

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes

Toaza Caisaguano Tannia Diana

ttoaza7407@uta.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-2142-7225>

Universidad Técnica de Ambato
Ambato-Ecuador

Mariela Lara-Salazar

cristinamlara@uta.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1314-6901>

Universidad Técnica de Ambato
Ambato-Ecuador

RESUMEN

Durante los últimos años el uso de los videojuegos se ha convertido en una de las prácticas recreativas más realizadas por los adolescentes, sin embargo, el empleo desmedido de dichos artefactos preocupa a la comunidad, debido a que se presume son causantes del deterioro de la salud mental, así también podría afectar la interacción social del sujeto con su entorno. El objetivo de la investigación fue identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes en una muestra de 120 jóvenes de ambos sexos de una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato-Ecuador. La metodología implementada corresponde a un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal y alcance correlacional. Se aplicó el instrumento de dependencia a videojuegos de Cholz y Marcos y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein. Los resultados revelan que la dependencia a videojuegos se encuentra en niveles bajos y moderados, así también gran parte de los participantes evaluados presentan entre normal y buen nivel de habilidades sociales, además se hallaron diferencias con respecto al género, determinando así que los hombres son más propensos a ser dependientes a los videojuegos con respecto a las mujeres. Finalmente, se concluye que no existe relación entre las variables de estudio ($Rho = -0.147$ $p > 0.050$).

Palabras clave: *dependencia; videojuegos; habilidades sociales.*

Correspondencia: ttoaza7407@uta.edu.ec

Artículo recibido 28 noviembre 2022 Aceptado para publicación: 28 diciembre 2022

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, publicados en este sitio están disponibles bajo Licencia Creative Commons .

Cómo citar: Toaza Caisaguano , T. D., & Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes . Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(6), 10593-10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Dependence on video games and its relationship with social skills in adolescents

ABSTRACT

In recent years, the use of video games has become one of the most popular recreational practices among adolescents; however, the excessive use of these artifacts is of concern to the community, since they are presumed to cause deterioration of mental health, and could also affect the social interaction of the subject with his or her environment. The objective of the research was to identify the relationship between dependence on video games and social skills in adolescents in a sample of 120 young men and women from an educational unit in the city of Ambato-Ecuador. The methodology implemented corresponds to a quantitative approach, non-experimental design, cross-sectional and correlational scope. The Cholz and Marcos video game dependence instrument and the Goldstein social skills checklist were applied. The results reveal that video game dependence is found in low and moderate levels, as well as that most of the evaluated participants present normal to good levels of social skills. In addition, differences were found with respect to gender, determining that men are more likely to be dependent on video games than women. Finally, it is concluded that there is no relationship between the study variables ($Rho = -0.147$ $p > 0.050$).

Keywords: dependency; video games; social skills.

INTRODUCCIÓN

Se entiende a la dependencia a los videojuegos como un conjunto de conductas que poseen un efecto desfavorable para la vida del sujeto (Chahín-Pinzón & Briñez, 2018). Teniendo relación con un patrón de pérdida de autonomía no solo intelectual, sino también, física y psíquica González-Rodríguez (2017) en donde el usuario no se encuentra en la capacidad de controlar dicho comportamiento.

Chóliz & Marco (2011) alude que estos juegos se caracterizan por inducir a modelos de consumo excesivo, esto como un efecto de cada producto tecnológico, ya que tienen en común proporcionar experiencias fascinantes que se encuentran ligadas a la sensación de dominio y habilidad.

Vicente-Escudero et al., (2019) añaden que, estos aparatos electrónicos podrían inducir a los jóvenes a tener conductas de tipo disruptivo como, por ejemplo, acudir al hurto o la manipulación para lograr obtener los medios que faciliten pasar más tiempo frente a una consola de videojuegos, computador, entre otros.

En la actualidad y tras la reciente pandemia de la que el planeta entero fue parte, los videojuegos y de forma general el mercado tecnológico; tuvieron un crecimiento exponencial en los últimos años. (Zuñiga & Jacqueline, 2020) subrayan que, solo en América Latina, el mercado de los videojuegos ha crecido un 20%.

