



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

**Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano**

**Escuela de Desarrollo Humano**

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en  
Psicología con Énfasis en Psicología Educativa

Modalidad Tesis

**Uso de videojuegos asociado a las habilidades sociales en  
estudiantes, Colegio Secundario de Puerto Armuelles**

Presentado por:

Troesth, Yamicelys 4-803-796

Asesor:

Irvin Guerra Correa

Panamá, 2022

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a mi madre, Karen Levy, quien siempre me ha brindado su apoyo incondicional en el aspecto personal y académico. Es mi mayor motivación porque veo en ella a una mujer fuerte, luchadora, alegre que siempre me ha intentado contagiar de su fe y de su optimismo. Su amor y comprensión me ha inspirado a salir adelante porque solo quiero poder darle lo mejor del mundo y porque se lo merece. Ella dejó de cumplir sus sueños por ayudarme a cumplir los míos y quiero que se sienta aún más orgullosa de mi al verme culminar mi meta.

(Yamicelys)

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a Dios quien siempre ha estado conmigo, me ha dado fuerza y salud para seguir cumpliendo mis metas, en los momentos de oscuridad fue mi linterna para guiarme el camino correcto.

A mi madre Karen Levy y mi padre Osmar Troesth, quienes a lo largo de mi vida han sido mis pilares para no darme por vencida ante las circunstancias, porque cada día me motivaron a salir adelante con palabras de amor y comprensión.

A mi tía Argelis Mendoza, porque fue un ejemplo a seguir, cada vez que me llegue a sentir presionada o sentía que la situación se me complicaba mucho recordaba a mi tía quien con sus anécdotas me hacía entender que, aunque todo se pueda complicar si las ganas de estudiar están presentes todo lo demás es posible, con sacrificio y mucho esfuerzo.

A mis abuelos y tíos quienes son parte muy importante de mi vida y porque siempre confiaron que podría lograrlo. A mis primos porque fueron una de mis motivaciones ya que espero poder llegar a ser un ejemplo de superación para ellos.

A mis profesores porque durante la carrera realmente marcaron de manera positiva mi camino.

(Yamicelys)

## RESUMEN

Las habilidades sociales guardan relación con la autoestima, facilitan las relaciones asertivas con los demás y permiten que las personas sean capaces de adaptarse a cualquier situación social. No obstante, cuando estas habilidades no están bien consolidadas en los individuos, pueden llegar a afectarse las competencias sociales y otros aspectos vitales del desarrollo personal. En tal sentido, el objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles, ubicado en el distrito de Barú, provincia de Chiriquí. Se empleó un diseño no experimental de corte transversal y la modalidad de estudio fue de tipo cuantitativa de alcance descriptivo y correlacional. La población para este estudio fueron 433 estudiantes que cursaban distintos niveles de educación media y premedia. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de Habilidades en el Aprendizaje Estructurado (CHAE) y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Los resultados mostraron que la cantidad de tiempo que los adolescentes empleaban en utilizar videojuegos se asociaba significativamente con el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos (expresar afecto y sentimientos), al igual que con las habilidades alternativas a la agresión (pedir permiso, negociar y compartir).

**Palabras clave:** adolescentes, habilidades sociales, habilidades alternativas a la agresión, habilidades relacionadas con los sentimientos, relaciones sociales, videojuegos.

## ABSTRACT

Social skills are related to self-esteem, facilitate assertive relationships with others and allow people to be able to adapt to any social situation. However, when these skills are not well established in individuals, social skills and other vital aspects of personal development can be affected. In this sense, the objective of this research was to determine the relationship between the use of video games and social skills in students of the Secondary School of Puerto Armuelles, located in the district of Barú, province of Chiriquí. A non-experimental cross-sectional design was used and the study modality was quantitative with a descriptive and correlational scope. The population for this study was 433 students who attended different levels of middle and high school. The instruments used were the Structured Learning Skills Questionnaire (CHAE) and the Video Game Dependence Test (TDV). The results showed that the amount of time adolescents spent playing video games was significantly associated with the level of skills related to feelings (expressing affection and feelings), as well as with alternative skills to aggression (asking for permission, negotiating and to share).

**Keywords:** Adolescence, social skills, alternative skills to aggression, skills related to feelings, social relationships, video games.

## CONTENIDO GENERAL

Página

### INTRODUCCIÓN

#### **CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN** ..... 12

##### 1.1 Planteamiento del problema ..... 12

###### 1.1.1 El problema de investigación ..... 23

##### 1.2. Justificación ..... 24

##### 1.3. Hipótesis.....26

##### 1.4. Objetivos..... 25

###### 1.4.1 Objetivo general.....27

###### 1.4.2 Objetivos específicos.....27

#### **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO** ..... 29

##### 2.1 Adolescencia ..... 29

###### 2.1.1 Concepto de adolescencia ..... 29

###### 2.1.2 Etapas de la adolescencia ..... 30

###### 2.1.3 Características del adolescente ..... 30

##### 2.2 Habilidades sociales ..... 31

###### 2.2.1 Habilidades sociales y Psicología positiva ..... 33

###### 2.2.2 Desarrollo de las habilidades sociales ..... 34

###### 2.2.3 Consecuencias de no desarrollar habilidades sociales ..... 34

###### 2.2.4 Tipos de habilidades sociales..... 35

##### 2.3 Tecnología..... 36

###### 2.3.1 Como afecta las nuevas tecnologías a los adolescentes ..... 37

##### 2.4 Videojuegos ..... 37

###### 2.4.1 Concepto ..... 37

###### 2.4.2 Historia de los videojuegos ..... 38

###### 2.4.3 Género predominante en el uso de videojuegos ..... 39

###### 2.4.4 Tipos de videojuegos ..... 39

###### 2.4.5 Ventajas del uso de videojuegos..... 41

2.4.6 Desventajas de los videojuegos .....	42
2.4.7 Adicción a los videojuegos .....	43
<b>CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>46</b>
3.1 Diseño de investigación y tipo de estudio .....	46
3.2 Población o Universo.....	46
3.2 Variables.....	48
3.4 Instrumentos, técnicas de recolección de datos y/o materiales.....	49
3.5 Procedimiento.....	51
<b>CAPITULO IV: ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS .....</b>	<b>55</b>
4.1 Uso de videojuegos en los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles: frecuencia, tiempo y equipos de uso.....	55
4.2 Niveles en las habilidades sociales de los estudiantes.....	58
4.3 Diferencia entre estudiantes de media y premedia.....	59
4.4 Diferencia por sexo en las habilidades sociales.....	62
4.5 Asociación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales.....	65
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>71</b>
<b>LIMITACIONES Y LIMITACIONES.....</b>	<b>74</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS.....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE GRÁFICAS</b>	

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como propósito analizar la asociación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del distrito de Barú.

Las habilidades sociales son las agrupaciones de destrezas y conductas que se utilizan al relacionarse con los demás, al utilizarla de manera adecuada puede favorecer diversas áreas de la vida como es la facilitación para conseguir los objetivos personales, la adecuada relación con los demás y para la realización personal. Las habilidades sociales van en conjunto de los valores, pensamientos, motivaciones y emociones para el óptimo desarrollo social de un individuo.

Los videojuegos es una aplicación de entretenimiento, la cual permite imitar experiencias por medio de una computadora, televisión u otro artefacto eléctrico, el uso excesivo de videojuegos puede afectar a un individuo ya que este podría disminuir su actividad física pudiendo traer consigo problemas de salud y sociales, sin embargo, un uso correcto de este puede ayudar a incrementar la interacción social ya que muchos de estos juegos permiten la comunicación creando así lazos de amistad entre los jugadores.

En el capítulo I se muestran los antecedentes históricos sobre las habilidades sociales y el uso de videojuegos; como el uso excesivo puede afectar el nivel de habilidades sociales en la etapa de la adolescencia. Además, se presentan los objetivos que se quieren lograr, se plantean las preguntas a resolver en la investigación y el para qué se realiza esta investigación.

En el capítulo II se presenta el marco teórico, en donde, con base en la revisión bibliográfica, se describen los conceptos básicos del tema de la investigación, tales como: habilidades sociales, videojuegos y adolescencia; niveles de habilidades sociales y los tipos y beneficios de los videojuegos.

En el capítulo III se presentan las características metodológicas de la investigación, tales como diseño y tipo de estudio, población, muestra y tipo de muestra, además se resaltan las normas de inclusión y exclusión para la muestra del estudio, definiciones conceptuales y operacionales de las variables en estudio, se exponen los instrumentos a utilizar y por último se presenta el procedimiento para llevar a cabo la investigación.

En el capítulo IV se muestra el análisis de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos, con el fin de dar respuesta a los objetivos de investigación. Estos resultados cuales se muestran a través de gráficas, tablas y análisis estadísticos para poner a prueba la hipótesis de investigación.

Finalmente se presentan las conclusiones, limitaciones y recomendaciones, así como las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes. Se espera que la presente investigación incremente los conocimientos actuales, dentro del campo de la psicología, con el fin de actuar preventivamente frente al riesgo del uso de los videojuegos y sus implicaciones en la salud mental de niños y adolescentes.

# CAPÍTULO I

## **CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Planteamiento del problema**

La adolescencia es definida como una etapa del crecimiento consecutiva a la etapa de la niñez, la edad de un adolescente comprende desde los 10 hasta los 19 años, no existe un rango exacto en cuanto a la edad establecida, por lo cual lo fundamental es su valor decisivo, adaptativo y funcional que representa esta etapa para el ser humano (UNICEF, 2020).

El Instituto Mexicano de la Juventud (2018) refiere que las habilidades sociales en la adolescencia son de mayor relevancia porque esta es una etapa donde se forma su personalidad y es común que los adolescentes se alejen de sus padres y se relacionen más con sus pares, siendo este su mundo social en donde tienen su crecimiento como adultos cobra mayor importancia para que puedan desarrollarse como individuos sanos emocionalmente y de igual manera en el aspecto laboral.

Las habilidades sociales buscan que el adolescente pueda tomar decisiones asertivas cuando se le presenten obstáculos de la vida diaria ya sea en el aspecto familiar, escolar o de la comunidad en general, de manera que estas habilidades sociales deben ser entrenadas desde la etapa de la infancia para que en la vida adulta sean consolidadas (Vázquez et al., 2021).

No obstante, diversas investigaciones realizadas han evidenciado la existencia de una alta población de adolescentes que tienen bajos niveles de habilidades sociales.

En la comunidad de Trujillo, Perú se realizó una investigación con una población de 1187 estudiantes de nivel secundario con edades entre 12 y 17 años con el objetivo de evaluar en qué medida las habilidades sociales que poseían

contribuían al ciberbullying. Los resultados mostraron que existían algunas habilidades sociales de los adolescentes que tenían implicación en el ciberbullying. Las habilidades asociadas al ciberbullying fueron: responder al enfado, decir no, pero la más significativa fue la habilidad de la autoexpresión (Peña, 2017).

Desde la perspectiva de la resiliencia, las habilidades sociales pueden verse afectadas en los adolescentes. En tal sentido, Ángeles (2017) realizó una investigación en Perú en 515 adolescentes con edades entre 10 y 12 años cuyo objetivo era establecer si existía una asociación entre la resiliencia y las habilidades sociales de esta población. Como resultados encontraron que, si existía una relación entre ambas variables, entre las que se destacó: la empatía, las habilidades básicas, y las habilidades sociales avanzadas y las habilidades de alternativas frente al estrés.

De igual manera en Perú se realizó otra investigación en 480 estudiantes entre los 14 y 18 años, tomando como referencia el ciclo anual, con la finalidad de demostrar los niveles de habilidades sociales que poseían. Como resultado se observó que en su mayoría predominaba el nivel medio de habilidades sociales y solo un 12% de los participantes alcanzaron el nivel más alto (Jaimes *et al.*, 2019).

