidades implican:

- Escuchar
- Iniciar una conversación
- Mantener una conversación
- Formular una pregunta
- Dar las gracias
- Presentarse
- Presentar a otras personas
- Hacer un cumplido

**Habilidades sociales avanzadas:** Este tipo de habilidades hacen referencia a las destrezas de desenvolvimiento social que implican una interacción más elaborada y la combinación de normas de comportamiento social. Refieren la capacidad para pedir ayuda, para integrarse a un grupo, para disculparse y para persuadir, para seguir instrucciones y para brindar explicaciones sobre tareas específicas. Hay que indicar que estas habilidades incluyen:

- Pedir ayuda
- Participar
- Dar instrucciones
- Seguir instrucciones
- Disculparse
- Persuasión

**Habilidades relacionadas con los sentimientos:** según Goldstein (1989) Este tipo de habilidades son las destrezas relativas a un manejo adecuado de las propias emociones y a su

expresión socialmente aceptada, de acuerdo a las normas de comportamiento de una determinada sociedad o grupo social. Aglutinan las capacidades para comprender, reconocer y expresar las propias emociones y la de los demás, preocuparse por otros, y recompensarse por una buena acción. También hay que mencionar que el manejo de estas habilidades hace posible que la persona pueda:

- Conocer los propios sentimientos.
- Expresar los sentimientos
- Comprender los sentimientos de los demás
- Enfrentarse con el enfado de otro
- Expresar afecto
- Resolver el miedo
- Auto-recompensarse

**Habilidades alternativas a la agresión:** Este tipo de habilidades hacen referencia a las destrezas de interacción social que implican la búsqueda de vías diversas de abordaje para lograr el efecto deseado. Hacen referencia a la capacidad para compartir, ayudar, conciliar, defender los propios derechos, auto controlarse, resolver conflictos y solicitar autorizaciones. Comprenden lo siguiente:

- Pedir permiso
- Compartir algo
- Ayudar a los otros
- Negociar
- Utilizar el autocontrol
- Defender los propios derechos
- Responder a las bromas
- Evitar los problemas con los demás
- No entrar en peleas.

**Habilidades para hacer frente al estrés:** Hacen referencia al modo como una persona puede enfrentar con ecuanimidad y mesura momentos de tensión, de contrariedad o de discrepancia, como son sentirse rechazado o apenado, enfrentar los propios errores o la injusticia, recibir críticas y reconocer el mérito de otros. Estas capacidades implican:

- Formular una queja
- Responder ante una queja
- Demostrar deportividad después de un juego
- Resolver la vergüenza
- Arreglárselas cuando es dejado de lado
- Defender a un amigo
- Responder a la persuasión
- Responder al fracaso
- Enfrentarse a mensajes contradictorios
- Responder a una acusación
- Prepararse para una conversación difícil
- Hacer frente a la presión de grupo.

**Habilidades de planificación:** Goldstein (1989) refiere que estas habilidades implican plantearse objetivos organizados, para optimizar el tiempo, concluir proyectos y la tomar de decisiones, para llegar a las metas trazadas; Estas habilidades hacen referencia a lo siguiente:

- Tomar una decisión
- Discernir sobre la causa de un problema
- Establecer un objetivo
- Determinar las propias habilidades
- Recoger información
- Resolver problemas según la importancia
- Tomar una decisión
- Concentrarse en una tarea.

### **3.4.2. Componentes de las habilidades sociales**

Basándose en diversos estudios, Caballo (2007) menciona y explica tres componentes de las habilidades sociales siendo éstos:

#### **3.4.2.1. Componentes conductuales**

El mismo autor, expone que los que pertenecen a este rubro son las que están relacionadas con

el actuar, y las hay de dos tipos o formas:

**No verbales:** Son las que se manifiestan específicamente por medio de acciones visuales no audibles, como expresiones faciales. Entre ellas cabe mencionar:

- **Postura corporal:** Se refiere principalmente a la posición del cuerpo y de los miembros del mismo, la forma de sentarse, o si está de pie y la forma en que camina la persona. Es acá donde el individuo refleja sus actitudes y sentimientos sobre sí mismo y su relación con los otros.
- **Sonrisa:** Es la expresión más habitualmente utilizada para expresar estados de emoción tanto positivos como negativos, de tristeza, falsedad, incertidumbre o aburrimiento.
- **Contacto visual:** Se define como observar a otra persona a los ojos, o más generalmente en la mitad superior de la cara. La mirada mutua indica que se ha hecho contacto ocular entre dos personas, el verse mutuamente denota un grado comparable de implicación o deseo de implicarse con el otro; además de actitudes entre individuos. Es en este momento en que se consideran aspectos como la expresión facial de señales para comunicar emociones, aunque la persona trate de ocultarlo, brinda además, una retroalimentación constante sobre lo que se está diciendo.
- **Gesticulaciones:** Por medio de ellas se envía un estímulo visual al observador. Para ser considerado gesto, éste tiene que ser visto por algún otro y tiene que comunicar cierta información. Los gestos son básicamente culturales. También los movimientos de la cabeza, la distancia y la proximidad, que son normas implícitas dentro de cualquier cultura, expresan la naturaleza del encuentro. El contacto físico corporal es el tipo más básico de la conducta social, la forma más íntima de comunicación. La apariencia personal se refiere al aspecto exterior de una persona, las ropas y adornos juegan también un papel importante en la impresión que los demás se forman del individuo.

**Verbal:** Se refiere a la comunicación que se da por medio de la palabra. Es por medio de la conversación que se logra la transmisión de información, solución de problemas y el disfrute de relaciones sociales, o sea la interrelación

#### **3.4.2.2. Componentes cognitivos**

El mismo autor plantea componentes cognitivos importantes para tomar en cuenta en relación a

las habilidades sociales: las percepciones sobre los diferentes ambientes: comunicación, formalidad, cálido, privado; y percepciones de restricción, distancia, variables cognitivas del individuo, las competencias cognitivas, las estrategias de codificación y constructos personales, las expectativas personales, los valores subjetivos de los estímulos y los sistemas y planes de autorregulación.

### **3.4.2.3. Componentes fisiológicos**

Dentro de los componentes fisiológicos estudiados y evaluados por Caballo (2007) están: la tasa cardíaca, la presión sanguínea, el flujo sanguíneo, las respuestas electro-dermales, las respuestas biográficas y la respiración. Como se ha mencionado anteriormente, una conducta se considera socialmente hábil, si se toma en cuenta a las personas, las circunstancias y el tipo de interacción. Caballo (2007) indica que la buena utilización de todos los componentes en cada una de las situaciones cotidianas, según las circunstancias permite hacer referencia de personas que son o no socialmente hábiles o asertivas. Así mismo menciona, que principalmente antes y durante la adolescencia, es la etapa en la cual las personas inician relaciones interpersonales más significativas para su desarrollo social que en cualquier otra etapa.

### **3.5. Dependencia a los videojuegos y su relación con agresividad y habilidades sociales**

Los espacios de socialización dentro del juego permiten a los usuarios encontrar espacios de constante interacción y contención que no se dan en la vida real, sin embargo, en el ámbito de las relaciones interpersonales las habilidades sociales fomentan una autoestima adecuada en la relación con los demás y dificultan la creación de un mundo virtual imaginario contrapuesto al real. Si una persona presenta buenas habilidades sociales, podrá superar la timidez o la agresividad y afrontar con éxito las situaciones sociales, sin necesidad de buscar soluciones evasivas en mundos virtuales.

Sobre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, se encontró que la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos pro sociales y de empatía hacia las víctimas. Las consecuencias en educación son inmediatas, porque parece evidente que el debate sobre los peligros de los VJV debe dejar paso a cómo prevenir y preparar a nuestros niños y niñas frente a los videojuegos que están presentes y de fácil acceso en el entorno inmediato (Etxeberria F, 2011)

Según lo señalado por Bushman & Whitaker (2009), existen bastantes razones para considerar que las acciones agresivas encontradas en los videojuegos son más nocivas en comparación a la observada en otro medio como la TV, debido a que el sujeto tiene un rol activo y pasa de espectador a jugador. Asimismo, es importante mencionar que dentro del juego el adolescente recibe estímulos como premios u otros reconocimientos por su comportamiento agresivo, esto se encuentra relacionado con lo referido por Bandura (2001), quien plantea en su famosa teoría que los comportamientos sociales son aprendidos y de esta forma también es asimilada la conducta agresiva observando el comportamiento de los demás y de la propia experiencia. Asimismo, refiere, que la persona llega a repetir aquellas conductas agresivas luego de la observación, y tras recibir recompensas y refuerzos que mantuvieron estas conductas. Cabe recalcar que a lo largo de nuestra vida se da este proceso, pero es la infancia una de las etapas con mayor importancia.

También se entiende que la dependencia a los videojuegos genera una afectación significativa en el estado emocional y mental del adolescente. Se llega así a producir varios cambios comportamentales y emocionales, los cuales, el que más ha sobresalido es la agresividad, que se genera durante y después de jugar videojuegos (Coca K, 2023)

Además, según Vidal (2020) el factor del tiempo no es la única problemática para, que se produzcan conductas agresivas en los adolescentes, puesto, que se ha evidenciado que el contenido del juego también influye en el componente conductual y emocional del adolescente.

La agresividad es parte del ser humano desde el nacimiento y está presente en todas las edades, sin embargo, lo común es que esta agresividad salga en momentos de amenaza y conforme el niño crece debe ir disminuyendo los niveles de agresividad. No obstante, también se pueden imitar estos comportamientos agresivos de algún modelo, ya sea físico o virtual, ocasionando que el proceso natural de disminución de agresividad, no se dé, si no en cambio que los comportamientos agresivos aumenten y se prolonguen con el tiempo. Tal y como señala este autor, el comportamiento agresivo también es resultado de lo que se llegan aprender por medio de la observación y por supuesto por imitación (Bandura, 2001).