Según el último informe emitido por la Escuela Valenciana de Informática (ISFE), el 54% de habitantes europeos (Francia, Reino Unido, Alemania y España), de edades comprendidas entre los 6 y 64 años, hace uso de videojuegos. El 77% de dichos usuarios juega al menos una hora semanal, el 17% juega videojuegos por lo menos una hora al mes y únicamente el 7% refiere jugar una vez al año (Coenen, 2020).

Se presume que los principales consumidores de este tipo de artefactos son los jóvenes, así pues, el uso excesivo de estos ha generado preocupación debido a los posibles efectos nocivos para la salud y bienestar de los usuarios (Cesar et al., 2017).

En la actualidad, el uso excesivo de juegos virtuales han provocado alteraciones emocionales y comportamentales, tales como la ira, frustración o en su defecto producir trastornos mentales como la depresión, ansiedad, adicciones o incitarlos al consumo de sustancias González et al. (2017) así también provocaría una desconexión de la realidad-

tiempo Jin et al. 2021) haciendo que el individuo pase horas encerrado en su lugar de juegos, generando aislamiento social, baja autoestima, tristeza, conflictos familiares, entre otros (Herrero, Torres, Vivas, & Urueña, 2021).

En la investigación de González et al. (2017) con el objetivo de buscar relacionar la problemática asociada al uso de videojuegos con los problemas emocionales, se encontró que el 7.4% de mujeres y el 30% de hombres tenían problemas con respecto al juego, por cuanto determinan que los varones son jugadores más potenciales y por consecuencia más propensos a ser adictos, se evidencia además, una relación bastante clara entre la problemática asociada a los videojuegos y la ansiedad, considerando a los síntomas ansiosos como aquellos que más dificultan interacción la social, así también, indicando la existencia de una relación entre el uso problemático de videojuegos y el bajo estado de ánimo en mujeres, constituyendo este estado como una limitante al momento de relacionarse con los demás.

En este sentido, Valido & Marrero (2018) en su investigación llevada a cabo en adolescentes con el objetivo de identificar los factores sociales, familiares y personales que podrían asociarse a la adicción de dichos juegos, evaluaron la influencia de diversos factores como la ansiedad, depresión, habilidades sociales, impulsividad motora, personalidad y tiempo que dedican a los juegos, se encontró que existe correlación entre la ansiedad y depresión con el uso problemático de videojuegos y una correlación negativa entre el apoyo familiar percibido y la adicción a los juegos, lo cual significa que quienes más juegan poseen bajos niveles de adaptación social, capacidad de resolución de conflictos, empatía, desarrollo emocional y asociación de las mismas, provocando que actúen de manera desadaptativa frente a diversas situaciones sociales.

En lo que respecta a las habilidades sociales se evidencia una correlación negativa entre la adicción a los juegos virtuales y la autoexpresión de las necesidades y la capacidad de decir no a cosas que no resultan agradables para el sujeto, es decir, los adolescente al ser adictos a los videojuegos no serían capaces de exteriorizar sus emociones, además, se presume que el uso constante de dichos artefactos no permite el desarrollarlo adecuado de la capacidad de demandar afecto en un momento o situación específicos, por cuanto no logran liberar adecuadamente ciertos estados emocionales y canalizarlos de manera

adaptativa al medio en el que este se desarrolla; haciendo difícil la interacción del sujeto con su medio social (Salavera et al., 2019).

Esta información se coteja con el estudio realizado por Alave & Pampa (2018) con la intención de buscar una relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes, los resultados pusieron de manifiesto la existencia de una correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, además encontraron una relación entre las dimensiones correspondientes a las habilidades relacionadas con el estrés y habilidades alternativas a la agresión; considerando a la agresividad como una manera inadecuada de interacción. Sugiriendo que mientras menos niveles de dependencia existan mayores habilidades o recursos para socializar tendrá el sujeto.

Con respecto a este fenómeno, Tso et al. (2022) refieren que el juego patológico podría ocasionar una dependencia, lo cual limita la realización de actividades de interés (Rivera-Arteaga & Torres-Cosío, 2018) eventualmente se incrementaría las horas de juego de manera desproporcionada e incontrolable, desorganizando completamente la vida del adolescente, por cuanto la poca interacción social no permite que las habilidades sociales se desarrollen de manera óptima.