Madueño (2020) realizó una investigación en un grupo de 280 estudiantes peruanos con edades entre los 11 y 14 años, con el fin de establecer si existía relación entre las habilidades sociales y las relaciones parentales. Como parte de los resultados encontraron una asociación significativa entre la percepción de los estudiantes, las relaciones con madre y padre positivos (escucha, reforzamiento, tiempo para dialogar y amor) y las habilidades sociales avanzadas (pedir ayuda, disculparse, participar y convencer a los demás) evidenciando así que padres positivos refuerzan las habilidades sociales avanzadas, de igual manera obtuvieron una diferencia significativa en función del sexo, en el sentido de que

las mujeres mostraron niveles más altos en el desarrollo de habilidades sociales en comparación a los hombres.

Identificar las habilidades sociales que presentan una importante limitación en cuanto al desarrollo de las mismas, este fue el objetivo de un estudio realizado en Ecuador con la participación de 6 adolescentes con problemas de drogas. Dentro de los resultados encontraron que en su totalidad estos participantes mostraron una deficiencia en la habilidad que implica el mantenerse alejado de los problemas (Alarcón, 2017).

Por otra parte, Viracocha (2017) relaciona la utilización de dispositivos móviles con el desarrollo de las habilidades sociales en una investigación que realizó en Ecuador con una muestra de 227 estudiantes con donde su objetivo era determinar que influencia tenía el uso de dispositivos móviles al desarrollo de las habilidades sociales de estos estudiantes, en los resultados evidenciaron que eran los adolescentes de 17 años quienes mayor uso de dispositivos móviles tenían, un alto porcentaje de estudiantes consumían más de 12 horas en uso del teléfono, por otra parte según la investigación en su mayoría los estudiantes mostraron no haber perdido sus relaciones interpersonales importantes, sin embargo en su mayoría estos adolescentes referían que se sentían más cómodos y confiados mostrando sus sentimientos por la internet que en persona.

En una investigación realizada en Ecuador, con una muestra de 360 estudiantes de edades entre los 12 a 13 años buscaron determinar si existía una influencia del comportamiento prosocial en el rendimiento académico, como resultado obtuvieron que las habilidades sociales tenían una influencia directa en cuanto estos estudiantes se comportaban en el ambiente escolar ya que los profesores no utilizaban métodos para reforzar la interacción entre los grupos de estudiantes, un 47% de los encuestados argumentaban que traían calificaciones bajas porque

les daba temor preguntarle a los docentes, lo que indicaba que no existía comunicación clara y eficaz entre profesor y estudiante (Núñez *et al.*, 2018).

Una de las problemáticas que presenta la etapa de la adolescencia y con la que muchos adolescentes lidian es la insatisfacción corporal. Vallejo (2018) efectuó una investigación para conocer como influía la satisfacción corporal en las habilidades sociales de 108 estudiantes ecuatorianos con edades que oscilaban entre los 16 y 18, en base a los resultados que obtuvieron determinaron que los estudiantes tenían capacidad de comprensión, conciencia del respeto y un alto grado de compartir con los demás.

En Argentina se efectuó una investigación con la participación de 1,208 estudiantes de edades que comprendían los 12 a 17 años, con el objetivo de comparar las habilidades sociales y el comportamiento agresivo en estos estudiantes; con los resultados obtenidos observaron que aquellos estudiantes que mostraron altos niveles de agresividad tenían déficit en las habilidades de compartir con los demás y el autocontrol (Caballero *et al.*, 2017).

El llevar una vida saludable no solo beneficia la salud física, sino que a su vez también a la salud mental de cada individuo. Otáñez (2018) en México llevo a cabo una investigación con 268 estudiantes de edades entre los 16 a 21 años, cuyo objetivo era establecer si existía una influencia del estilo de vida saludable en las habilidades sociales, en los resultados encontraron que los estilos de vida de soporte interpersonal, autorrealización y ejercicio afectaban de manera positiva en las habilidades sociales de dichos estudiantes, además concluyeron que es posible desarrollar las habilidades sociales si el individuo acepta llevar un estilo de vida saludable.

En México se realizó una investigación con el objetivo de conocer la frecuencia del uso de Facebook en asociación a las habilidades sociales, se realizó con un

grupo de 100 estudiantes entre los 13 y 18 años, los resultados mostraron que no existía una relación directa entre el tiempo que estos adolescentes utilizaban Facebook y las habilidades sociales estudiadas a su vez determinaron que las habilidades sociales tampoco estaban relacionadas con los tipos de uso de Facebook (Agüero, 2019).

Una de las problemáticas de las sociedades hoy día son los adolescentes infractores de la ley. Cabrera *et al.*, (2019) en un estudio que realizo en Colombia con la participación de 15 adolescentes de un centro de cumplimiento para menores, el objetivo del estudio en mención era calificar las habilidades sociales que poseían estos adolescentes infractores, los resultados que obtuvieron mostro que en su totalidad estos adolescentes tenían deficiencia en las habilidades sociales mostrando mayor nivel de deficiencia en la habilidad de expresión de sentimientos y la variable del pensamiento creativo también resulto con niveles deficientes.

Con el objetivo de descubrir las habilidades sociales que poseen los adolescentes de los colegios en la ciudad de Barranquilla, Colombia se ejecutó un estudio en donde participaron 125 estudiantes de edades entre los 15 y 19 años, con los resultados pudieron concluir que el puntaje global de las mujeres en cuanto a habilidades sociales se encontraba en un nivel medio alto mientras que los hombres en un puntaje global se encontraban en un nivel medio bajo (Díaz, 2019).

El uso de las redes sociales cada día va en incremento y es común observar que los adolescentes utilizan las diferentes redes sociales que existen. Acón *et al.*, (2019) en su investigación realizada en Costa Rica con 65 estudiantes universitarios quiso estudiar los efectos psicosociales del uso de Facebook en relación a las habilidades sociales; en los resultados evidenciaron que según los encuestados el celular es el medio más común por el que ingresan a la red social, el tiempo que le dedicaban a este era menos de una hora, en su mayoría los

estudiantes respondieron que esta red social no tenía por qué influir en la percepción que tenían sobre sí mismos, sin embargo, una parte de los encuestados que expresaban que utilizaban más de 3 horas Facebook tenían dificultades para la habilidad de saber escuchar y entablar nuevas relaciones.

En este mismo sentido en Panamá se realizó una investigación con el objetivo de conocer si las tecnologías tenían una influencia en las habilidades sociales de 84 adolescentes de un centro educativo ubicado en la Chorrera, dentro de los resultados encontraron que no existía influencia del uso de las tecnologías en las habilidades sociales de los estudiantes, sin embargo, observaron que las tecnologías son más utilizadas que las habilidades sociales es decir que de manera inconsciente descuidaban sus relaciones con amigos y familia, además los resultados también indicaron que dichos estudiantes se les dificultaba la participación en diferentes tareas que suponían el dialogar frente a todo el grupo, prefiriendo así el buscar soluciones a sus dudas por medio del internet que preguntándole a un docente o compañero.

En su mayoría los encuestados indicaban que utilizaban las tecnologías por más de 4 horas diarias provocándoles un cansancio físico y mental (Rojas, 2019).

Las habilidades sociales en la adolescencia brindan a los jóvenes bienestar emocional dentro de su círculo social. Cuando carecen de esta capacidad pueden sentirse excluidos.

Una de las alternativas lúdicas que los adolescentes frecuentan en el mundo actual es el uso de videojuegos sea online o por medio de dispositivos tipo consolas. Los videojuegos estimulan el cerebro en sus principales zonas cognitivas como lo son la corteza frontal y prefrontal. Además, es presentada como una herramienta para el bienestar emocional y el cuidado de la salud mental. Su uso correcto está asociado a un estado de ánimo positivo, disminución del estrés, aumento de la autoestima y ayuda a la creatividad (Cueto, 2020).

Son diversos los beneficios que se ha indicado aporta el correcto uso de los videojuegos. Rojas (2019) refiere que el jugar en línea permite que los jugadores puedan ayudarse entre sí y pueden crear lazos de amistad y esto les permitirá reforzar su habilidad de relación con los demás.

No obstante, según Salazar (2020) el uso excesivo de videojuegos puede afectar la salud mental de los adolescentes, además de crear frustración cuando no tienen acceso a este pudiéndose agravar hasta los golpes.

En España se realizó un estudio cuyo objetivo era estudiar el uso problemático de videojuegos en adolescentes y establecer una posible relación entre jugadores online y offline, además de examinar si existía una correlación con sintomatología ansiosa y depresiva. Este estudio contó con la participación de 380 estudiantes de diferentes colegios. Los resultados indicaron que en su mayoría los estudiantes habían jugado con videojuegos durante el año transcurrido (86,1%) y el 36,1% como jugadores frecuentes (diariamente o casi diariamente). En relación con el sexo femenino, era 4,6 veces más probable que los hombres jugaran de manera habitual. No se encontraron diferencias entre la alta frecuencia de juego y los distintos grupos de edades y en su mayoría los estudiantes jugaban siempre de forma offline (González *et al.*, 2017).

En el mismo país se realizó otro estudio, pero esta vez en la ciudad de Málaga, en 707 adolescentes con el objetivo de examinar las características del uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles y establecer la relación de este uso con variables familiares, salud psicosocial y otros factores de su círculo social. Los resultados de dicho estudio mostraron que los adolescentes usaban en alta medida los videojuegos y por consiguiente presentaban riesgo de desarrollar un trastorno clínico (Buiza, 2018).

Cada día es más común la digitalización, en la actualidad podemos encontrar casi de todo en la internet. Pereda (2019) en Alcalá, España realizó un estudio que tenía como objetivo evidenciar si existía un uso problemático de los videojuegos online en los 263 jóvenes de bachillerato. Los resultados mostraron que el 91,2% de los encuestados habían jugado alguna vez videojuegos y en la comparación de frecuencia entre hombres y mujeres se observó que estas últimas presentaban un uso esporádico mientras que los primeros tenían una frecuencia mayor y repetitiva.

En España de igual manera se realizó otro estudio, el cual tuvo como objetivo analizar si realizar actividades físicas podrían de cierta manera reducir el uso de videojuegos. La muestra para este estudio fueron 220 adolescentes. Entre los resultados concluyeron que la actividad física reduce el consumo de uso de videojuegos y que los hombres presentan potencialmente más problemas con esta conducta (Sánchez, 2019).

Si los videojuegos no son utilizados de la manera correcta o se abusa de ellos puede verse afectada la vida social del adolescente puesto que éste pasaría más tiempo involucrado en esta actividad que relacionándose con otras personas. En este sentido Alave y Pampa (2018) en una investigación realizada en Perú buscaron describir si existía una asociación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales de 375 estudiantes con edades entre 12 y 18 años. Como resultados corroboraron que un 40.5% de estudiantes encuestados presentaban un nivel moderado de habilidades sociales lo que indicaba que tenían buena destreza para comunicarse con los demás; un 39.7% poseían adecuadas habilidades sociales, mientras que un 19.8% mostraban bajos niveles en el desarrollo de ellas. Dentro de las habilidades sociales encontraron que las primarias en donde obtuvieron un porcentaje del 45.5% de la población, por otra parte el 55% de estos adolescentes poseían niveles moderados en cuanto a las habilidades sociales avanzadas en relación a la habilidad de expresar los

sentimientos un 45% de la población tenían un nivel moderado. En cuanto a la habilidad de alternativa a la agresión un 46.1% de la población estudiada mostro niveles altos es decir que tenían la capacidad de manejar las emociones sin entrar en situaciones de conflicto sin embargo un 15.9% tenían niveles bajos en esta habilidad; en correspondencia a la habilidad social para afrontar el estrés un 42.7% de estos adolescentes mostraron niveles moderados y por ultimo un 41% poseían niveles moderados en relación a la habilidad de planificación.