Uno de los temas que más polémicos suscitados ha sido el de la agresividad ligada a los videojuegos. Así, partiendo del Modelo del Aprendizaje Vicario Observacional se sugiere que tras la exposición a modelos agresivos se detecta un incremento en los niveles posteriores de

agresividad y hostilidad. En este sentido, Calvert y Tan (1994) investigaron los posibles efectos de jugar con videojuegos frente a la simple observación de los mismos, concluyendo que quienes habían usado juegos de realidad violentos tenían el pulso acelerado y manifiestan agresividad. Ahora bien, haciendo énfasis en la relación con las habilidades sociales, en la actualidad se observa el impacto de las tecnologías en la sociedad, habiendo desplazado a los juegos de antaño, permitiendo el uso de múltiples funciones, entendiéndose que los videojuegos de hoy en día son de fácil accesibilidad mediante máquinas recreativas, videoconsolas o dispositivos móviles, cuestionándose dentro de las ventajas como la activación de las capacidades cognitivas en tiempo limitado, el desfogue de los procesos afectivos y además del desempeño de roles sociales (Huayta I. 2020). Es evidente que existe un peligro emocional y social que posee la excesiva dependencia a los videojuegos, en el caso de convertir al usuario en un ser aislado, debido a que la actividad de juego suele ser solitaria. Esto induce al individuo a reducir sus interacciones amicales, y poniendo en riesgo sus habilidades sociales. (Tejeiro, Pelegrina, y Gómez, 2009) Otra consecuencia, para el análisis, sería que el adolescente pierde sus habilidades de comunicación con las personas de su entorno, se genera así un espacio sin comunicación o interacción alguna. La dependencia a los videojuegos es un problema, el cual, acarrea más problemas en las esferas sociales y personales del adolescente. Puesto que los malestares, que se producen por un exceso uso inadecuado de este tipo de tecnología no solo, se dan a nivel social, sino que, a nivel personal, se producen ciertas afecciones. El bienestar mental del adolescente y la salud también, se ve comprometida debido a que aparecen síntomas somáticos tales como dolores del cuerpo, extremidades e inclusive migrañas (Coca K, 2023) Muchas de las investigaciones sobre los videojuegos argumentan que los espacios de socialización dentro del juego permiten a los usuarios encontrar espacios de constante interacción y contención que no se dan en la vida real, sin embargo, en el ámbito de las relaciones interpersonales las habilidades sociales fomentan una autoestima adecuada en la relación con los demás y dificultan la creación de un mundo virtual imaginario contrapuesto al real. Si una persona presenta buenas habilidades sociales, podrá superar la timidez o la agresividad y afrontar con éxito las situaciones sociales, sin necesidad de buscar soluciones evasivas en mundos virtuales. Además, Prensky (2006) señala que los videojuegos permiten desarrollar una serie de habilidades cognitivas que facilitan el aprendizaje, es decir se potencia el desarrollo de un pensamiento crítico, lo cual permite hacer frente a las actuaciones impulsivas



y a la presión social y proporciona habilidades para la toma de decisiones adecuadas. Asimismo, el control de las emociones y el afrontamiento adecuado del estrés constituyen un antídoto para la implicación en conductas impulsivas y descontroladas (Echeburúa, 2012)

**CAPÍTULO IV**  
**DISEÑO METODOLÓGICO**

## IV.DISEÑO METODOLÓGICO

### 4.1. Área a la cual pertenece la investigación

La presente investigación pertenece al área de la **Psicología social**, debido a que se realizó el abordaje sobre variables que influyen al individuo y su relacionamiento social que tiene con las demás personas de su entorno, es decir, son variables que más allá del aspecto personal, también guardan relación con lo social, en este caso en particular se abordó la dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y las habilidades sociales que presentan los estudiantes adolescentes de las unidades educativas de la ciudad de Tarija.

La Psicología social, es una área importante de estudio, de acuerdo a Pérez J. (2008) *“se trata de una rama de la psicología que gira en torno al supuesto de que hay procesos de índole psicológica que determinan el modo en que funciona la sociedad y la manera en la que tiene lugar la interacción social. La psicología social examina la determinación mutua entre un individuo y su entorno social”*.

### 4.2. Tipificación de la investigación

Este trabajo de investigación tiene varias características, por lo tanto se tipifica de la siguiente manera:

En primer lugar, considerando el propósito se tipifica como una investigación básica o **teórica**, esto ya que tuvo como finalidad el aportar con información actualizada sobre la dependencia a los videojuegos y su relación con la agresividad y habilidades sociales, además se buscó también corroborar datos previos.

Por otra parte, tomando en cuenta el resultado, se trata de un estudio **descriptivo y correlacional**, debido a que se identificaron las características de las variables mencionadas anteriormente y además se pudo analizar la relación entre las mismas. Para Hernández, Fernández & Baptista (2014, p.92) *“en los estudios descriptivos se buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”*. Asimismo, refieren sobre los estudios correlacionales *“que tienen como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular”*.

Según el enfoque de investigación, el presente trabajo es **cuantitativo**, ya que se emplearon instrumentos de naturaleza numérica, es decir, todos fueron psicométricos, se trata de una investigación cuantitativa debido al tratamiento de los datos, pues los mismos fueron procesados mediante el uso de programas estadísticos y además fueron presentados en cuadros y gráficos. Según Hernández, Fernández & Baptista (2014, p.4) las investigaciones cuantitativas *“utilizan la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”*.

Por último, el presente trabajo de investigación también es tipificado como **transversal**, ya que la aplicación de los instrumento fue realizada en un periodo relativamente corto y en un cierto espacio temporal. Además no se buscan realizar segundas aplicaciones o algún tipo de seguimiento a los estudiantes que fueron parte de la investigación. Autores como Hernández, Fernández & Baptista (2014, p.154) sostienen sobre este tipo de investigaciones que *“su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado, es como tomar una fotografía de algo que sucede”*.

### **4.3. Población y muestra**

#### **4.3.1. Población**

La población estuvo constituida por todos los estudiantes del nivel secundario de las unidades educativas de la ciudad de Tarija. De acuerdo a los datos obtenidos por la Dirección Distrital de la ciudad de Tarija, la población estudiantil en toda la ciudad suma un total de 25,216 estudiantes de nivel secundario.

Es importante mencionar que se tomaron los siguientes criterios de inclusión:

- Estudiantes de secundaria de primero a sexto
- Estudiantes de 12 a 18 años de edad
- Estudiante varones y mujeres
- Estudiantes de Unidades Educativas públicas y privadas.

#### **4.3.2. Muestra**

En el presente trabajo de investigación, en cuento a la muestra se procedió a través de un muestreo No aleatorio, es decir, se incluyeron en la investigación aquellos colegios que

aceptaron colaborar y brindar los permisos correspondientes, cabe referir que se optó por tomar en cuenta de manera equilibrada estudiantes de unidades educativas públicas y privadas.

Además se implementó en el presente trabajo de investigación, la siguiente fórmula estadística para la determinación de la muestra:

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{E^2(N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{(1,96^2) * (0.5) * (0.5) * (25216)}{0.05^2 * (25.216 - 1) + (1,96^2) * (0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{3,846 * 0,25 * 25216}{0,0025 * 25216 + 0,9604}$$

$$n = \frac{24217,4464}{63,04 + 09604}$$

$$n = \frac{24217,4464}{64,004}$$

$$n = 378$$

Donde:

- n= Tamaño de muestra (378)
- Z= Valor de confianza o valor Z curva normal. (1,96)
- P= Probabilidad de éxito o proporción esperada 50% (0,5) Q= Probabilidad de fracaso. 50% (0,5)
- N= Población. (25.216)
- E= Error muestral. 5% (0.5)

Los 25.216 estudiantes del nivel secundario de la ciudad de Tarija, fueron introducidos en la fórmula estadística y se obtuvo una muestra representativa de 378 estudiantes. En esta segunda etapa se procedió a un muestreo probabilístico en donde todos los estudiantes de las cuatro

instituciones educativas mencionadas tuvieron la misma probabilidad de ser parte del estudio, además hay que indicar que se usó la técnica muestral de la estratificación por afijación simple, en donde se le asigna a cada estrato una cantidad similar de estudiantes, esta técnica permitió la determinación de las cantidades de estudiantes por cada unidad educativa, para ello, se trabajó con cuatro unidades educativas, dos públicas y dos privadas, los detalles se muestran a continuación:

Tipo de Unidad Educativa	Unidad Educativa	Cantidad total	Cantidad muestral mediante la afijación simple
Publico	Octavio Campero Echazú	260	94
	Eulogio Ruiz	349	94
Privado	San Bernardo de Tarija	759	96
	Alemán del Sud	194	94
<b>Total</b>			<b>378</b>

**Fuente:** Dirección distrital de educación.

**Elaboración:** propia

#### 4.4. Métodos, técnicas e instrumentos

##### 4.4.1. Métodos

Para la realización del presente trabajo de investigación, en cada una de sus etapas se utilizaron los siguientes métodos:

- ✓ **Método Teórico:** Este método ayudó a interpretar los datos empíricos, explicando los hechos y profundizando en las relaciones esenciales. Además este método permite la sustentación bibliográfica de toda la investigación, coadyuvando en el armado de capítulos como el planteamiento del problema, marco teórico, análisis e interpretación de los resultados. Dentro de este método fueron empleados otros métodos importantes como el analítico y sintético.
- ✓ **Método Deductivo:** Hay que recordar que este método consiste en partir de principios y teorías generales para llegar a conocer un fenómeno particular, este método ayudó a partir de problemas generales a analizar de manera particular la problemática que existe respecto a la dependencia a los videojuegos que presentan los estudiantes. Asimismo, se partió de la hipótesis para posteriormente recoger información que valida o rechaza

la misma.

- ✓ **Método Estadístico:** En el presente trabajo de investigación se usó este método debido a que la sistematización de los resultados se la realizó a partir del uso de programas estadísticos como Excel o SPSS. Este método permitió que los resultados en frecuencias y porcentajes puedan ser presentados en cuadros y gráficos. Es importante mencionar que para la correlación entre las variables, se hizo uso de la Correlación de Pearson, la cual permite el cruce entre variables cuantitativas y arroja un índice de correlación que denota en qué grado las variables se encuentran relacionadas.

#### 4.4.2. Técnicas

Para la realización del presente estudio se empleó la siguiente técnica:

- **Técnica de los test psicométricos.** Cabe referir que se empleó esta técnica debido a que las variables principales fueron evaluadas con instrumentos de naturaleza psicométrica, lo cual implica que son pruebas objetivas y estructuradas. De acuerdo a Jaime H. (2010:1) “los test psicométricos son pruebas que miden de forma tipificada y objetiva, ciertos aspectos psicológicos de las personas, este tipo de instrumentos se aplican principalmente para evaluar rasgos de su personalidad, aptitudes o la forma de reaccionar ante determinadas situaciones”. Es importante mencionar que dentro de los test psicométricos se emplearon un cuestionario y dos escalas que más adelante se describen con mayor detalle.
- Por **cuestionario**, se entiende a “un formulario con un listado de preguntas estandarizadas y estructuradas que se han de formular de idéntica manera a todos los encuestados. El cuestionario en el proceso de una investigación social ocupa un lugar preciso en el proceso global. Se debe construir después de haber planteado el problema de investigación y de haber explicitado sus objetivos” (Aigner, M, 2009).
- La **escala**, es “un instrumento de medición de base cuantitativa basado en una correspondencia entre fenómenos, hechos e información subjetiva directamente observables y un comportamiento, actitud u rasgo psicológico del sujeto, una escala además es un instrumento que se basa en criterios de validez y fiabilidad, proporciona al investigador una medición sobre la variable psicológica seleccionada” (Sarasola J., 2022)

#### 4.4.3. Instrumentos

Los instrumentos que se emplearon en la presente investigación, fueron los siguientes:

Variable	Técnica	Instrumento
Dependencia a los videojuegos	Escala (tests psicométrico)	Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)
Agresividad	Cuestionario (tests psicométrico)	Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (2012)
Habilidades sociales	Escala (tests psicométrico)	Lista de chequeo de Habilidades Sociales Dr. Arnold P. Goldstein (1980)

A continuación se presentan las fichas técnicas de los instrumentos, en donde se puede encontrar información detallada sobre los mismos:

#### **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS DE CHÓLIZ Y MARCO (2011)**

**Autores:** Chóliz y Marco (2011) Adaptación peruana: Salas Edwin y Merino César (2017)

**Objetivo:** Evaluar el nivel de dependencia de los videojuegos en personas mayores de 12 años.

**Duración:** 10 - 15 minutos (aprox.)

#### **Validez y confiabilidad:**

La confiabilidad por consistencia interna se estimó por el coeficiente  $\alpha$  (Cronbach) y sus intervalos de confianza mediante el de Feldt. Desde el método factorial, se obtuvo el coeficiente  $w$ . Los coeficientes  $\alpha$  hallados en la muestra 1 (0.951, IC 95%: 0.943 - 0.958) y la muestra 2 (0.938, IC 95%: 0.921 - 0.954), indican que ambos son indistinguibles respecto a su magnitud. La confiabilidad  $w$  estimada por el coeficiente para la muestra 1 (0.96) y muestra 2 (0.94), señala elevada varianza confiable, ya que son altamente similares a lo estimado con el coeficiente  $\alpha$ .