En este sentido, Cabcho-Becerre et al. (2019) menciona que las habilidades sociales están compuestas de conductas que son requeridas para que el sujeto logre interactuar y socializar eficazmente con su entorno, siendo necesaria la motivación y la capacidad de percibir, Lacunza & Contini (2011) así también, pueden ser factores de protección ante posibles trastornos psicológicos, siempre y cuando sean desarrolladas apropiadamente.

Las habilidades sociales son conductas aprendidas que facilitan la interacción con los otros, haciendo posibles la comunicación e interacción, ayuda a lidiar con situaciones estresantes, poseer autocontrol, capacidad de resolución de conflictos, entre otros, así lo manifiestan (Goldstein, Sprafkin, Gershaw, & Klein, 1989)

En la misma línea de estudio (Greitemeyer, 2018) realiza una investigación con el fin de evaluar el impacto de jugar videojuegos violentos en población adolescente, en la cual se encontró que la sobre exposición a videojuegos aumentaría la agresión en los usuarios, además de que se halla una relación directa entre agresividad y el uso de juegos violentos,

lo que más resalta el estudio es que incluso aquellos jugadores que no hacen uso de juegos violentos presentan mayor agresividad cuando su red social si está expuesta a esta clase de juegos violentos, sugiriendo que no solo el uso de videojuegos puede volver agresivos a los adolescentes, considerando la agresividad como una manera inadecuada de desenvolverse en la sociedad, recalca además que la red social tiene mucho que ver en dicho comportamiento inadecuado.

Para muchos adolescentes los videojuegos se han convertido en una prioridad, por cuanto dedican a esta actividad más horas de las que se debería. Por su parte (Estrada-Araoz et al. 2022) sugiere que jugar descontroladamente provoca que el sujeto deje de lado actividades diarias, desatendiendo las relaciones sociales prioritarias, realizando actividades en solitario y perdiendo la atención a su entorno social.

Ciertos autores refieren que no todo es negativo con lo que respecta a los videojuegos, ya que en sus estudios encontraron ventajas sobre esta práctica recreativa. (Rivera & Torres, 2018) aluden que contribuye a desarrollo de habilidades del pensamiento, fomenta el trabajo en equipo, iniciativa, creatividad (Montes-Gonzáles et al., 2019) socialización, ayuda a reforzar valores y normas que faciliten interactuar con la sociedad de manera adecuada, así mismo (Tejeiro, 2002) refiere que el uso de videojuegos parece no tener ningún efecto desfavorable en la interacción social y que utilizarlo en medida ayuda al ocio y sociabilidad en los adolescentes.

Es por ello por lo que llevar a cabo el estudio en población 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 jóvenes 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.

MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo de investigación

La investigación es de tipo correlacional ya que se pretende contrarrestar las variables de estudio que se encargarán de medir el nivel de dependencia a videojuegos y de las

habilidades sociales con la intención de comparar la interacción de dichas variables en una población específica (Curtis, Comiskey, & Dempsey, 2016).

Posee enfoque cuantitativo ya que se hace uso de instrumentos psicológicos estandarizados que facilitan recabar datos sobre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en población adolescente, mismos que permitirán compararlos en función de los reactivos aplicados (Sánchez-Flores, 2019).

Supone un diseño no experimental, de corte transversal, con la intención de analizar las variables en un momento específico y obtener información verídica de la población, de igual forma, se implementa una modalidad de tipo bibliográfica con el fin de proporcionar información que de sustento teórico a la presente investigación.

Participantes

La población de estudio se constituye por 120 estudiantes de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo” de los cuales los cuales 93 adolescentes que corresponden al 77.5% son hombres y 27 que corresponden al 22.5% son mujeres, mismos que fueron seleccionados por un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que se tenía fácil acceso a la población. La muestra se encuentra comprendida en edades de 12 a 17 años de edad, con una media de edad ($X = 14.4$) y una desviación estándar de 1.27

Criterios de selección

Los criterios de inclusión para el estudio fueron:

1. Haber firmado el consentimiento informado por parte de los representantes o tutores legales de los participantes.
2. No tener diagnósticos de trastornos psicológicos.
3. Tener acceso a consolas de videojuegos o play station.
4. Asistir regularmente a clases.
5. Adolescentes cuyas edades se encuentren en el rango de 12 a 17 años.
6. Estudiantes que accedan a ser parte de la investigación.