Del mismo modo en dicha región efectuaron otro estudio con 256 estudiantes de edades entre los 12 y 18 años con el objetivo de determinar si existía una relación entre las habilidades sociales y el uso de videojuegos. Los resultados evidenciaron que a mayor uso de videojuegos menores eran las habilidades sociales. Además, se observó que existía una correlación significativa entre el uso de videojuegos y la habilidad para ser lidiar con el estrés, las primeras habilidades, alternativa a la agresión y la habilidad de planificación. En la investigación otro de los objetivos era conocer si las recaídas en el uso de videojuegos estaban relacionadas a las habilidades sociales en estos estudiantes. Concluyeron que se encontraba una pequeña correlación en las habilidades sociales estudiadas a excepción de las primeras habilidades (Pillaca, 2020).

En Guayaquil, Ecuador un estudio se enfocó en estudiar el uso de los videojuegos como manera de resaltar las exigencias pulsionales en la adolescencia. Los resultados expusieron que en la mayoría de los adolescentes encuestados estos utilizaban videojuegos para enfrentar las problemáticas de esta etapa como es el bullying, consumo de sustancias, entre otros (Centurión *et al.*, 2019).

Siempre se ha dicho que es importante expresar los sentimientos y mas un cuando estos sentimientos tienen interferencia con las actividades del diario vivir para los padres es importante que enseñen a sus adolescentes a comunicar estos sentimientos sin tener que recurrir a esconderlos mediante el uso exesivo de

videojuegos. Jácome (2017) realizó una investigación con el objetivo de determinar el uso de videojuegos en estudiantes de cuarto y quinto año de un colegio en Ecuador. De acuerdo a la encuesta que realizaron quienes en su mayoría jugaban videojuegos eran hombres, el dispositivo más utilizado para los videojuegos fue la computadora. En referencia a cuantos días jugaban el resultado fue de 1 a 2 días, según los encuestados jugaban de 1 a 2 horas al día, en su mayoría señalaban que jugaban por el hecho de que era entretenido sin embargo mencionaban en su mayoría que muchas veces al jugar se alejaban de sus familias y amigos.

En la ciudad de Bogotá, Colombia se realizó una investigación con el objetivo de a través de un instrumento de evaluación medir los niveles de adicción de 2,293 estudiantes de diferentes colegios que sus edades oscilaban entre los 12 y 18 años. Los resultados evidenciaron que un 33% de adolescentes encuestados tenían adicción por algún videojuego lo cual era su actividad diaria principal afectándoles sus pensamientos y conductas; el 31% de la muestra presentaban sentimientos de tristeza cuando dejaban de jugar mientras que un 69% manifestaban no sentir nada al dejar de jugar; un 30% de los encuestados informaron que cuando los interrumpían se sentían frustrados, un 23% refirieron haber tenido problemas académicos a consecuencia del uso de videojuegos constante (Ariza, 2017).

Diversos son los factores que pueden hacer que un adolescente invierta muchas horas de su día a los videojuegos incluso hasta que se convierta en una adicción. Valido (2019) refiere en su investigación, realizada en Islas Canarias con la participación de 946 adolescentes con edades entre los 11 y 18 años, que existen muchos factores que infieren en el uso de videojuegos como es el tiempo de uso, en los resultados observaron que el tiempo que estos adolescentes invertían a la semana a jugar era aproximadamente de 45 minutos sin embargo mencionaban

que los fines de semana jugaban hasta por más de dos horas, por otra parte encontraron que el motivo principal de juego excesivo era la ansiedad.

El estudio en mención señalaba que a mayor uso de videojuegos menor es la cordialidad, y responsabilidad por lo contrario encontraron que existía una correlación positiva entre el uso de videojuegos y la hostilidad, concluyeron que en cuanto a las habilidades sociales existía una asociación entre el uso excesivo a los videojuegos y la habilidad de autoexpresión de las diferentes necesidades, referente al tiempo de uso encontraron que este afectaba la habilidad de las nuevas experiencias y que cuando el uso de videojuegos pasaba de ser moderada a excesivo afectaba no solo a nivel personal sino que también a las familias ya que no se percibía afecto.

En el caso de Panamá, puede reportarse el estudio de Gonzales (2020) realizado en La Chorrera, con el objetivo de señalar las conductas impulsivas y de agresividad en jóvenes videojugadores con edades entre 15 y 18 años. En los resultados concluyeron que si existían altos índices de agresividad e impulsividad en los jóvenes encuestados que utilizaban videojuegos. Las pruebas aplicadas en este estudio mostraron que los juegos de disparos provocaban más agresividad y que altos periodos de tiempo jugando en línea favorecían que el joven perdiera contacto con la realidad, concluyeron que aquellos jóvenes que jugaban en línea tenían un mayor índice de agresividad comparado a los que jugaban de manera offline.

La revisión anterior revela, de acuerdo a la mayor parte de las investigaciones, el uso de videojuegos podría interferir con el desarrollo de las habilidades sociales en esta etapa.

### 1.1.1 El problema de investigación

Frente a la revisión antes realizadas, las preguntas que van dirigir este estudio son las siguientes:

#### Principal

- ¿Qué relación existe entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles?

#### Secundarias

- ¿Cuál es el tiempo de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles?
- El uso de videojuegos está asociado al nivel de habilidades sociales en los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.
- ¿Qué nivel de habilidades sociales poseen los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles?
- ¿Qué diferencias existen en las variables estudiadas entre los estudiantes de pre media y media del Colegio Secundario de Puerto Armuelles?
- ¿Qué diferencias existen por sexo en las habilidades sociales de los estudiantes secundario de Puerto Armuelles?

## 1.2. Justificación

El problema a tratar en este proyecto radica su importancia en que hoy día vemos que es una problemática recurrente en los jóvenes en cuanto al uso de tiempo que pasan en los videojuegos, se busca con este trabajo de investigación ver si existe una relación entre el uso de tiempo de videojuegos y las habilidades sociales.

En el campo de la psicología es importante reconocer si existe una relación entre estas variables ya que las habilidades sociales están encaminan a que el ser humano pueda tener un mejor un ambiente social.

Las habilidades sociales son importantes en todas las etapas de nuestra vida ya que son estas las que nos ayudan a tomar decisiones que nos favorezcan, en la sociedad es importante desarrollar habilidades sociales sanas ya que son necesarias para tener una vida saludable ya que al contar con amistades se siente un grado de satisfacción y si no se desarrollan estas habilidades crean un malestar en el individuo.

Si las habilidades sociales se ven afectada por el uso de videojuegos esto no solo afecta el desarrollo de estas habilidades, sino que también puede traer como consecuencia problemas académicos que pueden hacer ya sea que el estudiante baje sus calificaciones o en el peor de los casos que deserte del colegio, si los videojuegos que los jóvenes utilizan son violentos puede hacer que este por aprendizaje aprendido sea violento con los compañeros de clase, es por esto que esta investigación se hace hoy día de suma relevancia ya que desde antes de la pandemia el uso de videojuegos por parte de los adolescente fue en incremento y más aún después del confinamiento.

Los beneficios directamente ligados a este trabajo de investigación es para los adolescentes ya que se lograrán datos relevantes sobre las implicaciones del uso no moderado de los videojuegos en las habilidades sociales. El producto de este

trabajo de investigación de acuerdo con los hallazgos generales permitirá a el colegio seleccionado para el estudio, generar conjunto al gabinete psicopedagogo estrategias para mitigar la influencia de la deficiencia de habilidades sociales en el rendimiento académico. Además de servir para posibles propuestas de intervención de las instituciones de salud que también son las encargadas de la salud psicológica para prevenir y tratar las adicciones a los videojuegos ya que esta no es una problemática solo de los estudiantes del colegio sino también de toda una comunidad.

Es importante este tipo de investigación para la carrera de psicología ya que está directamente relacionada con el comportamiento del adolescente y sus implicaciones en las habilidades sociales.

### 1.3. Hipótesis

$H_i$ : El uso de videojuegos está asociado al nivel de habilidades sociales que poseen los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

$H_0$ : El uso de videojuegos no está asociado al nivel de habilidades sociales que poseen los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

### 1.4. Objetivos

#### 1.4.1 General

- Analizar la asociación entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

#### 1.4.2 Específicos

- Determinar la regularidad del uso de videojuegos en los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.
- Identificar los equipos tecnológicos que utilizan para jugar videojuegos en en Colegio Secundario de Puerto Armuelles.
- Evaluar el nivel de las habilidades sociales que poseen los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.
- Determinar si existe diferencia en las variables estudiadas entre estudiantes de pre media y media del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.
- Determinar si existe diferencia en las variables estudiadas en función del sexo de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

## **CAPÍTULO II**

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Adolescencia

#### 2.1.1 Concepto de adolescencia

La adolescencia es una etapa entre la niñez y la adultez, que comienza con los cambios de la pubertad seguido con marcados cambios a nivel psicológico, biológico y social. Este periodo se caracteriza por episodios de crisis, debido a que no solo ocurren cambios físicos, sino que también se adquieren más independencia psicológica y social (Pineda y Aliño, 2014). El conjunto de factores por el cual atraviesa el adolescente hace que durante su formación desarrolle una identidad.

La Real Academia Española de la Lengua (2020) define adolescencia como un “Período de la vida humana que sigue a la niñez y precede a la juventud”.

Por su parte Piaget (1968) afirma:

**La adolescencia es un concepto más abarcativo porque incluye también todos los otros cambios a nivel de pensamiento formal y desarrollo social. Cuando se reduce la adolescencia a la pubertad, como si el impulso del instinto de amar fuera el rasgo característico de éste último periodo del desarrollo mental, no se alcanza más que uno de los aspectos de la renovación total que le es propia. (p.104)**

La adolescencia es caracterizada por ser una etapa de suma relevancia en la vida de cada persona, la transformación por la que pasan las personas hace que para muchos sea como un nuevo nacimiento, se dan muchos cambios durante los años que dura esta etapa y uno muy significativo es el establecimiento de relaciones con las amistades y familias (Moreno, 2015).

La formación de la identidad y la personalidad en el adolescente también dependerá en gran medida de los vínculos forjados en su infancia. En este sentido, Vinaccia *et al.* (2007) indica que:

**La adolescencia es una etapa del ciclo vital donde hay retos y obstáculos significativos para el adolescente que se ve enfrentado al desarrollo, en primera instancia, de su identidad y a la necesidad de conseguir la independencia de la familia (p.140).**

### 2.1.2 Etapas de la adolescencia

En la adolescencia se pueden establecer diversas etapas. Allen *et al.* (2019) afirma que la adolescencia temprana que comprende entre los 10 y 13 años implica que los jóvenes comiencen a crecer de forma acelerada, empiezan los cambios somáticos además aparecen los vellos púbicos se produce un aumento en las mamas en las féminas y en los hombres un crecimiento de sus testículos.

La adolescencia media comprende los 14 y 17 años. Los hombres tienden a tener un crecimiento más acelerado que las mujeres. En esta etapa siguen los cambios de la pubertad y empieza el interés y deseo por las relaciones sexuales y amorosas.

La adolescencia tardía va desde los 18 a los 21 años, en esta etapa ya se alcanzó un desarrollo mental y físico, a manera comportamental ya tienen autocontrol y son conscientes de los riesgos de sus acciones.

### 2.1.3 Características del adolescente

La manera de ser de un adolescente no es igual que cuando era niño, los cambios que experimenta esta etapa van desde los cambios físicos, psicológicos hasta de comportamiento.