#### **Descripción del cuestionario:**

El Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD), fue construido y validado por Chóliz y Marco (2011), con población española, utilizaron criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000) para adicciones a sustancias. Su estructura factorial fue derivada de un análisis de componentes, mediante el cual se extrajeron 4 factores, Abstinencia (40.43% de la varianza) compuesta por los ítems 50



3,4,6,7,10, 11,13,14,21,25; Abuso y Tolerancia (5.49% de la varianza) compuesto por 5 ítems: 1, 5, 8, 9, 12; Problemas ocasionados por los videojuegos, conformado por los ítems:16, 17, 19 y 23 (4.19% de la varianza); y el cuarto, llamado Dificultad en el control, (4% de la varianza) constituido por los ítems 2,15,18,20, 22 y 24.

**Calificación:** Las respuestas se califican en escala de Likert, contemplando desde los valores 0 al 4: Totalmente en desacuerdo, Desacuerdo, Neutral, Acuerdo, Totalmente de acuerdo.

**Escala:**

La dependencia a los videojuegos se la obtendrá a partir del uso de la siguiente escala:

Dependencia	Puntaje
Baja	(De 0 a 31 puntos)
Moderada	(De 32 a 66 puntos)
Alta	(De 67 a 100 puntos)

**CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ) DE BUSS Y PERRY (2012)**

**Autores:** Buss y Perry. Año: 1992

**Adaptación al español:** Andreu, Peña y Graña, 2002, **Adaptación Nacional:** Matalinares Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos, Villavicencio (2012)

**Edad:** sujetos, de 10 a 19 años.

**Validez y confiabilidad:**

Los resultados del análisis factorial confirmatorio indican un buen ajuste al modelo de cuatro factores que ha sido descrita para otros idiomas y adaptaciones. El test presentó una fiabilidad satisfactoria para la escala total ( $\alpha = 0.82$ ) y para la escala de agresividad física ( $\alpha = 0.75$ ), mientras que para las demás escalas varía en función de la edad, no siendo recomendable su aplicación en edades inferiores a los 12 años.

**Descripción del Cuestionario:**

Es un instrumento que mide los niveles de agresividad, nos proporciona 5 niveles (muy alto, alto, promedio, bajo y muy bajo), lo que nos proporciona desde ya un indicador de si existe o no agresividad en el sujeto, por otro lado, con la ayuda de sus dimensiones podemos conocer el tipo de agresividad que refleja el sujeto, a partir de las siguientes escalas: Agresividad física:

Conductas físicas (implican contacto), se hiere o daña a otras personas, son comunes los empujones, golpes, etc. Agresividad verbal: Conductas verbales que hieren o perjudican a otras personas, se incluyen los insultos, amenazas, indirectas, etc. Hostilidad: Sensaciones de infortunio o injusticia, se tiene la sensación de que todo saldrá mal. Representa el componente cognitivo de la agresividad Ira: Es el componente emocional o afectivo de la agresividad, aquí encontramos la cólera, el resentimiento, actitudes y/o sentimientos negativos hacia los otros.

Este cuestionario consta de 29 ítems en escala Likert que describen las respuestas del sujeto de la siguiente manera:

- 1: Completamente falso para mí.
- 2: Bastante falso para mí.
- 3: Ni verdadero ni falso para mí.
- 4: Bastante verdadero para mí.
- 5: Completamente verdadero para mí.

**Escala:**

Para la obtención del nivel de agresividad, se empleará la siguiente escala:

Nivel de agresividad	Puntaje
Muy bajo	(51 puntos o menos)
Bajo	(De 52 a 67 puntos)
Medio	(De 68 a 82 puntos)
Alto	(De 83 a 98 puntos)
Muy alto	(99 puntos o más)

**LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES DR. ARNOLD P. GOLDSTEIN, ADAPTACIÓN ROJAS A. (1995)**

**Objetivo:** Evaluar el nivel de habilidades sociales que presentan los adolescentes y jóvenes de 12 años en adelante. Mide las habilidades sociales de manera general y por dimensiones.

**Autor:** Dr. Arnold Goldstein

**Descripción de los materiales:** La escala de evaluación de habilidades sociales (EEHS) está formada por un cuadernillo, en formato A-4, en el que se incluye datos de identificación, las

instrucciones para complementarla y los elementos que constituyen la escala. La aplicación se la puede realizar de manera individual o colectiva. Es importante mencionar que el tiempo de aplicación es de 15 a 20 minutos aproximadamente.

**Validez y confiabilidad:** Respecto a estos criterios es importante mencionar que en la adaptación de 1995 al realizarse el análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales se halló correlaciones significativas ( $p < .05$ ,  $.01$  y  $.001$ ), quedando el instrumento intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. Asimismo, cada una de las Escalas componentes obtuvieron una correlación positiva y altamente significativa a un nivel de  $p < .001$  con la Escala Total de Habilidades sociales, es decir, todas contribuyen de una manera altamente significativa a la medición de las Habilidades sociales.

Por su parte, la prueba test-re test fue calculada mediante el coeficiente de correlación Producto-momento de Pearson, obteniéndose una “ $r$ ” = 0.6137 y una “ $t$ ” = 3.011, la cual es muy significativa al  $p < .01$ . El tiempo entre el test y el re test fue de 4 meses. Con propósitos de aumentar la precisión de la confiabilidad se calculó el Coeficiente Alpha de Cronbach, de consistencia interna, obteniéndose Alpha Total “ $rtt$ ” =0.9244. Finalmente, todos estos valores demostraron la precisión y estabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein y de acuerdo con la consistencia interna de Alpha de Cronbach, la lista de chequeo de habilidades sociales es confiable debido a que su valor es de 0.94.

**Escala:**

Para la obtención del nivel de habilidades sociales general, se usará la siguiente escala:

<b>Eneatipo</b>	<b>Nivel de habilidades sociales</b>
1	Deficiente nivel de habilidades
2 y 3	Bajo nivel de habilidades
4, 5 y 6	Normal nivel de habilidades
7 y 8	Alto nivel de habilidades
9	Excelente nivel de habilidades

#### **4.5. Procedimiento**

El presente trabajo de investigación se realizó de acuerdo a las siguientes etapas:

**Fase I.- Revisión Bibliográfica:** En esta parte de la investigación se procedió a la búsqueda de información sobre la problemática y las variables principales del estudio, es decir, sobre la dependencia a los videojuegos, agresividad y las habilidades sociales. Cabe mencionar que esta etapa es importante debido a que ayuda a sustentar el trabajo y fue pieza clave para la realización del análisis e interpretación de los resultados.

**Fase II.- Selección de los Instrumentos:** Considerando los criterios debidos sobre validez y fiabilidad, se procedió a la selección de los tests psicométricos para que se haga el abordaje sobre las variables. Cabe indicar que los instrumentos seleccionados fueron los siguientes:

- Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)
- Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (2012)
- Lista de chequeo de Habilidades Sociales Dr. Arnold P. Goldstein (1980) Adaptación Rojas A. (1995).

**Fase III.- Selección de la muestra:** tomando en cuenta la problemática se seleccionó a los estudiantes del nivel secundario de las unidades educativas de la ciudad de Tarija. En cuanto a la muestra, en esta parte del trabajo se tomó en una primera etapa un criterio no probabilístico al seleccionar las unidades educativas, no obstante en la determinación del número de la muestra se procedió a la implementación de la formula estadística que determinó que sean 378 estudiantes los que participaron en la investigación, tanto de las unidades educativas públicas como así también de las privadas.

**Fase IV.- Recojo de la información:** una vez seleccionada la población y obtenidos los permisos de las respectivas Unidades Educativas, se procedió a la aplicación de cada uno de los instrumentos de las variables de estudio. Es importante hacer referencia que la aplicación se la realizó de acuerdo a un cronograma de fechas que se elaboró conjuntamente con los directores y los profesores encargados de los alumnos en cada una de las instituciones seleccionadas.

**Fase V.- Procesamiento de la información:** En esta etapa del trabajo de investigación se procedió con la tabulación de los datos obtenidos con la aplicación de los instrumentos, además se hizo uso de programas estadísticos como el Excel o SPSS, los cuales permitieron la

presentación de cuadros y gráficos, a los cuales también se les procedió a añadir su respectivo análisis e interpretación.

**Fase VI.- Redacción del Informe Final:** En esta parte final del trabajo, se procedió a elaboración de las conclusiones y recomendaciones a las cuales se llegó, además se redactó el documento final con el objetivo de que sea presentado y defendido ante las autoridades de la carrera de Psicología.

#### 4.6. Cronograma

Considerando las fechas, esta investigación presenta el siguiente cronograma:

Actividad	Gestión 2022				Gestión 2023								
	Ago	Sep	Oct	Nov	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
Revisión Bibliográfica	X	X											
Selección de los Instrumentos		X											
Selección de la muestra			X	X									
Recojo de la información					X	X	X						
Procesamiento de la información								X	X	X	X		
Redacción del Informe Final												X	X

**CAPÍTULO V**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS**  
**RESULTADOS**

## V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente cuadro se muestran los resultados referidos a las variables de estudio. En primer lugar se presenta la distribución de la población seguido de la información referida a los principales objetivos planteados en una etapa inicial.

### 5.1. VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS

CUADRO N°1

#### VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	189	50,0
Femenino	189	50,0
Total	378	100,0
Edad	Frecuencia	Porcentaje
De 12 a 15 años	246	65,1
De 16 a 18 años	132	34,9
Total	378	100,0
Unidad Educativa	Frecuencia	Porcentaje
Público	188	49,7
Privado	190	50,3
Total	378	100,0

Entre los datos sociodemográficos, se presentan los datos referidos a el sexo, edad y a la Unidad Educativa a la que pertenecen, en primer lugar haciendo hincapié en el sexo, se observa que el 50,0% de los estudiantes son varones y el restante, 50,0% son estudiantes del sexo femenino.

Asimismo, en la edad se observa que el 65,1% de los estudiantes tiene 12 a 15 años de edad y el restante 34,9% son estudiantes que tienen 16 a 18 años de edad. Por último, haciendo referencia a la Unidad Educativa a la que van, el 50,3% son estudiantes que asisten a un establecimiento educativo privado y el restante, 49,7% son alumnos que asisten a una Unidad Educativa de tipo pública.