Instrumentos

Para medir la variable de dependencia a los videojuegos se utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), posee 25 ítems divididos en cuatro indicadores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control, los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0 nunca; 1, rara vez; 2 a veces; 3 con frecuencia y 4, casi siempre),

los 11 ítems restantes, se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0, totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente en desacuerdo). Posee una confiabilidad según alfa de Cronbach 0.94 (Chóliz & Marco, 2011).

Para establecer los niveles de Habilidades Sociales se implementó la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, cuestionario compuesto por 50 ítems, organizados en 6 áreas. 1) Primeras habilidades sociales (ítems del 1-8). 2). Habilidades sociales avanzadas (ítems del 9-14). 3) Habilidades relacionadas con sentimientos (ítems del 15-21). 4) Habilidades alternativas a la agresión (ítems del 22-30). Habilidades para hacer frente al estrés (ítems del 31-42). 5) Habilidades de planificación (ítems del 43-50).

Para su aplicación y calificación cuenta con una escala Likert que oscila entre 1 y 5, referida a la frecuencia (1 Nunca; 2, Muy pocas veces; 3, Algunas veces; 4 A menudo y 5, Siempre). El cuestionario posee Confiabilidad según alfa de Cronbach 0.92 (Goldstein, Sprafkin, Gershaw, & Klein, 1989).

Procedimiento

Se gestionaron los permisos respectivos dentro de la Institución Educativa, posterior a ello se enviaron los consentimientos informados a los alumnos para que sean firmados por sus padres y/o tutores legales, de modo que, los estudiantes pueden ser partícipes del estudio.

Los reactivos se aplicaron de forma presencial en la jornada matutina. Una vez obtenidos los datos pertinentes, se ingresaron dichos valores en una hoja de cálculo de Excel, para posterior realizar el análisis respectivo en el software estadístico Jamovi.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

RESULTADOS

A continuación, se realiza el análisis y discusión de los resultados obtenidos de la aplicación del test de dependencia a los videojuegos y la lista de chequeo de habilidades sociales.

Tabla. 1

Prueba de correlaciones

Dependencia a videojuegos		
Habilidades Sociales	Rho de Spearman	-0.147
	valor p	0.110

Fuente: Investigadores

Análisis: En la presente investigación se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, evidenciando que la distribución de las puntuaciones no fueron normales, por consecuencia, se empleó la prueba de correlación de Spearman entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales ($Rho = -0.147$ $p > 0.050$), encontrando que no existe relación entre las variables propuestas, por lo que hace suponer que el elevado nivel de dependencia a dichos artefactos tecnológicos no influye en la interacción social del sujeto.

Tabla. 2

*Tabla de contingencia Dependencia a videojuegos * Habilidades sociales*

Tablas de Contingencia

		Habilidades Sociales					Total
		Excelente Nivel	Buen Nivel	Nivel Normal	Nivel Bajo	Nivel Deficiente	
Dependencia Leve	Observado	13	25	16	1	0	55
	% de fila	23.6%	45.5%	29.1%	1.8%	0.0%	100.0%
Dependencia Moderada	Observado	12	20	16	3	1	52
	% de fila	23.1%	38.5%	30.8%	5.8%	1.9%	100.0%
Dependencia Grave	Observado	1	7	4	1	0	13
	% de fila	7.7%	53.8%	30.8%	7.7%	0.0%	100.0%
Total	Observado	26	52	36	5	1	120
	% de fila	21.7%	43.3%	30.0%	4.2%	0.8%	100.0%

Fuente: Investigadores

Análisis: De acuerdo con los resultados, se evidencia que aquellos participantes que tiene dependencia leve, el 45.5% tiene buen nivel de habilidades sociales. Aquellos que poseen una dependencia moderada, el 38.5% de evaluados, el cual corresponde a un excelente nivel. Finalmente, de quienes tienen dependencia grave, el 53.8% tienen buen nivel. Con respecto a los valores totales, se destaca que el 43.3% poseen buen nivel de habilidades sociales.

Tabla. 3

Nivel de dependencia a videojuegos

Dependencia a Videojuegos	Frecuencias	% del Total
Leve	55	45.8%
Moderado	52	43.3%
Grave	13	10.8%

Fuente: Investigadores

Análisis: Se evidencia que el 45.8% de los participantes del estudio presentan un nivel leve de dependencia, seguido del 43.3% nivel moderado y por último el 10.8% presenta dependencia grave.