- Maduración sexual: Desarrollo de órganos sexuales e identificación se los roles sexuales.
- Crecimiento: Se produce un aumento significativo de estatura y de peso este se ve más frecuente en las mujeres que en los varones sin embargo los hombres son más pesados.
- Formación de identidad: Descubre su autonomía, son capaces de elegir con quien se quieren relacionar.
- Emociones: En esta etapa tiene un mejor manejo de sus emociones y sentimientos, aunque no manejan bien cómo responder al estrés, suelen ser muy impulsivos (Máxima, 2020).

Para Guzmán (2017) una de las características de los adolescentes que tienen hacia los demás es que niegan a sus sentimientos, en su mayoría no son colaborativos, por lo general siempre se sienten inseguros, reniegan rotundamente las órdenes.

La adolescencia es el periodo de mayor sociabilidad por el que atraviesa cada individuo a lo largo de su vida.

## 2.2 Habilidades sociales

Son actitudes, emociones y entendimiento, es decir conductas que permiten al ser humano relacionarse de manera sana sin tener consecuencias negativas para sí mismo ni para las demás personas (Goleman 1995).

Las habilidades sociales son parte de cada ser humano. Monjas et al. (2017) afirma que son "Un conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz". (p.39).

Las habilidades sociales se comprenden como la facultad con la que cuentan las personas para la resolución de problemas sin afectar a las personas de su alrededor asimismo como las conductas para poder relacionarse con los demás (Cecilia et al., 2017). Penafiel y Serrano (2010) definen las habilidades sociales como un grupo de capacidades comportamentales que permiten que desde la infancia se formen los vínculos de manera positiva con los demás y por consiguiente pueda enfrentarse a las dificultades de una vida social.

Las habilidades sociales son fundamentales para la interacción en un mundo social en el que vivimos y que se empieza a desarrollar desde la niñez, tal como afirman Jaramillo y Guzmán (2019):

**Las habilidades sociales se presentan como una herramienta fundamental de la comunicación, posibilitando el desarrollo de la expresión verbal y no verbal. Si bien estas expresiones se manifiestan a lo largo del crecimiento personal y social de cada individuo, forman sus bases en los primeros años de vida, en el que los niños y niñas pasan gran parte de su tiempo en las instituciones educativas. En este sentido, los ambientes escolares representan el espacio en que dichas habilidades se pueden fortalecer o debilitar. (p.153)**

Las habilidades sociales nos sirven para establecer relaciones a lo largo de nuestra vida y nos ayuda a formar un vínculo con las personas dentro de una comunidad. Briones (2019) señala lo siguiente:

**El ser humano por naturaleza es social, gregario, no podría vivir aislado, si o si deberá interactuar en sociedad, la cual en todo momento plantea retos, brinda oportunidades, para ello la persona buscará estrategias que le permitan relacionarse con otras personas, por tal razón se nos prepara desde pequeños en la práctica de habilidades sociales permitiéndonos interactuar de forma exitosa, positiva, empática y asertiva (p. 5).**

Las habilidades sociales son un grupo de hábitos que le hace posible al ser humano sentirse bien consigo mismo, obtener objetivos a corto y largo plazo y no permitir que las demás personas puedan intervenir en la realización de sus

objetivos (Cornachione, 2006). Estos hábitos permiten que como individuo se obtenga el éxito a nivel personal.

Gil y Llinás (2020) refieren que las habilidades sociales están en relación con la expresión de los propios sentimientos y opiniones sin sentirse culpable por decirlo, además están relacionadas con la aceptación de opiniones de los demás. El saber expresar nuestros sentimientos o emociones evitará que sean expuestos de manera inadecuada y así no afectarnos a nosotros mismos ni a los demás.

Las habilidades para la vida altamente desarrolladas facilitan el sostener el éxito en los procesos de negociación y en el autorreconocimiento, Delgado (2016) afirma que “las habilidades sociales son parte importante de la construcción de la identidad de las personas a través del compartir con pares, y reflejan distintas formas de comunicarse mediante gestos, tono de voz, atuendos, postura, etc.” (p.56), esto permite una mejor convivencia dentro de las sociedades. Del Carmen (2019) identifica que las habilidades sociales son “la capacidad de poder relacionarse con los adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria, en la cual la empatía y la capacidad de adecuarse a distintos contextos juegan un papel importante” (p.153). El entorno en el que vivimos influye de manera considerable en la formación de nuestra personalidad por lo que es importante adaptarse a los constantes cambios que surgen en el diario vivir en relación al ambiente social y no solo es importante que las demás personas compartan aspectos únicos o comunes de su identidad sino también ser abiertos en compartir aspectos propios.

### 2.2.1 Habilidades sociales y psicología positiva

Las habilidades sociales se pueden convertir en hábitos. Gámez (2021) afirma que existen diferentes habilidades sociales que pueden desarrollarse desde la psicología positiva estas son:

- Asertividad: Expresar con claridad nuestros sentimientos.
- Comunicación: Comunicar de manera eficiente y cordial.
- Manejo de conflictos: Tener una buena actitud frente a los problemas.
- Aprender a negociar: Manejar de manera adecuada todos los compromisos en las diferentes etapas de la vida.
- Trabajo en equipo: Tener relaciones saludables con los compañeros.

Es importante saber que cada uno como individuos poseemos rasgos positivos que nos pueden ayudar a desarrollar mejor las habilidades sociales y tener una salud mental más saludable.

### 2.2.2 Desarrollo de las habilidades sociales

Rodriguez (2019) afirma:

**El bebé y el niño pequeño comienza a interaccionar con sus figuras más cercanas, sus progenitores y familiares. En este proceso entran en juego la imitación, y las contingencias. Es decir, el niño imitará las conductas sociales que observa y probará su efectividad, si obtiene contingencias positivas tenderá a repetir y si la contingencia es negativa obtendremos el efecto contrario. (p. 24)**

Las habilidades sociales se van desarrollando a lo largo de nuestro crecimiento y a su vez van a depender de como han sido las relaciones interpersonales que hemos formado, no hay una edad establecida donde las habilidades sociales dejen de desarrollarse están en constante aprendizaje.

### 2.2.3 Consecuencias de no desarrollar habilidades sociales

Cuando el desarrollo de las habilidades sociales desde pequeños es inadecuado hace complejo que desde niños pueden entablar relaciones interpersonales saludables. Cuando no se cuenta con las herramientas necesarias para establecer relaciones con los demás se ve afectado en los diversos ámbitos de la vida como

es la baja autoestima, las personas que no poseen estas habilidades tienen una imagen de sí mismos negativa, no saben expresar lo que desean, al tener cierto grado de inadaptación en la escuela pueden fracasar.

#### 2.2.4 Tipos de habilidades sociales

Existen diversos tipos de habilidades sociales las cuales ya están establecidas y no dependen de rasgos personales. Goldstein et al. (1980) detalla las posibles conductas que comprenden la calificación de las habilidades sociales:

**Habilidades sociales básicas:** escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentarse a otras personas, hacer un elogio.  
**Habilidades Sociales Avanzadas:** Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás. (p. 7-8)

Las habilidades relacionadas con los sentimientos se refieren al comportamiento asertivo, está muy relacionada con la defensa de los sentimientos propios de cada persona; el individuo que posee esta habilidad además de proteger sus sentimientos respeta también el de los demás (Armijos, 2014).

Según Acasio (2019) las habilidades alternativas a la agresión van desde el saber pedir permiso, compartir y ayudar a los demás ya sea a sus pares o personas de su alrededor, tener control de los impulsos y emociones, tener capacidad para tolerar las bromas y por último evitar conflictos con los demás.

Las habilidades para hacer frente al estrés están encaminadas al saber expresar y responder de manera asertiva una queja, desarrollo de la autocomprensión, defender civilizadamente a un amigo, distanciarse de personas que hablan de la vida de los demás y actuar a voluntad propia y no por presión de grupo (BR, 2018).

La planificación implica un desarrollo mental que permite elegir los pasos necesarios para cumplir metas, también se puede definir como un proceso complejo, pues requiere de diversas habilidades como: generar una representación mental del contexto sobre el cual se debe tomar una decisión; analizar las posibles secuencias de acciones (Stelzer, 2016).

Estas capacidades permitirán desenvolverse adecuadamente en un ambiente social y con las exigencias que el mundo social exige.

### 2.3 Tecnología

Las tecnologías han evolucionado con el transcurrir de los años y es casi inevitable al día de hoy estar alejados de ella ya que se ha incorporado en todas las áreas y aspectos que necesitamos para vivir desde pagar un transporte hasta la realización de cirugías. Editorial Etecé (2020) refiere que ellas se refieren a un conjunto de conocimientos científicos para obtener un objetivo exacto que puede ser la satisfacción del individuo.

Las definiciones para el término tecnología son amplias y depende desde qué perspectiva se desea analizar:

La definición de tecnología suele asociarse con la revolución industrial, máquinas, Tics y componentes electrónicos. Para hacer una diferenciación, se pueden clasificar en dos grupos:

**Blanda. Se le llama así porque utiliza las ciencias humanísticas para llegar a conclusiones que pueden ser beneficiosas. Abarca aspectos más teóricos con la finalidad de mejorar procesos, modelos, teorías y servicios. Materias como la psicología, sociología, economía, marketing y más, son las encargadas de producir soluciones no tangibles que pueden tener efectos positivos.**

**Dura. Se basa en conocimientos como la matemática, química, física y otros saberes asociados para entender el mundo que nos rodea y aportar soluciones.**

**Además de aplicaciones teóricas, incluye recursos tangibles, como bienes materiales de consumo que hacen la vida más fácil y otros dispositivos más especializados para la industria. (Fernández, s.f)**

### 2.3.1 Como afecta las nuevas tecnologías a los adolescentes

La tecnología debería estar con nosotros en la vida, está ahí para facilitarnos las cosas, pero no necesariamente debe estar involucrada en todos los aspectos, Barquero y Calderón (2016) afirman que “El uso de tecnologías, está motivado en muchas ocasiones al intercambio social, la expresión libre de pensamientos y emociones y la relación entre iguales” (p.22). De acuerdo a estos autores, los adolescentes acceden en la mayoría de los casos a las nuevas tecnologías con el objetivo buscar alguna información, comunicarse y principalmente para entrenarse, las generaciones pasadas han visto un cambio en relación a las costumbres y hábitos ya que hace años atrás la tecnología no es la misma en la actualidad.

Es común observar que quienes utilizan más las tecnologías son los jóvenes inclusive ya podemos ver niños de edades pequeñas también utilizándolas es decir que todos en alguna parte de nuestras vidas utilizaremos las nuevas tecnologías.

## 2.4 Videojuegos

### 2.4.1 Concepto

Los videojuegos son una aplicación que está orientada al entretenimiento interactivo que se puede dar de manera individual o grupal. Han ido evolucionando en las últimas décadas hasta que actualmente existen miles de variedades de videojuegos en constante acción y dinamismo.

De acuerdo a Pereira y Zúñiga (2016), los videojuegos son “prácticas culturales instaladas en nuestras sociedades que requieren de una mirada crítica y especializada” (p. 51). Un videojuego es una interacción entre las personas y un equipo electrónico ya sea una computadora o una consola, en donde dicha interacción se puede ver a través de la pantalla (Escudero et al., 2009).

Por su parte, Frasca (2001) definía los videojuegos como cualquier programa informático que podía utilizarse por medio de la computadora en donde intervenían otros jugadores de manera física o por internet. Plantea que cuando utilizamos este concepto describe el jugar ya sea por el teléfono, una consola de videojuegos o por la computadora. En siglos pasados era muy común ver en los lugares de entretenimiento en donde normalmente se reunían los jóvenes observar máquinas de videojuegos en donde se hacían filas para jugar algunos lugares especializados de juegos aun cuentan con estas máquinas de videojuegos solo que más modernas.