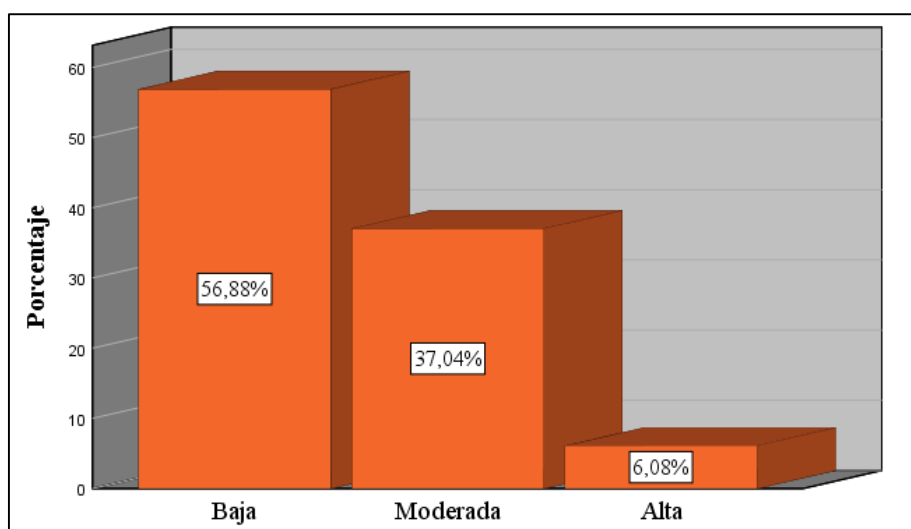
## 5.2. PRIMER OBJETIVO ESPECÍFICO

De acuerdo al objetivo *“Establecer el nivel de dependencia de los videojuegos que presentan los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija”* se presentan los siguientes resultados:

**CUADRO N°2**  
**DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS**

Dependencia general	Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas ocasionados		Dificultad en el control			
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%		
Baja	215	<b>56,9</b>	206	54,5	186	49,2	203	53,7	246	65,1
Moderada	140	<b>37,0</b>	139	36,8	145	38,4	138	36,5	110	29,1
Alta	23	6,1	33	8,7	47	12,4	37	9,8	22	5,8
Total	378	100,0	378	100	378	100	378	100	378	100

**GRÁFICO N°1**  
**DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS**



La variable principal de la presente investigación es la Dependencia a los videojuegos, esta dependencia *“es la práctica desproporcionada y compulsiva que realiza el adolescente respecto*



*a los videojuegos, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlos” Chóliz y Marco(2011).*

De acuerdo a los datos más representativos se observa que el 56,9% de los estudiantes presenta un bajo nivel de dependencia a los videojuegos, esto significa que son personas que no tienen el impulso y la necesidad intensa de jugar. Además son adolescentes que tienen horas de juego controladas y que el dejar de jugar no les genera emociones negativas. Cabe mencionar que este resultado es favorable, pues denota que la gran mayoría de los estudiantes no presenta este tipo de problemas con las nuevas tecnologías, esto puede deberse a que los padres y los profesores realizan una buena labor de control y de acercamiento con los estudiantes sobre estos temas.

De igual manera, se puede observar que el puntaje que le sigue es el 37,0%, que indica que los estudiantes presentan una moderada dependencia a los videojuegos, en este punto la situación ya va cambiando y se puede ver que el uso y la dependencia va en aumento, este dato refleja algo preocupante, pues la mayoría de los estudiantes que no cuentan con una adecuada intervención pueden aumentar este nivel de dependencia y pasar a un nivel de alta dependencia en donde la situación se puede tornar menos positiva para el adolescente y su funcionamiento general.

Es importante mencionar que en el mismo cuadro, se observa que hay estudiantes que tienen un nivel preocupante de dependencia a los videojuegos ya que el 6,1% si tiene una alta dependencia, aunque el porcentaje resulte bajo, no se debe olvidar que son personas que no pueden controlar sus horas y frecuencia de uso de los videojuegos y tienen una dependencia problemática frente a los mismos.

Para entender esta problemática hay que saber que el adolescente en algunas situaciones puede carecer de direccionamiento, ya sea que tenga padres periféricos, una dinámica familiar extremadamente flexible, disfuncional, desestructurada, permisiva o se encuentre en una situación de abandono total a causa del fallecimiento de los progenitores o que se encuentren cumpliendo una pena delictiva, empeorando considerablemente su situación de vulnerabilidad. Como refiere Chóliz, (2011) en esta ausencia de supervisión y guía por padres de familia, o un tutor, el adolescente es más proclive a realizar conductas de riesgo, ya sea por el deseo de querer experimentar sensaciones nuevas, la validación y afirmación propia contra personajes que representan autoridad, excesivo tiempo de ocio u otros comportamientos que lo perjudican como

el uso y abuso de videojuegos.

El hecho de que muchos adolescentes tengan un nivel preocupante de dependencia también puede deberse a características propias de los videojuegos, Moncada & Chacón, (2012) refieren que es importante mencionar que en la dinámica de los videojuegos existe una serie de reglas y un sistema de gratificación que estimula al participante e incrementa el deseo de ganar la partida, que con la superación de niveles aumenta la dificultad y la obtención de recompensas generando el incremento en la frecuencia de su uso.

También es importante mencionar que la dependencia a los videojuegos es muy peligrosa a esta edad, ya que los adolescentes pueden caer rápidamente en este círculo vicioso, Toaza T., (2023) refiere que para el adolescente resulta relevante debido a que esta etapa se encuentra llena de cambios de búsqueda de identidad propia y construcción de la personalidad, teniendo en cuenta lo anterior mencionado, los adolescentes se encuentran en una etapa de configuración y búsqueda de autonomía e individualización, lo cual los lleva a refugiarse en diversos medios, uno de ellos los videojuegos.

Los videojuegos y su uso desmesurado pueden traer consecuencias negativas en la persona y en su funcionamiento, Rodríguez y Mateos (2018) refiere que entre algunas consecuencias se encuentran mentiras sobre el tiempo real de exposición, que se ha tenido hacia la herramienta tecnológica, encontrarse un estado de irritabilidad y aislamiento social, privación del sueño en donde la persona sustituye sus horas de descanso por horas de uso de la herramienta tecnológica, descuido otro tipo de actividades de carácter social familiar e inclusive de salud, intento por reducir el tiempo y la intensidad con la, que se usa la herramienta tecnológica, pero al final no logra conseguirlo, también se puede dar el bajo rendimiento en el área educativa o laboral, depresión, ansiedad, y dolores de cabeza.

Para terminar, hay que referir que la dependencia a los videojuegos es una problemática grave y que puede generar, efectos negativos en el adolescente y en su funcionamiento general, el uso de los videojuegos y de las tecnologías debe ser supervisado con responsabilidad y es ahí, donde entran diversos actores en la prevención como los propios padres de familia, las autoridades y los propios estudiantes.

### CUADRO N°3

#### DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LAS VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS

Dependencia de los videojuegos		Sexo		Edad		Unidad educativa		Total
		Masculino	Femenino	12 a 15 años	16 a 18 años	Pública	Privada	
Baja	Fr	91	124	130	85	93	122	215
	%	<b>48,1%</b>	<b>65,6%</b>	<b>52,8%</b>	<b>64,4%</b>	<b>49,5%</b>	<b>64,2%</b>	56,9%
Moderada	Fr	84	56	97	43	83	57	140
	%	44,4%	29,6%	39,4%	32,6%	<b>44,1%</b>	30,0%	37,0%
Alta	Fr	14	9	19	4	12	11	23
	%	7,4%	4,8%	7,7%	3,0%	<b>6,4%</b>	5,8%	6,1%
Total	Fr	189	189	246	132	188	190	378
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Los resultados del presente cuadro refieren que independientemente del sexo, los estudiantes muestran un nivel bajo de dependencia de los videojuegos, no obstante las mujeres en un 65,6% tienen una menor dependencia con relación a los estudiantes varones quienes tienen una mayor dependencia a los videojuegos que sus compañeras mujeres.

Cabe referir que estas diferencias pueden deberse a factores de crianza y estilos de juegos que se les van enseñando desde niños a los hijos, por ejemplo los varones juegan más juegos que impliquen violencia, actividades deportivas o juegos de combate, juegos que en la actualidad son muy populares dentro de la comunidad online, esto ya que desde pequeños se le van asignando este tipo de roles en los juegos. Otra causa puede ser el hecho de que en los juegos por lo general, son diseñados para una comunidad de consumo varonil y no tanto hacia las mujeres, aunque en esto ha empezado a haber un avance y cada vez, hay más juegos para las mujeres.

Sobre estas diferencias en la dependencia de los videojuegos y el sexo, autores como [Trabucchi M.](#), (2019) refieren que si bien es en parte un estereotipo el ocio, como los colores, no tiene género, sí es cierto que generan un mayor impacto en la población masculina hasta tal punto de

**aumentar en este segmento poblacional la posibilidad de sufrir una adicción** a los [videojuegos](#). **La razón, según diversos estudios, es puramente biológica** y está relacionada con el desarrollo del cerebro masculino y su reacción ante el impulso y el deseo. En diversas resonancias se encontró que el **área cerebral de los hombres asociada con la recompensa estaba mucho más excitada** que la de la contraparte femenina, además refiere que el juego solicita en el cerebro masculino más activaciones **relacionadas con el deseo**, por lo que los hombres son más vulnerables a sufrir adicción a los videojuegos.

Respecto a la edad, se observa que el 52,8% de los estudiantes que tiene 12 a 15 años y el 64,4% de los que tienen 16 a 18 años presentan un nivel bajo de dependencia emocional, es decir, en todas las edades hay una baja frecuencia e intensidad de uso de videojuegos, esto puede deberse a la variedad de juegos en línea que existen, para todas edades y gustos personales, por ello es que no hay una diferencia clara con la edad que tenga el estudiante.

Por último, en relación a la Unidad Educativa se observa que el 49,5% de los estudiantes de un establecimiento público y el 64,2% de los que asisten a uno privado tienden a presentar una baja dependencia a los videojuegos, ahora bien si se analiza el cuadro de manera general, se puede ver los estudiantes de las Unidades Educativas de carácter público tienden a presentar altos porcentajes en los demás niveles, es decir, moderado y alto. Estos datos pueden ser resultado de diferentes factores que giran en torno a dichas instituciones, uno de ellos puede ser la mayor dejadez que existe por las autoridades para con los colegios públicos, la falta de políticas de prevención o el menor control que existe en las mismas, permitiendo que existan más estudiantes con niveles elevados de dependencia a los videojuegos.