Tabla. 4

Nivel de Habilidades sociales

Habilidades Sociales	Frecuencias	% del Total
Excelente Nivel	26	21.7%
Buen Nivel	52	43.3%
Nivel Normal	36	30.0%
Nivel Bajo	5	4.2%
Nivel Deficiente	1	0.8%

Fuente: Investigadores

Análisis: Según los datos obtenidos, el 21.7% de los participantes posee un excelente nivel de habilidades sociales, seguido del 43.3% quienes mantiene un buen nivel, a

continuación del 30.0% de los evaluados que tienen un nivel normal, un 4.2% nivel bajo y finalmente, 0.8% nivel deficiente.

Tabla. 5

Nivel de dependencia a videojuegos según el género

Tablas de Contingencia

Dependencia a Videojuegos		Sexo		
		Hombre	Mujer	Total
Leve	Observado	37	18	55
	% de columna	39.8%	66.7%	45.8%
Moderado	Observado	45	7	52
	% de columna	48.4%	25.9%	43.3%
Grave	Observado	11	2	13
	% de columna	11.8%	7.4%	10.8%
Total	Observado	93	27	120
	% de columna	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de χ^2

	Valor	gl	P
χ^2	6.11	2	0.047
N	120		

Fuente: Investigadores

Análisis: El nivel de dependencia a los videojuegos, en cuanto al género de los participantes evaluados, indica que los hombres presentan es leve con un 39.8% y en mujeres 66.7%. Seguido de dependencia moderada que se presenta en un 48.4% en hombres y un 25.9% en mujeres. Por último, el 11.8% de hombres y el 7.4% de mujeres poseen dependencia grave. Lo cual significa que la dependencia tiene mayor presencia en hombres que en mujeres.

Así mismo, se aplicó la prueba Chi cuadrado de Pearson, encontrando que existe asociación entre sexo y la dependencia a los videojuegos ($\chi^2 (2) = 6.11$ $p < 0.050$), es así que se determina que los hombres son más propensos a volverse dependientes de dichos artefactos.

DISCUSIÓN

Al contrastar las variables de estudio se evidenció que no existe relación entre las mismas ($Rho = -0.147$ $p > 0.050$) lo cual discrepa con los hallazgos realizados por (Alave-Mamani & Pampa-Yupanqui, 2018) en Perú en una muestra de 375 adolescentes, mediante la cual determinó que la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales guardan una relación débil, negativa y significativa, afirmando que mientras existan bajos niveles de dependencia, el adolescente poseerá más recursos para interactuar en un medio social, es así que se puede observar que aquellos participantes que presentan dependencia grave poseen buen nivel de habilidades sociales, por ende, se presume que pasar varias horas haciendo uso de los videojuegos no supone una limitante a la hora de interactuar en su medio social, así también, al existir adolescentes con dichos niveles de dependencia hace necesaria una intervención oportuna para los jóvenes.

En cuanto a las habilidades sociales, se halló que, del total de evaluados, el 43.3% presenta buen nivel, mientras que el 30.0% posee un nivel normal. Lo cual sugiere que la mayoría de los participantes del estudio se encuentran en la capacidad de relacionarse, expresar sus emociones, comunicarse de manera asertiva o socialmente hábil, lograr hacerle frente al estrés, entre otros. Estos resultados guardan similitud con los hallazgos realizados por (Estrada-Araoz et al., 2021) en donde se contrastan las mismas variables de estudio, determinando que el 35% de encuestados poseen un nivel normal de habilidades sociales, seguido del 45% de los evaluados poseen un buen nivel, quedando el precedente de que los videojuegos utilizados en medida ayudan a la interacción mediante plataformas digitales; facilitando así el desarrollo de dichas habilidades.

Con respecto a la dependencia a videojuegos, los resultados arrojan que la mayoría de la población evaluada presenta dependencia leve 45.8%, seguido del 43.3% con nivel moderado y finalmente, 10.8% con nivel grave, lo cual es coincidente con el estudio

llevado a cabo por (Instituto de Psicología Integral & Espinoza, 2018) a 120 participantes de la ciudad de Perú, hallando que el 40.2% de los encuestados presentan nivel de dependencia leve y el 35.6% moderado, además, enfatizan que el 24.2% restante son jugadores patológicos, afirmando que estos poseen al menos un rasgo de personalidad desadaptativo y/o trastorno de personalidad.