Diversos videojuegos son destacados como arte por sus imágenes visuales y narración de historias, otros tipos de juegos llaman la atención porque crean unas experiencias emocionales para los jugadores y se ven como ejemplos de juego empático, según Aarseth (2007) “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (pág. 5). Desde esta perspectiva se ve más a los videojuegos simplemente como un contenido visible, algo creativo.

#### 2.4.2 Historia de los videojuegos

Los videojuegos no nacieron con el objetivo final de ser entendidos desde un punto de vista ontológico, ya que los precursores hacen referencia a la innovación tecnológica, destinada a que un individuo tenga el control sobre lo que ve en la

pantalla electrónica. Para Estallo, 1995, como se citó en Etxeberria, 2009) expresa que:

**Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras. En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños. (parr.1-3)**

#### 2.4.3 Género predominante en el uso de videojuegos

El ocio no tiene género, pero si bien es cierto los hombres provocan un mayor impacto en cuanto a ser adictos a los videojuegos, un grupo de investigadores en la Universidad de Yale, respondieron la interrogante de porque los hombres son más propensos a ser adictos a los videojuegos y según su investigación se trata de un componente biológico, apenas los hombres terminan de jugar su área cerebral se excita, esta parte delo cerebro está asociada a la satisfacción de recompensa (Trabucchi, 2019).

El cerebro de un hombre de menos de 25 años aún no está capacitado para de manera correcta responder ante los impulsos, es por esta razón que es más probables que sean adictos ya que no saben cómo responder ante la necesidad de utilizar los videojuegos de forma excesiva.

#### 2.4.4 Tipos de videojuegos

Los tipos de videojuegos son una clasificación juegos basada en su jugabilidad, no en sus discrepancias narrativas y oculares. Los videojuegos se dividen en tipos

o géneros que definen en gran parte cuáles son los principios jugables y la dinámica de juego (Rhoton, s.f., párr. 3).

El universo de los videojuegos está en constante cambios por lo que para ellos es imprescindible innovar es por eso que hasta la fecha existen muchas variedades de videojuegos sin contar las que existirán en el futuro.

Banks (2021) refiere que estos son los tipos de videojuegos:

- Juegos de acción: Están creados para ser dinámicos, retando los reflejos del jugador.
- Juegos de deporte: Estos existen hace años atrás con la diferencia que cuentan con otras novedades, pero buscan simular el deporte físico.
- Juegos de aventura: De igual manera existen hace muchos años solo que ahora presentan una amplia gama de nuevas aventuras, buscan que el jugador resuelva acertijos.
- Juegos de Battle Royal: Es un nuevo género, actualmente es el más utilizado por los jugadores.
- Juegos de rol: Estos juegos se basan en manejar a una persona ficticia el cual debe completar las aventuras.
- Juegos de carreras: Este género es uno de los más antiguos, cuenta con más de 4 décadas sin embargo es uno de los más populares por las variedades que existen dentro de él.
- Juegos de lucha: Presenta una sana competencia entre los jugadores ya sea de manera automática es decir que juega contra la maquina o en línea con otro jugador.
- Juegos de estrategia en tiempo real: Este tipo de juego son los que representan más ingresos para esta industria de los videojuegos.
- Juegos de simulación: Buscan simular situaciones de la vida diaria y ver como los jugadores logran salir de ella con sus estrategias.

- Shooter en primera persona: Su característica principal son los disparos y las armas.

Muchos de los géneros mencionados tienen torneos a nivel mundial, en donde se pretende buscar al mejor jugador o el jugador con las mejores estrategias, en su totalidad estos torneos son en línea.

Al día de hoy existen juegos para diferentes edades, para lo más pequeños hasta para las personas de edad adulta.

#### 2.4.5 Ventajas del uso de videojuegos

IFEMA Madrid (2020) destaca las ventajas del uso de videojuegos en cuanto a las habilidades cognitivas:

- Aumenta la coordinación de los ojos y manos.
- Pueden ser utilizados como una herramienta para la actividad física.
- Estimulan las habilidades visuales.
- Incrementan la facultad de concentración.
- Mejora de las habilidades sociales en los juegos online.

La utilización de videojuegos es un método para comunicar las sensaciones y experiencias ya que para muchos es más fácil interactuar por la internet que en persona ya que por este medio se sienten más seguros de ser aceptados (Lee y Leeson, 2015). Como se puede observar los videojuegos son buenos ya que estimulan el cerebro y otras partes del cuerpo humano y a su vez favorecen algunos sentidos como es el tacto, la vista y el oído.

Iriarte y Cerdán (s.f) refieren que la razón por la que los videojuegos son buenos son los beneficios para la salud de jugarlos. Entre ellos se destacan los siguientes:

- Mejora la atención.

- Flexibilidad al resolver una tarea específica.
- Inhibición ante situaciones desagradables.
- Mejora en el lenguaje.
- Estimulación de la memoria.
- Entendimiento de orientación espacial.
- Estimulación del pensamiento lógico.
- Ayuda a la toma de decisiones.
- Aumento de la empatía.
- Ayuda a expresar las emociones.
- Fortalece el trabajo en equipo.

#### 2.4.6 Desventajas de los videojuegos

Lebreault (2021) afirma que se convierte en una desventaja una vez el tipo de videojuego que se utilice sea violento y no exista un nivel moderado en cuanto al tiempo que se utiliza sea de cualquier género. Dentro de las desventajas este autor destaca:

- **La violencia en los videojuegos es más influyente que en las películas o la televisión.**
- **Los videojuegos violentos pueden socavar la sensibilidad moral.**
- **Todos los videojuegos tienen cualidades adictivas.**
- **Los videojuegos violentos requieren que se realicen repetidamente las mismas acciones violentas.**
- **Hay un aumento de la agresión física en los niños con el tiempo.**
- **El 31% de los títulos de videojuegos están clasificados como T para adolescentes.**
- **La mayoría de los videojuegos violentos son juegos de disparos en primera o tercera persona.**
- **Los niños y los adultos no duermen lo suficiente cuando juegan videojuegos violentos. (párr. .24-30)**

Se convierte en una desventaja una vez el tipo de videojuego que se utilice sea violento y no existe un nivel modera en cuanto al tiempo que se utiliza un videojuego sea de cualquier género.

#### 2.4.7 Adicción a los videojuegos

Según Griffiths (2005) el jugar de manera excesiva trae consigo daños potenciales a nivel comportamental adictivos que impulsaran que la persona haga todo lo humanamente posible para satisfacer esta adicción, en el aspecto de la salud se ha llegado a observar mediante estudios científicos que el exceso de uso de videojuegos a lo largo puede causar una epilepsia.

Según La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10):

**El trastorno por uso de videojuegos predominantemente en línea se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego ("juegos digitales" o "videojuegos") persistente o recurrente que se realiza principalmente por Internet y se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. (párr. 3)**

Se puede decir entonces que el uso de videojuegos y las habilidades sociales son temas de suma relevancia para las diferentes sociedades, ya que ambos factores están involucrados en el diario vivir de muchos jóvenes.

## **CAPITULO III**

## **CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1 Diseño de investigación y tipo de estudio**

El diseño de esta investigación es cuantitativo, no experimental, de corte transversal. Sampieri (2014) refiere que el enfoque cuantitativo implica procesos que se dan de manera probatoria y secuencial en donde su principal característica radica en la elaboración y demostración de las teorías. Es importante en este tipo de investigación que las variables medidas no se puedan ver afectadas por las creencias o juicios del investigador. A su vez, Palella y Martins (2010) establecen que el diseño no experimental se ejecuta sin las manipulaciones deliberadas de las variables en estudio, los hechos son observados en su contexto natural y en tiempo real para posteriormente ser estudiados. Por lo que en este diseño se observan las situaciones ya existentes sin la necesidad de crear una nueva. El investigador no puede ni debe influir en los efectos que causen dichas variables.

Además, tiene un alcance descriptivo. Call (2020) describe que este tipo de estudio es observacional enfatizándose en el análisis de información de una muestra determinada, descriptivo porque evalúa la frecuencia y distribución de las variables en estudio. Comparativo porque busca establecer las diferencias o similitudes de las variables en estudio y por último es explicativo porque explora las causas del problema de investigación.

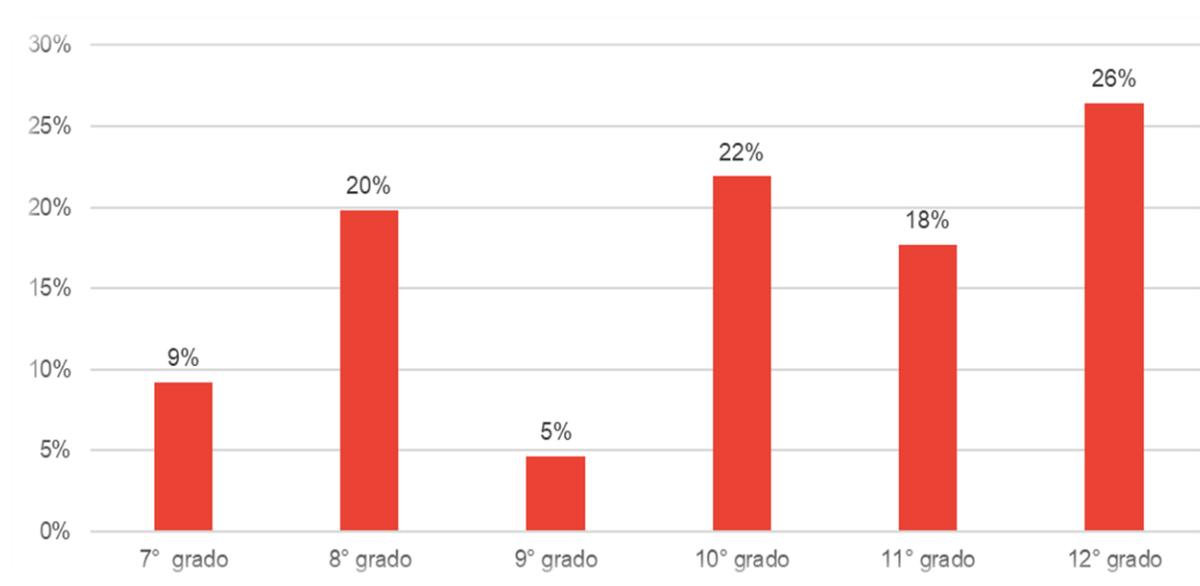
### **3.2 Población o Universo**

La población del estudio estuvo conformada por 1,272 sujetos que representaban la totalidad de estudiantes matriculados, de todos los niveles académicos (pre media y media), para el año académico 2021, en el Colegio Secundario de Puerto Armuelles, provincia de Chiriquí.

### 3.2.1 Sujetos o grupo de estudio

Participaron 433 estudiantes de pre media y media con edades entre los 12 y 18 años, de sexo masculino y femenino, distribuidos de la siguiente manera:

**Grafica N°1 Distribución por nivel académico de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.**



#### 3.2.1.1 Criterios de inclusión

- Ser estudiante del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.
- Estar debidamente matriculado para el año 2021 en el colegio.

#### 3.2.1.2 Criterios de exclusión

- Ser estudiante de otro plantel distinto al Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

### 3.2.1.3 Tipo de muestra

El tipo de muestreo fue de enfoque censal, es decir se buscó alcanzar la totalidad de estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. No obstante, debido a las limitaciones por la pandemia que aún se vivía para las fechas de aplicación de instrumentos, no se logró que un porcentaje de estudiantes participaran del estudio por dificultades de conectividad a internet y las características propias de esta región del país.

## 3.2 Variables

### Variable 1: Habilidades sociales

- Definición conceptual:

**Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas** (Dongil y Cano, 2014, p.2)

- Definición operacional: Se midió a partir de las puntuaciones obtenidas del Cuestionario de Habilidades en el Aprendizaje Estructurado de Goltein, et al.1989.