## CUADRO N°4

### ABSTINENCIA

Ítems	Totalmente en desacuerdo		Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
	Fr	%					
3.- Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	Fr	167	98	59	41	19	378
	%	43,5	25,5	15,4	10,7	4,9	100
4.- Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	Fr	114	101	65	62	42	378
	%	29,7	26,3	16,9	16,1	10,9	100
6.- Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	Fr	188	93	42	35	26	378
	%	<b>49,0</b>	24,2	10,9	<b>9,1</b>	<b>6,8</b>	100
7.- Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	Fr	160	74	66	55	29	378
	%	41,7	19,3	17,2	14,3	7,6	100
10.- Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos	Fr	153	76	64	51	40	378
	%	39,8	19,8	16,7	13,3	10,4	100
11.- Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	Fr	201	89	46	30	18	378
	%	<b>52,3</b>	23,2	12,0	7,8	4,7	100
13.- Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	Fr	168	96	62	39	19	378
	%	<b>43,8</b>	25,0	16,1	10,2	4,9	100
14.- Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	Fr	168	71	68	42	35	378
	%	43,8	18,5	17,7	10,9	9,1	100
Ítems	Nunca		Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces	Total
21.- Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	Fr	104	102	84	49	45	378
	%	27,1	26,6	21,9	12,8	11,7	100
25.- Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	Fr	107	115	94	33	35	378
	%	27,9	29,9	24,5	8,6	9,1	100

Tomando en cuenta los puntajes más significativos se presentan los siguientes datos referidos a los ítems que componen la dimensión de abstinencia:

En el ítem “*Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar*”, se puede ver que el 52,3% de los estudiantes refiere estar en total desacuerdo, esto significa que la mayoría de los estudiantes puede mantener control sobre sus impulsos por seguir jugando con

otro videojuegos. En la dependencia a los videojuegos esto suele ser muy común ya que se ve que las personas dependientes cambian constantemente de juego ante la mínima falla, con los estudiantes no ocurre esto, lo cual indica algo favorable ya que mantienen un cierto control.

En relación a la afirmación; *“Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer”*, se encontraron resultados que refieren que el 49,0% de los estudiantes estando un tiempo sin jugar no empiezan a sentir sensaciones de vacío, mostrando que los videojuegos no generan emociones negativas en sus personas, debido al bajo nivel de dependencia que presentan la mayoría de los estudiantes, aunque aquí si se observa el 9,1% y el 6,8% refieren estar un poco y totalmente de acuerdo con el ítem, significando que a ellos si les genera esa emoción de un vacío interior al momento de no jugar.

Por último, sobre el ítem *“Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio”*, se observa que el 43,5% de los estudiantes refieren estar totalmente en desacuerdo, es decir, a ellos no les resulta complicado ponerle punto final a una partida de videojuego. De igual manera, cabe mencionar que un 4,9% que indica que a ellos si les cuesta demasiado detenerse al momento de jugar y continuar con esa dinámica, lo cual refiere que son personas que ya no pueden ponerse límites a la hora de jugar, esto además muestra que los adolescentes pueden tener una considerable dependencia a los videojuegos, pues a pesar de que los padres o alguien más los necesite, ellos siguen jugando y les resulta complicado dejar de hacerlo, obviamente esto puede causar grietas y dañar las relaciones interpersonales que tengan con las demás personas.

**CUADRO N°5**  
**ABUSO Y TOLERANCIA**

Ítems	Totalmente en desacuerdo		Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
	Fr	%					
1.- Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	Fr	86	77	105	79	37	378
	%	22,4	20,1	27,3	20,6	9,6	100
5.- Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc	Fr	172	81	80	32	19	378
	%	<b>44,8</b>	21,1	20,8	8,3	<b>4,9</b>	100
8.- Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	Fr	180	92	65	34	13	378
	%	<b>46,9</b>	24,0	16,9	8,9	<b>3,4</b>	100
9.- Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	Fr	169	88	63	40	24	378
	%	44,0	22,9	16,4	10,4	6,3	100
12.- Creo que juego demasiado a los videojuegos	Fr	143	85	76	50	30	378
	%	37,2	22,1	19,8	13,0	7,8	100

Tomando en cuenta a los puntajes más significativos se presentan los siguientes datos referidos a los ítems que componen la dimensión abuso y tolerancia:

En el ítem; *“Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé”*, se encontró que el 46,9% de los estudiantes refiere estar en total desacuerdo con la afirmación, es decir, que son personas que no han aumentado sus horas de juego en relación a como lo hacían antes. Aquí también se observa que por ejemplo el 3,4% de los estudiantes han aumentado preocupantemente sus horas de juego al día, denotando que esos estudiantes pueden tener una dependencia a los videojuegos considerable.

Respecto a la afirmación; *“Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los*

*personajes, etc*”, se observa que el 44,8% no le dedican mucho tiempo a los temas de sus videojuegos, a diferencia del 4,9% quienes si tienen problemas para controlar estas conductas.

**CUADRO N°6**  
**PROBLEMAS OCASIONADOS**

Ítems	Nunca		Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces	Total
	Fr	%					
16.- He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	Fr	103	102	81	34	64	378
	%	26,8	26,6	21,1	8,9	16,7	100
17.- He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	Fr	224	85	47	15	13	378
	%	<b>58,3</b>	22,1	12,2	<b>3,9</b>	<b>3,4</b>	100
19.- Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	Fr	91	121	86	41	45	378
	%	23,7	31,5	22,4	10,7	11,7	100
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)	Fr	175	91	82	24	12	378
	%	<b>45,6</b>	23,7	21,4	<b>6,3</b>	<b>3,1</b>	100

Tomando en cuenta a los puntajes más significativos se presentan los siguientes datos referidos a los ítems que componen la dimensión problemas ocasionados:

En el ítem que refiere *“He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC”*, se encontró que el 58,3% de los estudiantes refiere que nunca han teniendo este tipo discusiones. Aunque si se analiza el 3,9% y el 3,4% de los estudiantes quienes con frecuencia y muchas veces respectivamente han tenido este tipo de discusiones con personas cercanas a su vida, debido a la intensidad y frecuencia de uso que tienen en relación a los videojuegos, todo esto puede lamentablemente coadyuvar en la aparición de dificultades en las relaciones afectivas e interpersonales que se tiene con los demás.



Considerando al ítem; *“He mentido 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)”*, se ve que el 45,6% de los estudiantes nunca ha tenido que mentir sobre estos aspectos. En este mismo ítem, el 6,3% y el 3,1% con frecuencia y muchas veces han tenido que mentir sobre las horas que emplean al jugar, denotando que las cantidades de uso que tienen estos estudiantes son elevadas y por ello, terminan mintiendo a los demás.

**CUADRO N°7**  
**DIFICULTAD EN EL CONTROL**

Ítems	Totalmente en desacuerdo		Un poco en desacuerdo	Neutra l	Un poco de acuerdo	Totalment e de acuerdo	Total
	Fr	%					
2.- Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	Fr	254	60	42	19	9	378
	%	<b>66,1</b>	15,6	10,9	4,9	<b>2,3</b>	100
Ítems	Nunca		Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces	Total
15.- Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	Fr	153	125	66	17	23	378
	%	39,8	32,6	17,2	4,4	6,0	100
18.- Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	Fr	63	98	127	55	41	378
	%	16,4	25,5	33,1	14,3	10,7	100
20.- En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	Fr	77	136	96	46	29	378
	%	20,1	35,4	25,0	12,0	7,6	100
22.- Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	Fr	180	103	69	17	15	378
	%	46,9	26,8	18,0	4,4	3,9	100
24.- Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	Fr	214	90	46	22	12	378
	%	<b>55,7</b>	23,4	12,0	<b>5,7</b>	<b>3,1</b>	100

Tomando en cuenta a los puntajes más significativos se presentan los siguientes datos referidos a los ítems que componen la dimensión dificultad en el control:

En el primer ítem; “*Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos*” se encontró que el 66,1% de los estudiantes indicar totalmente en desacuerdo, estos significa que la mayoría de los alumnos piden prestado algún aparato electrónico para seguir jugando. Pasa lo contrario con el 2,3% de los estudiantes que refieren que si se hacen este tipo de préstamos para continuar jugando, de esta manera se ve que estos estudiantes tienen dificultad para control sus impulsos de juego.

De igual manera, en el ítem; *“Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)”* se puede ver que el 55,7% de los estudiantes refiere que nunca piensan en videojuegos mientras realizan otras actividades cotidianas.

En este mismo ítem se puede ver que el 5,7% y el 3,1% lo hacen con frecuencia y muchas veces, esto quiere decir que son estudiantes que no se pueden controlar y que al momento de estar realizando otro tipo de tareas o actividades, siguen pensando en detalles de su juego. El poder controlar este tipo de impulsos es necesario, ya que el adolescente puede llegar a caer en otros problemas mayores como un bajo rendimiento académico, mayor sedentarismo o dificultades dentro de sus hogares.

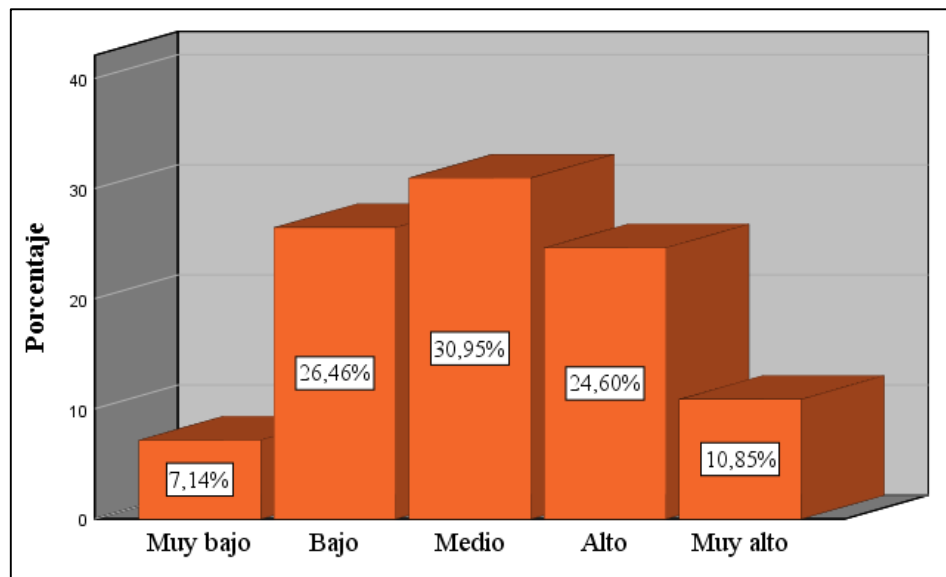
### 5.3. SEGUNDO OBJETIVO ESPECÍFICO

Considerando el objetivo *“Identificar el nivel de agresividad que presentan los estudiantes en sus dimensiones: física, verbal, hostilidad e ira”*, se presentan los siguientes datos:

**CUADRO N°8**  
**AGRESIVIDAD Y SUS DIMENSIONES**

Agresividad general	Físico		Verbal		Ira		Hostilidad			
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%		
Muy bajo	27	7,1	12	3,2	14	3,7	13	3,4	61	16,1
Bajo	100	26,5	81	21,4	132	<b>34,9</b>	85	22,5	144	<b>38,1</b>
Medio	117	<b>31,0</b>	158	<b>41,8</b>	95	<b>25,1</b>	83	22,0	113	<b>29,9</b>
Alto	93	<b>24,6</b>	73	<b>19,3</b>	101	26,7	104	27,5	50	13,2
Muy alto	41	<b>10,8</b>	54	<b>14,3</b>	36	9,5	93	24,6	10	2,6
Total	378	100,0	378	100	378	100	378	100	378	100

**GRÁFICO N°2**  
**AGRESIVIDAD**



En este cuadro se hace referencia a la Agresividad, variable que es definida como *“una clase de respuesta constante y permanente, la cual representa la particularidad del individuo; y se da con el fin de dañar a otra persona. Esta agresividad se puede manifestar de dos formas física y*

*verbalmente; los cuales irán acompañadas por dos emociones la ira y la hostilidad” (Buss & Perry, 1992).*

En el presente cuadro se observa que el 31,0% de los estudiantes presenta un nivel medio de agresividad, esto quiere decir que son estudiantes que no son agresivos, pero que tampoco presentan un nivel apacible y bajo de agresividad, en otras palabras se encuentran en un nivel intermedio de agresividad. Este dato también puede referir que los estudiantes en algunas oportunidades pueden tener algún episodio de agresividad, no obstante no suelen ser muy frecuentes e intensos.