En lo que se refiere a la comparación de la dependencia a videojuegos según el sexo, se determinó que existe una diferencia significativa, dado que el 48.4% de hombres y el 25.9% de mujeres presentan dependencia moderada, así también el 39.8% de hombres y el 66.7% de mujeres poseen dependencia leve. Estos resultados concuerdan con estudios anteriores efectuados en adolescentes de Perú y Ecuador, en donde también se evidenciaron valores representativos de dependencia a videojuegos en dicho sexo, dado que el 60% de la muestra que corresponde a varones tienen dependencia moderada, (Chiluisa-Flores & Gaibor-Gonzalez, 2022; Estrada-Araoz et al., 2022) afirmando que los adolescentes de dicho género son más propensos a volverse dependientes a dichos juegos.

De igual manera, el estudio de (Millán et al., 2021) en Colombianos en 738 adolescentes hallando que del total de la muestra el 60% corresponde a varones y el 40% a mujeres, de los cuales el 52.5% de hombre y el 44.8% de mujeres poseen dependencia moderada, es así como determinan que los adolescentes de dicho género tienen mayor predisposición a ser dependientes a los videojuegos, en síntesis, dichos estudios concluyen que los hombres son más propensos a ser adictos o a desarrollar dependencia a estos juegos virtuales.

CONCLUSIONES

Según los datos obtenidos en esta investigación, se concluye que no existe correlación ($Rho = -0.147$ $p > 0.050$) entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato, es decir, no se evidencia una relación lineal entre las dos variables propuestas, por cuanto se presume que un alto nivel de dependencia podría no influir en la interacción de sujeto con su medio social.

En cuanto a los niveles de dependencia a videojuegos que presentan los adolescentes evaluados la mayoría de la muestra se encuentra en niveles leves y moderados lo que indica que gran parte de los adolescentes no presentan problemas asociados al juego, es

decir, dedican su tiempo libre a realizar otro tipo de actividades recreativas, dejando a los juegos virtuales como una opción intrascendente. A priori es importante recalcar que un porcentaje significativo posee nivel moderado como se menciona con anterioridad, lo que podría indicar una posible problemática asociada al juego, por lo que se recomienda una intervención precoz en los participantes.

Las habilidades sociales se encuentran en niveles buenos y normales, por cuanto se puede notar que hasta el momento la muestra evaluada posee un desarrollo óptimo de las mismas, suponiendo de esta forma que son capaces de jugar un rol activo dentro de su círculo social y familiar, así también podría ayudar a crear redes de apoyo y servir de factor protector ante diversas circunstancias, una de ellas podría ser el juego patológico. En lo que respecta al sexo, se evidenció una diferencia significativa entre la dependencia a los videojuegos en los hombres con respecto a las mujeres, afirmando que los varones son más propensos a volverse dependientes, por lo que sugiere prestar interés a esta problemática con el fin de brindar medidas psicopreventivas que ayuden a abordar la temática de estudio, logrando que los adolescentes identifiquen situaciones de riesgo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Alave Mamani, S., & Pampa Yupanqui, S. (2018). Relación entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. ("Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en ...") *Revista Científica de Ciencias de La Salud*. https://www.researchgate.net/publication/327045531_Relacion_entre_dependencia_a_videojuegos_y_habilidades_sociales_en_estudiantes_de_una_institucion_educativa_estatal_de_Lima_Este

Cabcho Becerre, Z. V., Silva Balarezo, M. G., & Yengle Ruíz, C. (2019). *"El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención y reducción de conductas de riesgo en la adolescencia."* ("El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención

y ...")

Cesar, W., Ponce, C., Sayco, A. Y., Mamani, E. F., Luis, M., & Tejada, G. (2016). *LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES*

DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO-PUNO. (“LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ...”) *THE SOCIAL SKILLS AND THE INTERPERSONAL COMMUNICATION OF THE STUDENTS OF THE NATIONAL UNIVERSITY OF ALTIPLANO-PUNO* (Vol. 2).