Eneatipo 1: Deficiencia de habilidades sociales.

Eneatipo 2 y 3: Bajo nivel de habilidades sociales.

Eneatipo 4, 5 y 6: Nivel normal de habilidades sociales.

Eneatipo 7 y 8: Buen nivel de habilidades sociales.

Eneatipo 9: Excelente nivel de habilidades sociales.

Las habilidades seleccionadas para dicho estudio son:

- Grupo I: Primeras habilidades sociales: Saber escuchar, iniciar y mantener el flujo de una conversación, formulación de preguntas, saber ser agradecido, pedir disculpas y convencer a las personas.
- Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos: Conocer y expresar los sentimientos, ser empático, tolerar el enfado de los demás, demostrar amor y autocomprensión.
- Grupo IV: Habilidades alternativas a la agresión: Solicitar permiso, ayudar al prójimo, evitar discusiones, compartir, abogar por los sentimientos propios y de los demás.

## Variable 2: Uso de videojuegos

### Definición conceptual:

Para González (2019) Es una “interacción realizada mediante joysticks o mandos, pero también es posible llevarla a cabo con otros dispositivos como por ejemplo teclados, ratones, cascos o incluso mediante el propio cuerpo (mediante de técnicas de visión por computador)”.

Definición operacional: Se midió partir de las puntuaciones obtenidas en Test de Dependencia de videojuegos propuesto por Choliz y Marco (2011). Para efecto de este estudio se seleccionó únicamente el factor de abuso y tolerancia de la prueba antes mencionada.

### 3.4 Instrumentos, técnicas de recolección de datos y/o materiales

Cuestionario de habilidades sociales de Goldstein: Fue construido por Goldstein et al. (1989). Mide las habilidades sociales en los adolescentes y adultos en circunstancias específicas y observa en cuales existe una deficiencia, las habilidades sociales están divididas en 6 grupos: primeras habilidades, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los

sentimientos, habilidades alternativas, habilidades frente al estrés y la habilidad de planificación; sus opciones de respuestas y puntuaciones van desde:

- Nunca: 1pt
- Muy pocas veces: 2pts
- Alguna vez: 3pts
- A menudo: 4pts
- Siempre: 5pts

Esta prueba consta de 50 ítems y puede realizarse de manera individual o colectiva y su duración aproximadamente es de 15 a 20 minutos. Para el estudio se realizó una prueba de fiabilidad donde se obtuvo un Alfa de Cronbach de .90.

Test de dependencia de videojuegos: Creado por Choliz y Marcos en 2011 el cual busca diagnosticar una dependencia a los videojuegos y medir la frecuencia del uso de videojuegos. Consta de 25 preguntas en donde se estudia 4 factores:

- Abstinencia
- Abuso y tolerancia
- Problemas ocasionados por los videojuegos
- Dificultad de control

Estos factores antes mencionados permiten analizar el proceso de adicción del grupo determinado. Además, está dividida en dos secciones, la primera agrupa los factores abstinencia, abuso y tolerancia y pérdida de control, la segunda sección está conformada por el factor de problemas ocasionados por los videojuegos. Es aplicable de manera individual y colectiva. Sus puntuaciones y opciones de respuestas son las siguientes:

- Totalmente en desacuerdo: 0 pts
- Un poco en desacuerdo: 1 pts.
- Neutral: 2 pts.

- Un poco de acuerdo: 3pts.
- Totalmente de acuerdo: 4pts.

Para la realización de esta investigación se realizó una prueba de fiabilidad para este instrumento, en donde se obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.94.

### 3.5 Procedimiento

Fase I: Se selecciona el tema de la investigación para hacer la respectiva investigación teórica del tema, todo tipo de documentación relacionada con el tema de estudio, luego realizar los antecedentes de la investigación, consecuentemente hacer la elección del diseño de investigación, posteriormente se selecciona la población a estudiar en este caso se tomó la muestra de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. Además, se selecciona el instrumento o prueba para medir las variables.

Después fue sustentada ante el comité académico encargado de la aprobación de la investigación.

FASE II: Luego de ser aprobada la investigación se prosiguió a solicitar una carta para requerir un permiso al Colegio Secundario de Puerto Armuelles firmada por la directora de la universidad y dirigida al director del colegio en mención para aprobar la investigación en dicho plantel.

Hubo una reunión entre la investigadora y el director del colegio donde se le comunico la intención de realizar la investigación en el plantel que dirige, con mucho gusto y disponibilidad acepto, se requirió su firma en la carta, la cual con anterioridad se tuvo que llevar a la regional de MEDUCA para también ser firmada.

Se procedió a suministrar ambas pruebas en un cuestionario virtual y así poder extraer un link con el cual los estudiantes tendrían acceso a la prueba.

Luego se sostuvo una reunión con la subdirectora de la mañana la cual facilito los datos de los grupos que cursaban clases en la mañana, después se mantuvo otra reunión con la subdirectora de la tarde para que facilitara los datos de los grupos de la tarde.

Por circunstancias de la Pandemia no se podía aplicar presencialmente los instrumentos por lo que se utilizó la plataforma de WhatsApp, el documento fue digitalizado.

La investigadora realizó una reunión individual con cada docente responsable de cada grupo o consejero para explicarle el objetivo y los instrumentos de la investigación. Posterior a esta reunión se organizó fechas de aplicación de instrumentos con cada grupo. Por medio de los consejeros se envió notas de consentimiento informado para los padres de familia de los estudiantes, fue asignado un día por cada grupo de estudiantes.

La prueba fue suministrada mediante un enlace enviado por WhatsApp, la investigadora se presentaba con los grupos y permanecían comunicados por este medio ante cualquier duda.

Fase IV: Se procede a la tabulación de los resultados obtenidos en base a los instrumentos aplicados para dicha investigación. Además, se brindan las conclusiones y recomendaciones finales.

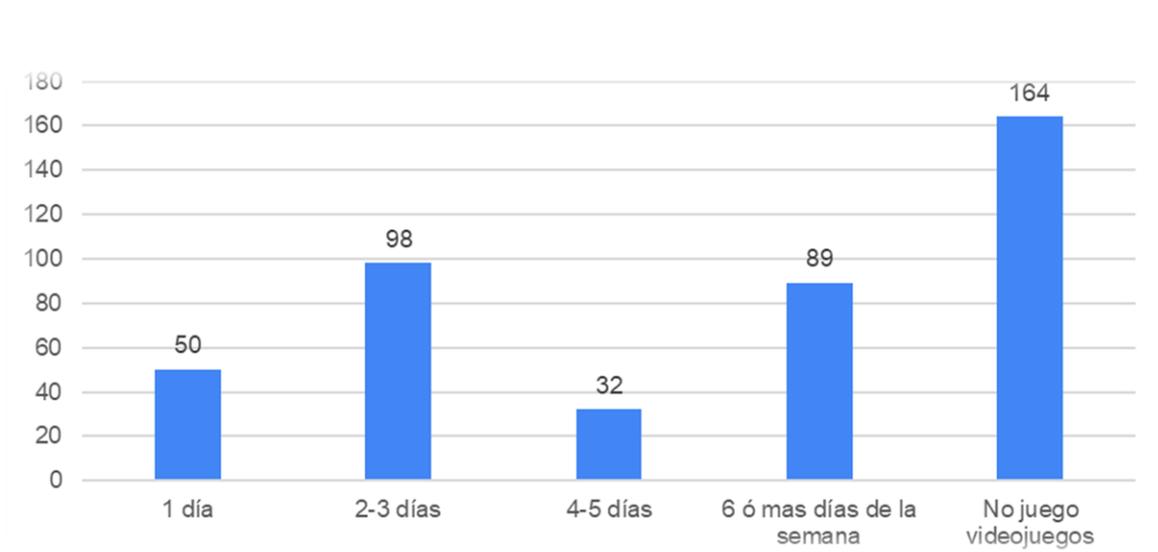
## **CAPITULO IV**

## CAPITULO IV: ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados y su análisis correspondiente para dar respuesta a los objetivos de investigación planteados.

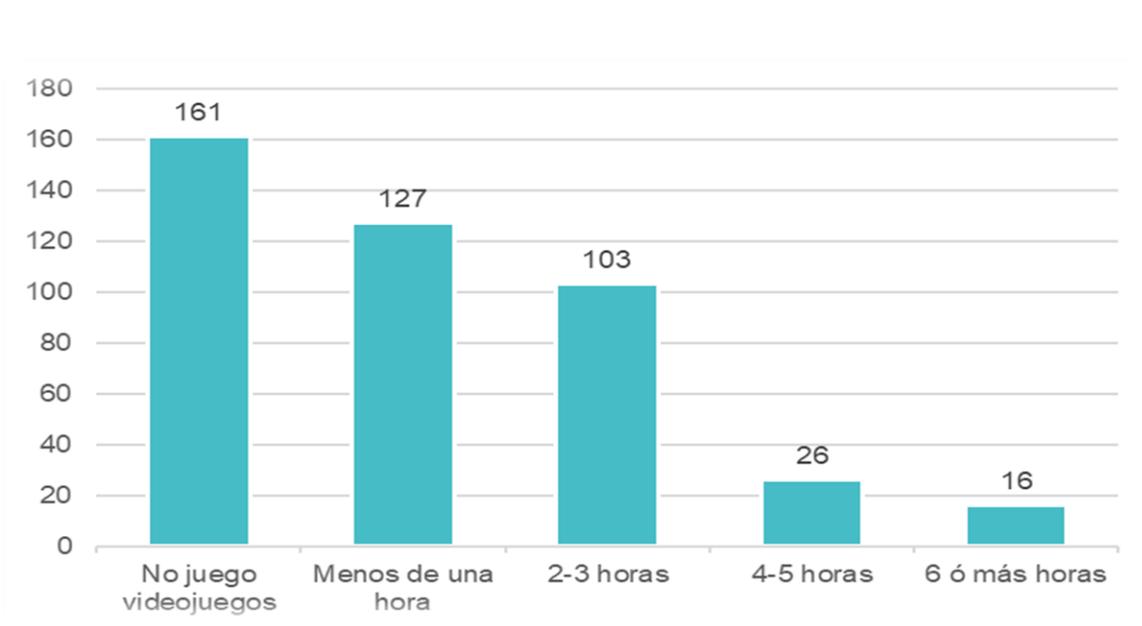
### 4.1 Uso de videojuegos en los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles: frecuencia, tiempo y equipos de uso

Gráfica 2. Frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles



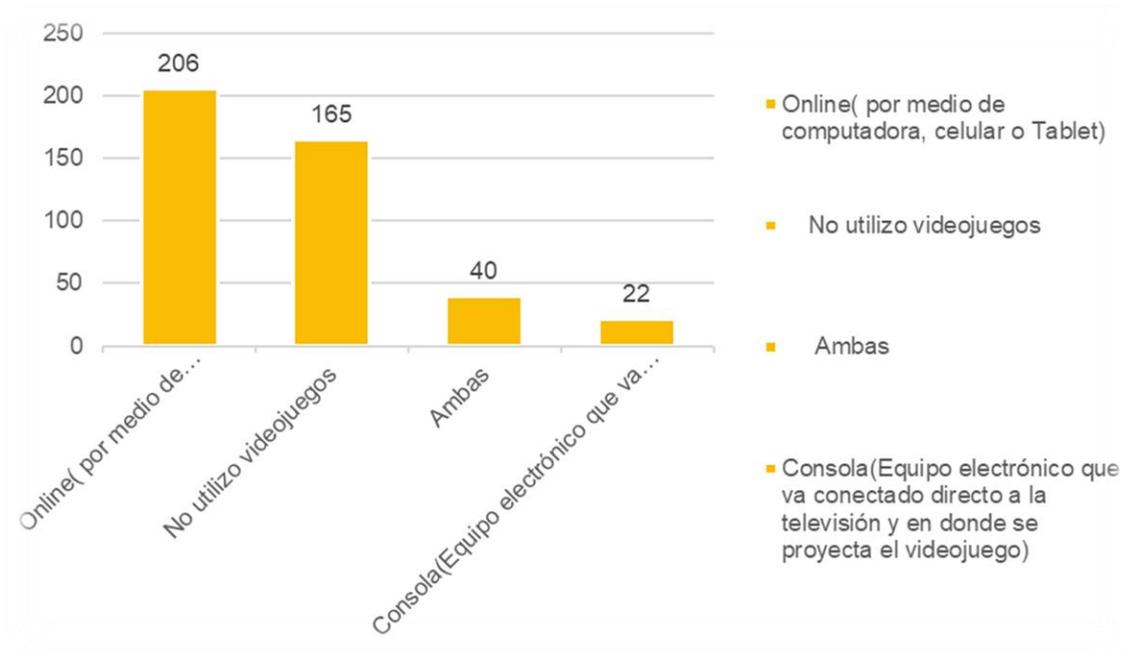
En la gráfica 2 se describe la frecuencia de uso de videojuegos. Se observa que 164 estudiantes manifestaban no utilizar videojuegos, 98 revelaron jugar entre 2 y 3 días, 89 indicaron jugar entre 6 o más días, 50 mencionaron jugar un día a la semana y 32 revelaron jugar entre 4 y 5 días a la semana.