Cabe mencionar que este resultado puede ser efecto de variables individuales o sociales, entre las primeras se pueden encontrar el estilo de crianza o el temperamento que tiene cada persona. En las de tipo social, se podría entender de acuerdo al hecho de que en la sociedad en la actualidad, la agresividad está siendo cada vez más normalizada y por ende, algunos adolescentes pueden seguir este tipo de pasos. Es importante mencionar que el adolescente en esta etapa puede llegar a ser muy agresivo y eso muchas ocasiones le puede generar diferentes problemas no solo en el ámbito educativo, sino que en el familiar y en la vida en general.

Los adolescentes suelen ir a otro ritmo y pueden interpretar las situaciones de la cotidianidad de diferente manera que la hacen los adultos. De acuerdo a Glover M., (2018) **la adolescencia es una etapa de continuos cambios** y transformaciones a nivel corporal y psíquico, el adolescente se encuentra en un momento en el que tiene que aprender a lidiar con todos estos cambios que van surgiendo y poco a poco ir estableciendo su rol dentro de la sociedad y la familia. En muchas ocasiones, ante este largo y duro camino, en algunos adolescentes pueden llegar a aparecer **conductas agresivas** como manera de **expresar sus emociones** aunque también pueden aparecer a causa de otros factores.

De igual manera, no se debe olvidar el papel que juegan los padres en la educación de los hijos ya que son un factor clave para el desarrollo de la agresividad. La agresividad incluye **diversos tipos de comportamientos**, como pueden ser agresión física y verbal, arranques de ira, peleas, amenazas, gritos, crueldad, etc., la familia puede potenciar esta agresividad, como así también puede convertirse en un factor protector que ayude a disminuir estas conductas.

Por último, es importante mencionar que de manera general hay una tendencia que oscila entre un nivel medio a alto de agresividad, pues un 26,4% y el 10,8% de los estudiantes tiene un nivel

alto y muy alto de agresividad respectivamente, lo cual es un indicador negativo y que llama a la reflexión, ya que representa algo desfavorable para los estudiantes y les puede causar dificultades en un futuro, no solo en el ámbito personal, sino que estos problemas pueden saltar a otras áreas del funcionamiento del adolescente. Para ello es necesaria la intervención no solo de los profesores, sino que los propios padres de familia. Además la agresividad puede potenciarse y cuando lleguen a una edad adulta, ellos no puedan controlarla y esta puede ser el inicio de nuevos problemas en un futuro para los propios adolescentes y para quienes los rodean.

Finalmente, haciendo referencia a las dimensiones cabe mencionar que en la dimensión Físico, se observa que el 41,8%, el 19,3% y 14,3% presenta un nivel que va desde medio a muy alto, esta tendencia quiere decir que la mayoría de los adolescentes tienen una agresividad que puede ir dirigida a sus compañeros y que puede manifestarse en peleas o golpes, algo que es negativo para la convivencia entre compañeros y además atenta contra los derechos y bienestar de las demás personas, por ende debe de ser atendido. Por otra parte, respecto a la dimensión verbal el 34,9% y el 25,1% presenta un nivel que va desde bajo a medio, denotando que en esta área los estudiantes no tienen un nivel considerable de agresividad, es decir, intentan no entrar en discusiones, insultos o amenazas. Asimismo, en cuanto a la hostilidad el 38,1% y el 29,9% de los estudiantes presenta un nivel bajo a medio, esto significa que son personas que por lo general no muestran una actitud negativa frente a los demás. Por último, sobre la ira, se observa que los puntajes se encuentran dispersos y no hay una tendencia clara. Vemos entonces que en las dimensiones, la que más destaca por tener niveles altos es la de la dimensión física, a diferencia de las demás, en donde los puntajes son menores o están dispersos.

## CUADRO N°9

### AGRESIVIDAD EN RELACIÓN A LAS VARIABLES SOCIODEMOGRAFICAS

Nivel de agresividad		Sexo		Edad		Unidad educativa		Total
		Masculino	Femenino	12 a 15 años	16 a 18 años	Público	Privado	
Muy bajo	Fr	18	9	16	11	12	15	27
	%	9,5%	4,8%	6,5%	8,3%	6,4%	7,9%	7,1%
Bajo	Fr	44	56	65	35	46	54	100
	%	23,3%	<b>29,6%</b>	26,4%	26,5%	24,5%	<b>28,4%</b>	26,5%
Medio	Fr	67	50	70	47	68	49	117
	%	<b>35,4%</b>	26,5%	<b>28,5%</b>	<b>35,6%</b>	<b>36,2%</b>	25,8%	31,0%
Alto	Fr	47	46	65	28	45	48	93
	%	24,9%	24,3%	26,4%	21,2%	23,9%	25,3%	24,6%
Muy alto	Fr	13	28	30	11	17	24	41
	%	6,9%	14,8%	12,2%	8,3%	9,0%	12,6%	10,8%
Total	Fr	189	189	246	132	188	190	378
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Los resultados de la agresividad en relación al sexo, evidencian que el 35,4% de los estudiantes varones presentan un nivel medio de agresividad, a diferencia del 29,6% de las estudiantes mujeres quienes tienden a presentar un nivel más bajo de agresividad.

Los puntajes como se pueden observar no muestran grandes diferencias y los mismos pueden ser relativos, no obstante estas diferencias leves pueden deberse a que biológicamente los varones tienden a una mayor agresividad que las mujeres, más por un tema hormonal y de fuerza física. También puede entenderse estas diferencias en los estilos de crianza y expectativas sociales, a un varón tradicionalmente se lo educa con estereotipos de fuerza y dominancia y la sociedad, en algunas ocasiones lo ve como algo normal, a diferencia de las mujeres en donde socialmente no es lo que se espera, obviamente que con el pasar de los años las cosas van cambiando, no obstante todavía existen este tipo de diferencias sustanciales.

Por su parte, sobre la edad, se puede ver que el 28,5% de los estudiantes que tienen de 12 a 15 años de edad y de igual manera, el 35,6% de los que tienen 16 a 18 años tienden a presentar un mismo nivel medio de agresividad, denotando que entre la edad que tenga el estudiante y la agresividad, no hay diferencias claras y marcadas.

Por último, haciendo referencia a la Unidad Educativa a la cual pertenecen los estudiantes se observa que el 36,2% de los estudiantes que son de un colegio público a la vez tienden a presentar un nivel medio de agresividad, en contraste al 28,4% de estudiantes de colegio privado que tiene a la vez un bajo nivel de agresividad, de esta manera los estudiantes de las Unidades educativas públicas presentan un nivel de agresividad por encima del que tienen los estudiantes de una Unidad Educativa privada, esto puede ser efecto de condicionantes socioeconómicas, estilos de crianza familiar, frustraciones contenidas que generan mayor agresividad, educación, entre otros.



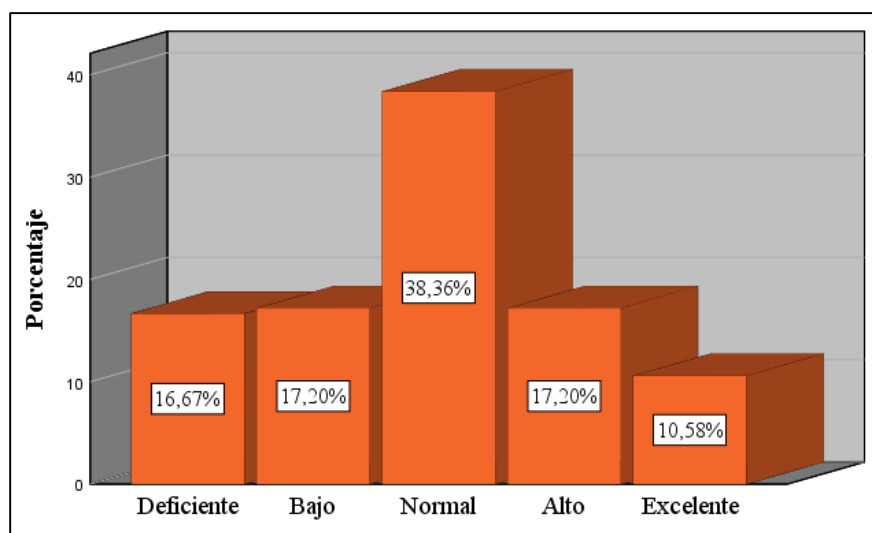
### 3.4. TERCER OBJETIVO ESPECÍFICO

Respecto al objetivo; *“Evaluar el nivel de habilidades sociales que presentan los estudiantes en sus dimensiones: primeras habilidades, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación”*, se presentan los siguientes datos:

**CUADRO N°10**  
**HABILIDADES SOCIALES**

General	Primeras habilidades básicas		Avanzadas		Relacionadas con los sentimientos		Alternativas		Para enfrentar al estrés		Planificación			
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%		
Deficiente	63	16,7	23	6,1	37	9,8	52	13,8	42	11,1	39	10,3	65	17,2
Bajo	65	17,2	48	12,7	35	9,3	62	16,4	43	11,4	49	13,0	67	17,7
Normal	145	<b>38,4</b>	119	<b>31,5</b>	212	<b>56,1</b>	170	<b>45,0</b>	155	<b>41,0</b>	171	<b>45,2</b>	147	<b>38,9</b>
Alto	65	17,2	97	<b>25,7</b>	67	<b>17,7</b>	61	16,1	88	<b>23,3</b>	79	<b>20,9</b>	71	18,8
Excelente	40	10,6	91	24,1	27	7,1	33	8,7	50	13,2	40	10,6	28	7,4
Total	378	100,0	378	100	378	100	378	100	378	100	378	100	378	100

**GRÁFICO N°3**  
**HABILIDADES SOCIALES**



Es importante entender que las habilidades sociales son el *“conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y lasituación de problemas de índole interpersonal, y/o socioemocional”* (Goldstein, 1989).

De acuerdo los datos más altos, se observa que el 38,4% de los estudiantes presenta un nivel normal de habilidades sociales, es decir son personas que no tienen problemas para relacionarse con los demás, aunque sus habilidades no son las mejores en todas las situaciones, osea que en algunas oportunidades pueden presentar dificultades, este dato refleja que los estudiantes pueden tener ciertas áreas mucho más entrenadas que otras, en lo que concierne a las habilidades para interactuar con las demás personas.

Es importante referir que las habilidades sociales son fundamentales para los adolescentes ya que están en una etapa de la vida en la que la socialización con sus pares es vital y necesaria. Además las habilidades sociales para los estudiantes se convierten en un elemento vital dentro del proceso educativo, pues un estudiante con buenas habilidades podrá exponer de mejor manera, hablar con sus profesores y su confianza podría aumentar.

Cabe mencionar la importancia de las habilidades sociales, por ejemplo Contini, (2008) refiere que las habilidades sociales son esenciales no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia en otras áreas de la vida del adolescente. Este autor afirma que las habilidades sociales son un elemento importante que opera como un factor protector y, constituyen un recurso salugénico en la adolescencia temprana.