Coenen, O. (2020). *Key Facts 2020*. Australia: ISFE.

Chahín-Pinzón, N., & Briñez, B. L. (2018). Psychometric Properties of the Internet and Videogames Addiction Questionnaire for Adolescents. (“Psychometric Properties of the Internet and Videogames Addiction ...”) *Universitas Psychologica*, 17(4), 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.ppca>

Chiluisa Flores, E., & Gaibor Gonzalez, I. (2022). “Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes.” (“Registro de citas - REDIB”) *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(1), 1438–1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). “Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia.” (“(PDF) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y ...”) In *anales de psicología* (Vol. 27). <http://revistas.um.es/analesps>

Estrada Araoz, E. G., Paricahua Peralta, J. N., Paredes Valverde, Y., Latorre, M. F., Gerardo, W., Condori, L., Ángel, M., Sacsí, P., Antonio, N., Ramos, G., Gustavo, E., & Araoz, E. (2022). Dependencia a los videojuegos *en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>

Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., & Klein, P. (1989). *Habilidades Sociales y Autocontrol en la Adolescencia* (Segunda ed.). Barcelona: M. Roca. Ed.

González-Rodríguez, R. (2017). “Discapacidad vs Dependencia: terminología diferencial y procedimiento para su reconocimiento.” (“Discapacidad vs Dependencia: terminología diferencial y procedimiento ...”) *Index de Enfermería*, 26(3), 170–174. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962017000200011&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Gonzálvez, M. T., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). “El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes.” (“El uso

- problemático de videojuegos está relacionado con problemas ...") In *ADICCIONES* (Vol. 29). <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. ("The spreading impact of playing violent video games on aggression") *Computers in Human Behavior*, 80, 216–219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022>
- Herrero, J., Torres, A., Vivas, P., & Urueña, A. (2021). "Smartphone Addiction, Social Support, and Cybercrime Victimization: A Discrete Survival and Growth Mixture Model." ("Smartphone addiction, social support, and cybercrime victimization: a ...") *Psychosocial Intervention*, 59-63.
- Instituto de Psicología Integral, & Espinoza, L. S. (2018). "*Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas.*" ("(Free PDF) Juego patológico y trastornos de personalidad: un estudio ...") <https://doi.org/10.26439/persona2018.n021.3023>
- Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2021). *Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers.* ("Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers ...") <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.
- Lacunza, A. B., & Contini De González, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos* (Issue 23). <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., Aubeterre, & Chóliz, M. (2021). *Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipológicas de dependencia al juego en una muestra colombiana.* ("(PDF) Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación ...") <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Montes Gonzáles, J. A., Ochoa Angrino, S., Baldeón Padilla, D. S., & Bonilla Sáenz, M. (2019). "Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales." ("Videojuegos

- educativos y pensamiento científico: análisis a partir de ...) *Educación y Educadores*, 21(3), 388–408. <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2>
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267–288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Salavera, C., Usán, P., & Teruel, P. (2019). The relationship of internalizing problems with emotional intelligence and social skills in secondary education students: gender differences. *Psicologia: Reflexao e Critica*, 32(1). <https://doi.org/10.1186/s41155-018-0115-y>
- Tejeiro Salguero, R. (2002). *¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?* <https://www.researchgate.net/publication/28087239>
- Tso, W. W. Y., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., Leung, L. K., Wang, Y. L., Wong, W. H. S., & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health - Western Pacific*, 20, 100382. <https://doi.org/10.1016/J.LANWPC.2022.100382>
- Valido Castellano, A., & Marrero Quevedo, R. (2018). "FACTORES ASOCIADOS A LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES." ("Adicción a los videojuegos - Psicólogos y Salud") <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vicente-Escudero, J. L., Saura-Garre, P., López-Soler, C., Martínez, A., & Alcántara, M. (2019). "Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras." ("Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con ...") *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, 12(2), 103–112. <https://doi.org/10.24310/espsiescpsi.v12i2.10065>
- Zuñiga , A., & Jacqueline, S. (2020). ""¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?"" ("¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?") ("¿Cómo

vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?”) Analisis de los resultados de adquisición de bienes y servicios de videojuegos de la ENAPRES 2019. *Ministerio de Cultura*, 3-12.