Gráfica 3. Tiempo de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



En la gráfica 3 se puede apreciar el tiempo de uso de videojuegos y se destaca que 127 de los encuestados manifestaban jugar menos de una hora, 103 revelaron utilizar videojuegos por un periodo de tiempo de 2 a 3 horas, 26 indicaron jugar de 4 a 5 horas y 16 de ellos por un periodo de 6 o más horas al día.

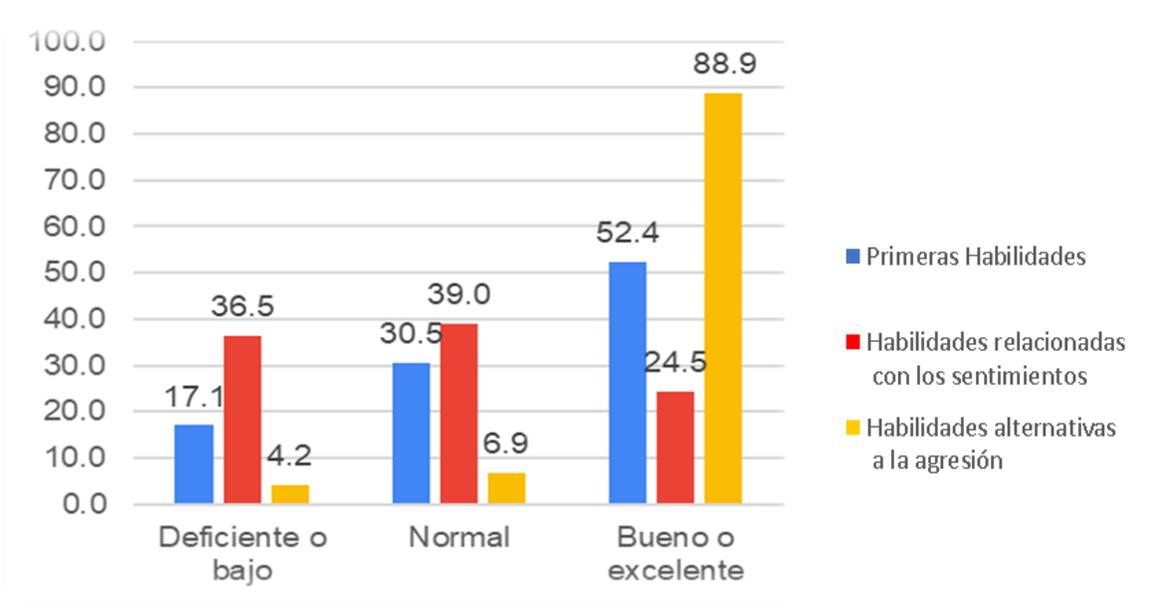
Gráfica 4. Equipos tecnológicos de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



En la gráfica 4 se observa que el 48% de los estudiantes utilizan videojuegos de manera online, un 38% manifestó no utilizar videojuegos; un 5% reveló utilizar consolas y por último un 9% indicó utilizar los videojuegos de manera online y por consolas.

## 4.2 Niveles en las habilidades sociales en los estudiantes

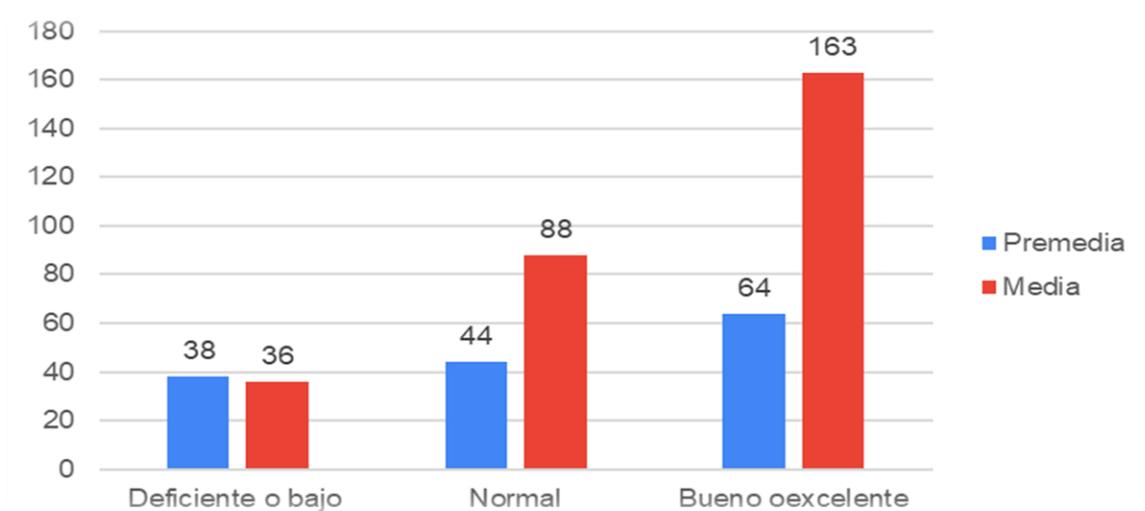
Gráfica 5. Niveles de desarrollo de los distintos grupos de Habilidades Sociales en los Estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



La gráfica 5 muestra que en las primeras habilidades un 52.4% muestra un nivel entre bueno y excelente seguido de un 30.5% que revela un nivel normal mientras que un 17.1% presenta un nivel de habilidad social entre deficiente o bajo. En las habilidades relacionadas con los sentimientos un 36.5% evidencia tener un nivel entre deficiente o bajo en esta habilidad, un 39% mostraron tener un nivel normal y un 24.5% revelaron un nivel bueno o excelente en esta habilidad. En cuanto a las habilidades alternativas a la agresión, en su mayoría con un 88.9% mostraron tener un nivel excelente o bueno, mientras que un 11.1% indicaron tener niveles entre deficiente, bajo y normal.

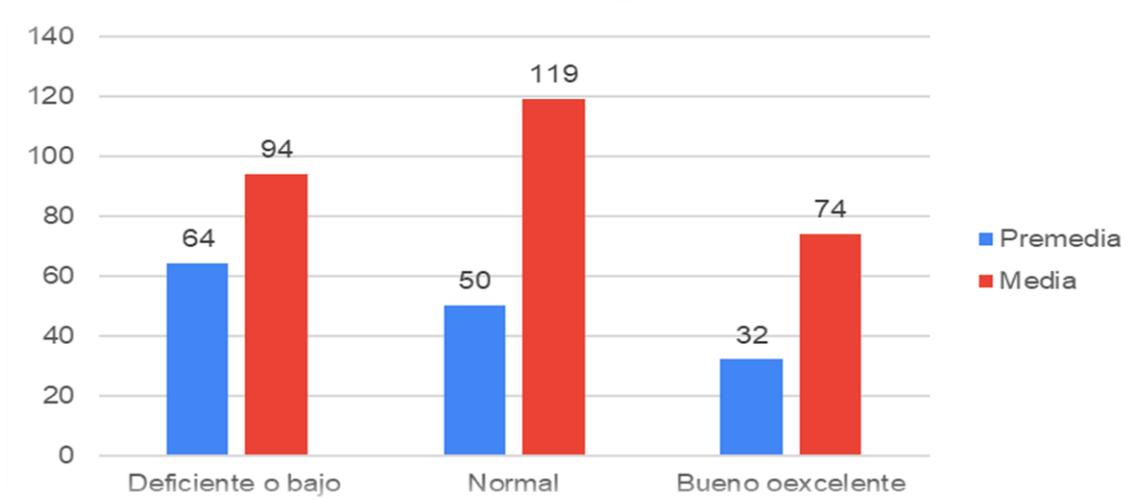
### 4.3 Diferencias entre estudiantes de media y Premedia

Gráfica 6. Diferencia en las primeras habilidades sociales entre estudiantes de media y premedia del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



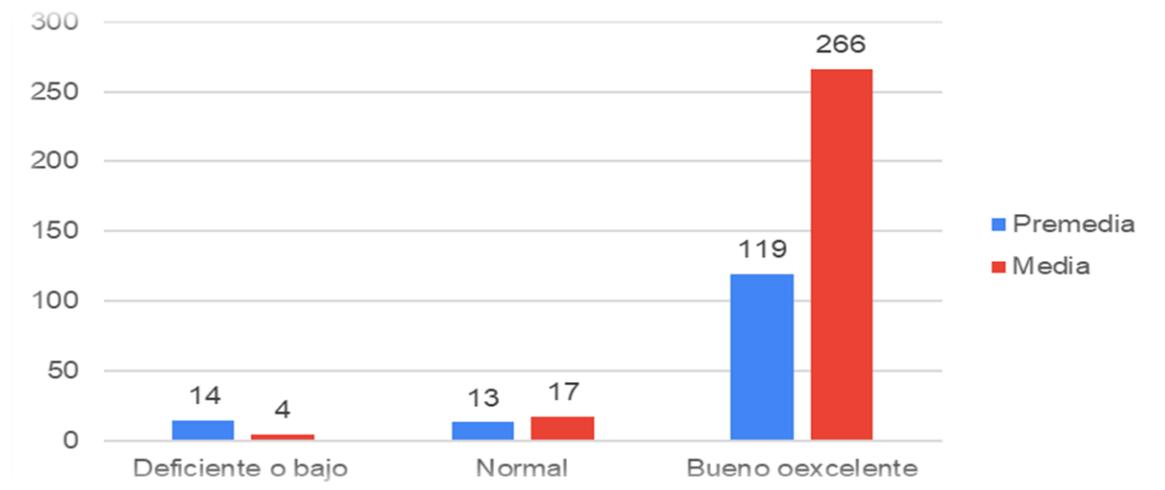
Como revela la gráfica 6, los estudiantes de media muestran tener mejores primeras habilidades sociales, sin embargo, ambos grupos indican tener casi los mismos niveles en las categorías deficiente o bajo. Los estudiantes de media revelan tener un nivel más alto entre bueno o excelente. Los estudiantes de premedia puntúan por debajo de los de media y solo un 14% obtuvo un nivel entre bueno y excelente.