Asimismo, autores como García N., (2020) sostienen que las habilidades sociales permiten comunicarnos, resolver problemas de manera adecuada, expresarnos, recibir y dar empatía, sentirnos acompañados, dialogar, hacer acuerdos, recibir apoyo, etc., y terminan siendo fundamentales para lograr propósitos, adaptarnos y convivir con los demás.

Además refiere que una de las etapas fundamentales de desarrollo de estas habilidades sociales y emocionales es la adolescencia, ya que es el momento de aprender a compartir, a respetar, establecer límites, conocer y considerar los códigos sociales y sentirse parte del mundo, en fin las habilidades sociales como se puede observar resultan fundamentales para construir un entorno social que nos ofrezca una red de apoyo y permita desarrollar el sentido de pertenencia.

Por último, haciendo referencia a las dimensiones se puede ver que en todas hay una tendencia a presentar un nivel normal de habilidades sociales, puntaje que es análogo al encontrado de manera general sobre las habilidades de los estudiantes. Yendo por cada una de ellas, se ve que en las habilidades básicas o las denominadas primeras habilidades el 31,5% y el 25,7% tienen un nivel que va desde normal a alto, indicando que los estudiantes si cuentan con habilidades

primarias como el saludar, agradecer, escuchar o presentarse a alguien más. Respecto a las habilidades avanzadas se observa una similar situación, ya que el 56,1% y el 17,7% tiene una habilidades que van desde normal a alta, es decir, son personas que pueden fácilmente pedir ayuda, participar en actividades sociales, dar instrucciones o disculparse. Por su parte, en las relacionadas con los sentimientos se observa que tienen un nivel normal, además los puntajes no muestran una tendencia clara, en este nivel los estudiantes pueden tener buenas habilidades en ciertas situaciones como así también en otras circunstancias tienen problemas para expresar o gestionar sus sentimientos. En las habilidades alternativas y para enfrentar el estrés, se observa que los puntajes van desde un nivel normal a alto, indicando que son personas que pueden ayudar a los demás, negociar, defender sus propios derechos, resolver la vergüenza o responder una queja. Finalmente, en la dimensión de planificación, los puntajes refieren una tendencia que normal, pues el 38,9% tienen este nivel, indicando que son personas que pueden tomar la iniciativa, establecer un objetivo o determinar la causa de un problema, aunque en algunas oportunidades se les puede dificultar.

Para terminar, en fin las habilidades sociales de manera general, resultan algo que se puede entrenar e ir aprendiendo a lo largo del tiempo, por ello es necesario de que se pueda trabajar con los estudiantes que tienen estos problemas así se pueda evitar dificultades en un futuro, es aquí donde deben de intervenir padres de familia, profesores, directores y las autoridades de la educación en general.

**CUADRO N°11**  
**HABILIDADES SOCIALES EN RELACIÓN A LAS VARIABLES**  
**SOCIODEMOGRAFICAS**

Habilidades sociales		Sexo		Edad		Unidad educativa		Total
		Masculino	Femenino	12 a 15 años	16 a 18 años	Pública	Privada	
Deficiente	Fr	32	31	38	25	51	12	63
	%	16,9%	16,4%	15,4%	18,9%	27,1%	6,3%	16,7%
Bajo	Fr	31	34	43	22	42	23	65
	%	16,4%	18,0%	17,5%	16,7%	22,3%	12,1%	17,2%
Normal	Fr	75	70	98	47	65	80	145
	%	<b>39,7%</b>	<b>37,0%</b>	<b>39,8%</b>	<b>35,6%</b>	<b>34,6%</b>	<b>42,1%</b>	38,4%
Alto	Fr	34	31	43	22	19	46	65
	%	18,0%	16,4%	17,5%	16,7%	10,1%	24,2%	17,2%
Excelente	Fr	17	23	24	16	11	29	40
	%	9,0%	12,2%	9,8%	12,1%	5,9%	15,3%	10,6%
Total	Fr	189	189	246	132	188	190	378
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

En el presente cuadro se muestran los resultados de las habilidades sociales en relación al sexo, la edad y la Unidad Educativa a la cual asisten los estudiantes:

En primer lugar, sobre el sexo se observa que el 39,7% de los varones y el 37,0% de las estudiantes mujeres tienden a presentar un nivel normal de habilidades sociales, eso quiere decir que no se encontraron diferencias entre las habilidades sociales y el sexo de los estudiantes, esto puede deberse a que tanto hombres como mujeres presentan buenas habilidades sociales en diferentes áreas, en unas pueden ser más predominantes los hombres y en otras, las mujeres pudiendo sacar más ventajas. Por ejemplo, los varones pueden ser hábiles en situaciones de planificación, hablar en público o habilidades básicas, las mujeres por su parte pueden ser más hábiles en situaciones relacionadas con los sentimientos o habilidades alternativas a la agresión.

Tomando en cuenta a la edad que tienen los estudiantes, se observa una paridad en los resultados, ya que el 39,8% de los que tienen 12 a 15 años y el 35,6% que tienen 16 a 18 años, ambos tienden a presentar un nivel normal de habilidades sociales, de esta manera no se puede ver una diferencia notoria entre ambas variables., asimismo, la edad, parece no ser un indicador de una mejor habilidad social en los estudiantes de esta Unidad Educativa.

Finalmente, respecto a la Unidad Educativa a la que asisten los estudiantes se observa que el 34,6% de los estudiantes que asisten a una Unidad Educativa pública y el 42,1% de los que asisten a una privada, a la vez tienden a presentar un nivel normal de habilidades sociales, por tanto en este variable tampoco se encontró una diferencia significativa, ya que los estudiantes de ambos tipos de colegios presentan el mismo nivel de habilidades.

## 5.5. CUARTO OBJETIVO ESPECÍFICO

De acuerdo al objetivo específico “*Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos con el nivel de agresividad y habilidades sociales*”, se presentan los siguientes resultados:

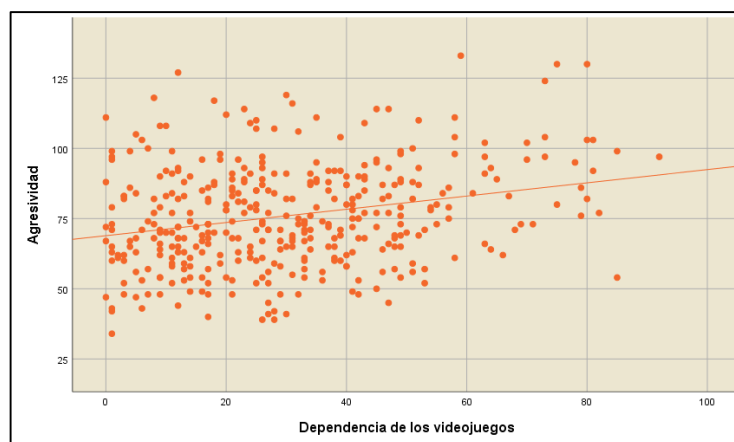
CUADRO N°12

### DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD

Agresividad		Dependencia a los videojuegos			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Muy bajo	Fr	22	5	0	27
	%	10,2%	3,6%	0,0%	7,1%
Bajo	Fr	66	33	1	100
	%	<b>30,7%</b>	23,6%	4,3%	26,5%
Medio	Fr	61	49	7	117
	%	28,4%	<b>35,0%</b>	30,4%	31,0%
Alto	Fr	46	40	7	93
	%	21,4%	28,6%	30,4%	24,6%
Muy alto	Fr	20	13	8	41
	%	9,3%	9,3%	<b>34,8%</b>	10,8%
Total	Fr	215	140	23	378
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

		Dependencia	Agresividad
Dependencia de los videojuegos	Correlación de Pearson	1	<b>,558**</b>
	Sig. (bilateral)		,000
	N	378	378
Agresividad	Correlación de Pearson	<b>,558**</b>	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	378	378

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



En la primera parte se muestran los cuadros sobre la correlación, en el que puede apreciarse que

el 30,7% de los estudiantes que presentan una baja dependencia a los videojuegos a la vez presentan un bajo nivel de agresividad, por otro lado también se observa que el 35,0% de los estudiantes que tiene una moderada dependencia también presenta un nivel medio de agresividad, hasta este punto se va observando que la agresividad va aumentando, conforme el nivel de dependencia sube. Por último, se evidencia que el 34,8% de los estudiantes que tiene una dependencia a los videojuegos a la vez tiende a presentar un nivel muy alto de agresividad.

Estos datos se potencian con el índice de correlación de Pearson que se obtuvo, el cual refiere que entre la dependencia a los videojuegos y el nivel de agresividad, hay un índice de ,558 que significa que a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor es el nivel de agresividad que tienen los estudiantes. Cabe mencionar que esta es una correlación positiva media y a la vez significativa.

Esta relación puede deberse a las características que tienen en la actualidad los videojuegos, lo cual permite que el adolescente ocupe roles dentro del mismo y vaya asimilando este tipo de conductas llevándolos al mundo real. Siguiendo esta idea, Bushman & Whitaker (2009) refieren que existen bastantes razones para considerar que las acciones agresivas encontradas en los videojuegos son más nocivas en comparación a la observada en otro medio como la TV, debido a que el sujeto tiene un rol activo y pasa de espectador a jugador. Asimismo, no hay que olvidar que dentro del juego el sujeto recibe estímulos como premios u otros reconocimientos por su comportamiento agresivo, esto a su vez se puede encontrar relacionado con lo referido por Bandura (2001) el cual plantea que los comportamientos sociales son aprendidos y de esta forma también es asimilada la conducta agresiva observando el comportamiento de los demás y de la propia experiencia. Asimismo, refiere, que la persona llega a repetir aquellas conductas agresivas luego de la observación, y tras recibir recompensas y refuerzos que mantuvieron estas conductas.

Por su parte, Coca K, (2023) sobre esta relación indica que se entiende que la dependencia a los videojuegos genere una afectación significativa en el estado emocional y mental del adolescente. Se llega así a producir varios cambios comportamentales y emocionales, de los cuales, el que más ha sobresalido es la agresividad, que se genera durante y después de jugar videojuegos.

Para terminar, autores como Etxeberria F. (2011) sostienen que la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes

agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas. Por su parte, Vidal (2020) también refiere que el factor del tiempo no es la única problemática para, que se produzcan conductas agresivas en los adolescentes, puesto, que se ha evidenciado que el contenido del juego también influye en el componente conductual y emocional del adolescente. De esta manera también se hace énfasis en lo que juega el adolescente, en ese contenido que puede llegar a ser negativo y violento, haciendo que la agresividad pueda ser potenciada.

También es importante mencionar que las consecuencias en educación son inmediatas, porque parece evidente que el debate sobre los peligros de los videojuegos debe dejar paso a cómo prevenir y preparar a los estudiantes frente a los videojuegos que están presentes y de fácil acceso en el entorno inmediato.



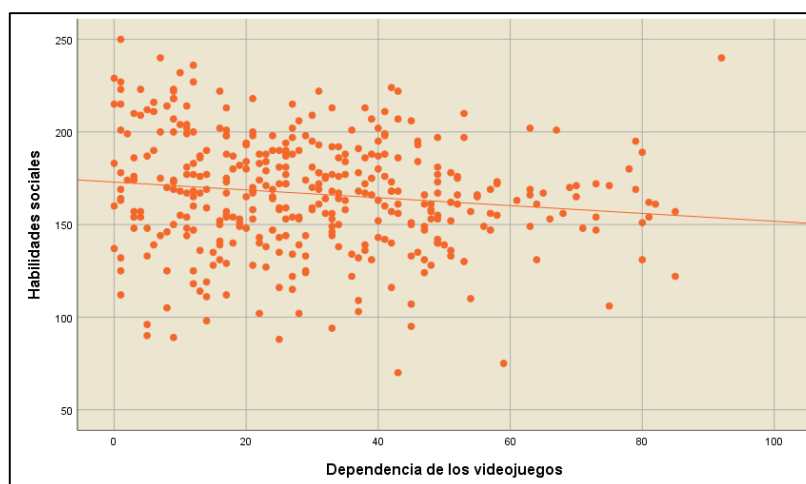
### CUADRO N°13

#### DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES

Habilidades sociales		Dependencia a los videojuegos			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Deficiente	Fr	36	24	3	63
	%	16,7%	17,1%	13,0%	16,7%
Bajo	Fr	35	25	5	65
	%	16,3%	17,9%	21,7%	17,2%
Normal	Fr	72	62	11	145
	%	<b>33,5%</b>	<b>44,3%</b>	<b>47,8%</b>	38,4%
Alto	Fr	42	20	3	65
	%	19,5%	14,3%	13,0%	17,2%
Excelente	Fr	30	9	1	40
	%	14,0%	6,4%	4,3%	10,6%
Total	Fr	215	140	23	378
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

		Dependencia	Habilidades sociales
Dependencia de los videojuegos	Correlación de Pearson	1	<b>-,437**</b>
	Sig. (bilateral)		,007
	N	378	378
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	<b>-,437**</b>	1
	Sig. (bilateral)	,007	
	N	378	378

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



En el primer cuadro se observa que el 33,5% de los estudiantes que tienen una baja dependencia a los videojuegos, el 44,3% de los que tienen una moderada dependencia y el 47,8% de los que tienen una alta dependencia a los videojuegos, todos tienden a presentar un nivel normal de habilidades sociales.

En siguiente cuadro, se puede ver que en la correlación estadística que hay un índice de correlación de **-0,437** el cual refiere una correlación negativa media, es decir, a mayor dependencia a los videojuegos, menor el nivel de habilidades sociales.

Los videojuegos han ido ganando espacio en los hábitos de los estudiantes y adolescentes, el estar constantemente en ese mundo virtual, puede hacer que se vayan perdiendo las habilidades para desenvolverse socialmente en el mundo real. Autores como Tejeiro, Pelegrina, y Gómez, (2009) señalan el peligro emocional y social que posee la excesiva dependencia a los videojuegos, en el caso de convertir al usuario en un ser aislado, debido a que la actividad de juego suele ser solitaria. Esto además puede inducir al individuo a reducir sus interacciones amicales, y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

Sobre esta relación con las habilidades sociales, Coca K, (2023) sostiene que otra consecuencia, para el análisis, es que el adolescente pierde sus habilidades de comunicación con las personas de su entorno, se genera así un espacio sin comunicación o interacción alguna. La dependencia a los videojuegos es un problema, el cual, acarrea mayores dificultades en las esferas sociales y personales del adolescente. Puesto que los malestares, que se producen por un exceso uso inadecuado de este tipo de tecnología no solo, se dan a nivel social, sino que, a nivel personal, se producen ciertas afecciones. El bienestar mental del adolescente y la salud también, se ve comprometida debido a que aparecen síntomas somáticos tales como dolores del cuerpo, extremidades e inclusive migrañas.

Asimismo, Huayta I. (2020) refiere que en la actualidad se observa el impacto de las tecnologías en la sociedad, habiendo desplazado a los juegos de antaño, permitiendo el uso de múltiples funciones, entendiéndose que los videojuegos de hoy en día son de fácil accesibilidad mediante máquinas recreativas, videoconsolas o dispositivos móviles, cuestionándose dentro de las ventajas como la activación de las capacidades cognitivas en tiempo limitado, el desfogue de los procesos afectivos y además del desempeño de roles y habilidades sociales de los adolescentes.

Para terminar, es importante hacer referencia que los videojuegos son una tecnología que llegó para quedarse, con sus efectos negativos, es una labor y un desafío, el que se pueda dejar de convertirse en una amenaza y que no pase a crear una dependencia en los adolescentes, quienes pasan a ser una población riesgo cuando se habla de este tipo de problemáticas en la sociedad.

**CAPÍTULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

De acuerdo a los objetivos planteados para cada una de las variables y los resultados que se pudieron encontrar, se presentan las siguientes conclusiones:

- ✓ En primer lugar, haciendo referencia a la **dependencia a los videojuegos**, entendida como una práctica desproporcionada y compulsiva, en donde al estudiante le dificulta excesivamente dejar de jugar, se encontró que el 56,9% de los estudiantes presenta un bajo nivel de dependencia a los videojuegos, este resultado refiere que son personas que no tienen el impulso y la necesidad intensa de usar videojuegos, además indica que tienen horas de juego controladas y que el dejar de jugar no les genera emociones negativas. De igual manera, es importante mencionar que se encontró que hay estudiantes que tienen un nivel sobre el cual se debe estar atento en la dependencia a los videojuegos ya que el 6,1% si tiene una alta dependencia, siendo este un resultado poco favorable. Según estos resultados, la hipótesis; *“Los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, presentan un nivel de dependencia a los videojuegos moderada”*, se rechaza.
- ✓ Asimismo, en relación a la **Agresividad**, la cual es entendida como una clase de respuesta constante y permanente en donde la misma ocurre con el fin de dañar a otra persona, tanto física o verbalmente, se encontró que el 31,0% de los estudiantes presenta un nivel medio de agresividad, esto quiere decir que son individuos que no son agresivos, pero que tampoco presentan un nivel apacible y bajo de agresividad, en otras palabras se encuentran en un nivel intermedio de agresividad. También puede entenderse como un nivel en el que los estudiantes solo en ciertas ocasiones demuestran emociones como la ira o la hostilidad hacia otras personas. De acuerdo a lo que estos resultados refieren, la hipótesis planteada en un inicio; *“Los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, presentan un nivel alto de agresividad”*, se rechaza.
- ✓ De igual manera, en cuenta a las **Habilidades sociales**, las cuales pueden aclararse como un conjunto de habilidades y capacidades que coadyuvan al contacto interpersonal, es decir, la relación con las demás personas de nuestro alrededor. Se evidenció que el 38,4%

de los estudiantes presenta un nivel normal de habilidades sociales, esto significa que son individuos que no tienen problemas para relacionarse con los demás, aunque cabe mencionar que sus habilidades no son las mejores en todas las situaciones, o sea que en algunas oportunidades pueden presentar dificultades. Asimismo, es importante hacer referencia que las habilidades sociales son fundamentales para los adolescentes, ya que están en una etapa de la vida en la que la socialización con sus pares es vital y necesaria, por ende el fortalecimiento de las mismas es una labor importante a futuro. Según los datos encontrados, la hipótesis; ***“Los estudiantes de secundaria de la ciudad de Tarija, presentan un nivel de habilidades sociales bajo”***, se rechazan.

- ✓ Haciendo referencia a las correlaciones, en primer lugar sobre la **dependencia a los videojuegos y el nivel de agresividad**, se encontró un índice de correlación de **(0,558)** lo cual significa que a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor es el nivel de agresividad que tienen los estudiantes. Cabe mencionar que esta es una correlación positiva media y a la vez significativa. Ahora bien, sobre la correlación entre la **dependencia a los videojuegos y el nivel de habilidades sociales**, se encontró un índice de correlación de **(-0,437)** denotando que entre ambas variables hay una correlación negativa media, es decir, a mayor dependencia a los videojuegos, menor el nivel de habilidades sociales., siendo una correlación significativo indica que los videojuegos han ido ganando espacio en los hábitos de los adolescentes y el estar constantemente en ese mundo virtual, puede hacer que se vayan disminuyendo algunas habilidades para desenvolverse socialmente en el mundo fuera de las pantallas del juego. Con ambos resultados, la hipótesis formulada; ***“A mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor nivel de agresividad en los estudiantes. A mayor nivel de dependencia a los videojuegos, menor nivel de habilidades sociales en los estudiantes”***, se confirma ya que ambos índices de correlaciones son significativos.

## **6.2. Recomendaciones**

Es importante el poder reducir la problemática referida a los videojuegos y los efectos negativos que causa en los adolescentes, para ello se formulan las siguientes recomendaciones:

### **A las autoridades políticas:**

- ✓ Se les recomienda realizar una mayor gestión de recursos económicos y logísticos dirigidos a la prevención de la problemática de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes.
- ✓ Se recomienda la implementación de proyectos sociales que traten temas como los videojuegos y su relación con la agresividad, estos proyectos podrían ser aplicados en las Unidades Educativas y en los barrios.
- ✓ El trabajar conjunto es importante, por ende se recomienda que se pueda trabajar codo a codo con Organizaciones no gubernamentales u otras instituciones que suelen tratar temas de la niñez y adolescencia.
- ✓ El profesional en Psicología es muy necesario dentro de cualquier ámbito y en el ámbito educativo lo es mucho más. Por ello, se recomienda a las autoridades políticas puedan gestionar los recursos y se puedan habilitar ítems laborales para que haya psicólogos en las Unidades Educativas y se pueda de alguna manera tener una mejor prevención e intervención en estos casos de dependencia a los videojuegos y demás problemáticas que los adolescentes se encuentran expuestos.

### **A las autoridades educativas:**

- ✓ Se les recomienda realizar gestiones conjuntas con autoridades del municipio y gobernación para que se puedan poner en marcha proyectos y programas que vayan en beneficio de los estudiantes, evitando trabas y postergaciones.
- ✓ Se recomienda la implementación de talleres, capacitaciones y demás intervenciones que puedan tener los profesores, en donde puedan actualizarse sobre el tema, para que así puedan aprender a sobrellevar estas situaciones sin que se presentasen en las aulas.

### **A los padres de familia:**

- ✓ El ámbito familiar es vital y en muchas situaciones puede funcionar como un factor proyectador ante este tipo de dificultades en los adolescentes, por ello se recomienda mantener un ambiente familiar mayormente favorable, en dónde la comunicación sea basada en la comprensión y asertividad.
- ✓ Se recomienda fortalecer los lazos afectivos entre los miembros de la familia, además de ser unos padres que puedan estar pendientes de las actividades que realizan sus hijos. De igual manera, es necesario que se puedan establecer reglas firmes sobre el uso del celular o la computadora respecto a los videojuegos.

### **A futuros investigadores:**

- ✓ A manera de complementar la investigación, se recomienda la implementación de una metodología cualitativa, que permita el uso de técnicas como la entrevista o grupos focales.
- ✓ La dependencia a los videojuegos es un problema que afecta de manera grave a varias áreas de la salud del individuo, por lo tanto se recomienda seguir investigando y hacer énfasis en otras variables psicológicas como autoestima, ansiedad, depresión y rendimiento académico en sus escuelas.