Gráfica 7. Diferencias entre estudiantes de media y premedia en cuanto a las habilidades relacionadas con los sentimientos. Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



En la gráfica 7 se observa que los estudiantes de media tienen en general niveles más altos en este grupo de habilidades, mientras que los estudiantes de media revelan tener mayor nivel deficiente o bajo. No obstante, de los estudiantes de educación media un total de 94 estudiantes puntúan un nivel deficiente o bajo en el nivel de bueno o excelente y solo un 7% de premedia logró obtenerlo, de igual manera solo un 17% de estudiantes de media pudo obtener este nivel.

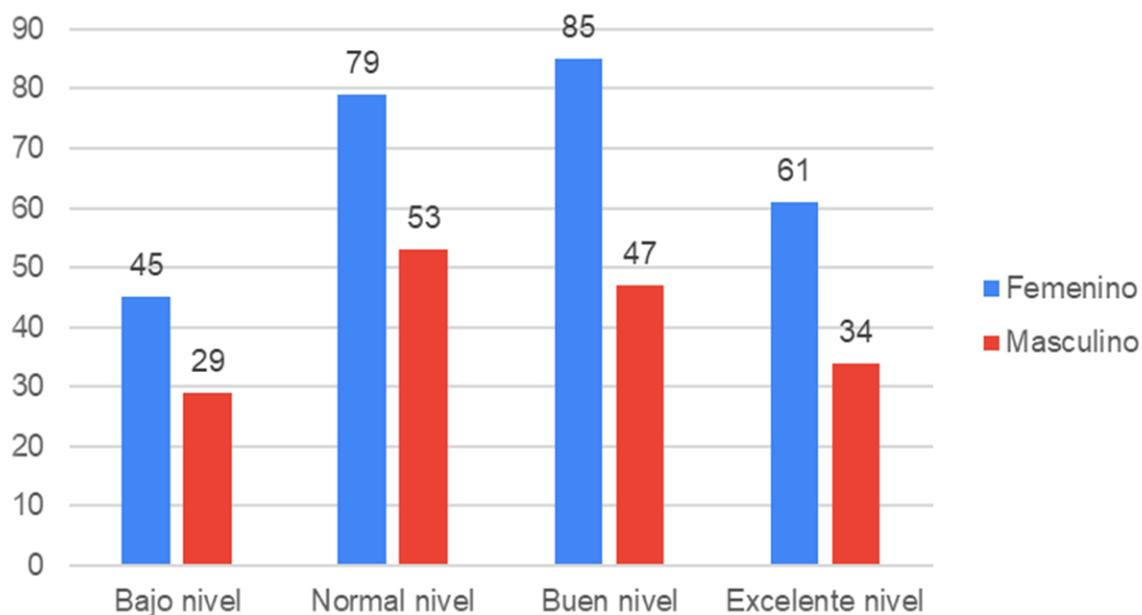
Gráfica 8. Diferencia entre los estudiantes de media y premedia en las habilidades alternativas a la agresión, del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



La gráfica 8 muestra que casi la totalidad de los estudiantes de media indican tener un nivel entre bueno y excelente en esta habilidad, los estudiantes de premedia de igual manera su mayoría tiene niveles entre bueno o excelente. A su vez, 17 estudiantes de nivel media muestran tener un nivel normal, 13 sujetos de premedia del estudio revelan tener un nivel normal, 4 indicaron tener un nivel deficiente o bajo en esta habilidad y de igual manera 14 estudiantes de este nivel mostraron un nivel bajo o deficiente.

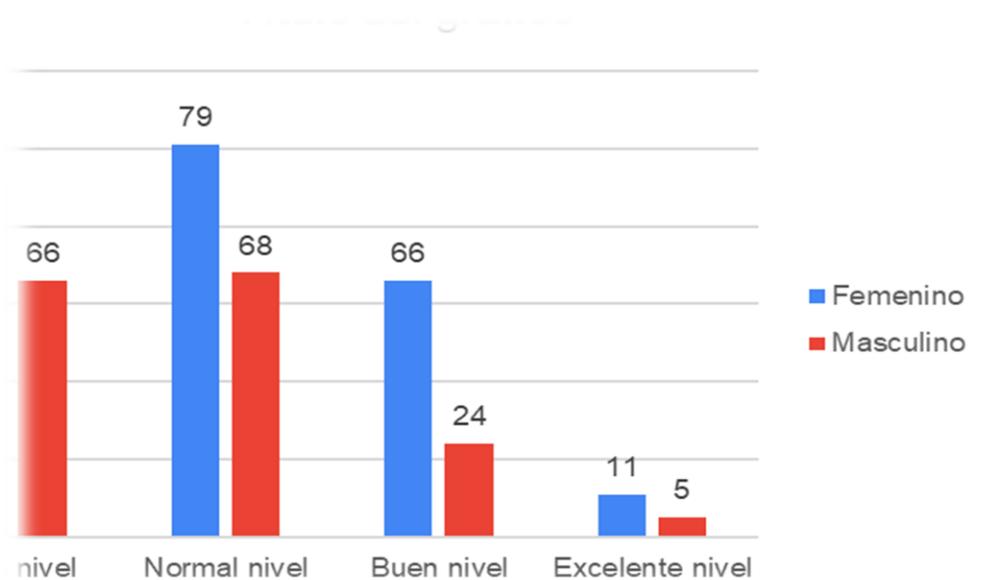
#### 4.4 Diferencias por sexo en las habilidades sociales.

Gráfica 9. Diferencias por sexo en las primeras habilidades sociales de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



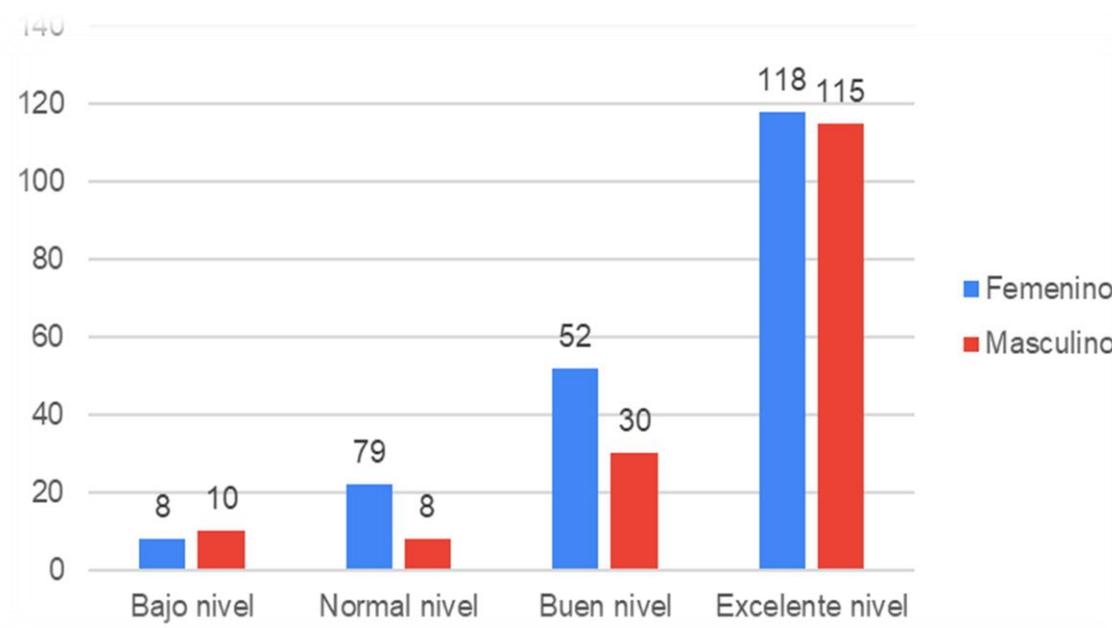
Como se puede observar en la gráfica 9, el sexo femenino muestra niveles más altos en comparación con los hombres, un 37% de las mujeres encuestadas indicaron tener un nivel entre normal y bueno, mientras que un 23% de los hombres mostraron este nivel; un 10% del sexo femenino mostró un bajo nivel, solo un 6% de los hombres mostraron este nivel; un 14% del sexo femenino indicó tener un nivel excelente en esta habilidad y solo un 7% de los hombres obtuvo este nivel.

Gráfica 10. Diferencias por sexo en las habilidades relacionada con los sentimientos de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



En la gráfica 10 se puede apreciar que las mujeres mostraron un 21% en nivel bajo en esta habilidad, mientras que en los hombres un 15% revela tener esta habilidad; Un 18% de mujeres mostraron un nivel normal mientras que los hombres revelaron un 15% en este nivel. En relación a un buen nivel 15% de las mujeres lo obtuvieron mientras que solo un 5% de los hombres la obtuvo; en relación al nivel excelente solo un 2% de mujeres lograron obtener este nivel y solo un 1% de los hombres logro obtener este nivel. Las diferencias marcadas las podemos apreciar entre el nivel bueno y excelente.

Gráfica 11. Diferencias por sexo en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.



La gráfica 11 revela que solo un 1% de las mujeres encuestadas muestran tener un nivel bajo en esta habilidad así mismo solo un 2% de los hombres encuestados mostraron tener este nivel y un 18% de las féminas indicaron tener un nivel normal. Solo un 8% de los varones mostró este nivel; por otro lado, un 12% de las mujeres encuestadas logró obtener un nivel bueno y un 6% de los hombres reveló tener este nivel; un 27% de las mujeres del estudio indicaron tener un nivel de esta habilidad de igual manera un 26% de los hombres obtuvo este nivel de habilidad. La mayoría de los encuestados evidenciaron tener un excelente nivel en esta habilidad.

4.5. Asociación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles

Tabla 1. Relación entre el tiempo de uso de videojuegos y las primeras habilidades sociales de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

		Primeras Habilidades				
		Deficiente o bajo	Normal	Bueno o excelente	Total	
Horas de Uso	No utiliza videojuegos	Recuento	22	53	86	161
	Una hora o menos	Recuento	19	40	68	127
	2-3 horas	Recuento	20	26	57	103
	4-5 horas	Recuento	6	9	11	26
	6 o más horas	Recuento	7	4	5	16
Total		Recuento	74	132	227	433

Pruebas de Chi cuadrado			
	Valor	Df	Significancia asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	12.659 <sup>a</sup>	8	.124
Razón de verosimilitud	10.984	8	.203
Asociación lineal por lineal	4.932	1	.026
N de casos validos	433		

a. 3 casillas (20%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2.73.

En la tabla 1 se observa la asociación entre la variable uso de videojuegos (tiempo) y las habilidades sociales (primeras habilidades). La prueba de chi cuadrado revela que no existe una asociación significativa entre ambas, mostrando un valor de 12.66 y un nivel de significación de  $p=0.124$ .

Tabla 2 Relación entre el tiempo de uso de videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

		Habilidades Relacionadas con los Sentimientos				
		Deficiente o bajo	Normal	Bueno o excelente	Total	
Horas de Uso	No utiliza videojuegos	Recuento	59	55	47	161
	Una hora o menos	Recuento	39	59	29	127
	2-3 horas	Recuento	36	43	24	103
	4-5 horas	Recuento	14	6	6	26
	6 o más horas	Recuento	10	6	0	16
Total		Recuento	158	169	106	433

Pruebas de Chi cuadrado			
	Valor	Df	Significancia asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	16.613 <sup>a</sup>	8	.034
Razón de verosimilitud	19.942	8	.011
Asociación lineal por lineal	5.535	1	.019
N de casos validos	433		

a. 1 casillas (6.7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3.92.

En la tabla 2 se puede observar la relación entre la variable uso de videojuegos (tiempo) y las habilidades relacionadas con los sentimientos. La prueba de chi cuadrado evidencia que existe una asociación significativa entre ambas, mostrando un valor de 16.61 y un nivel de significación de  $p=0.034$ . Las diferencias entre el recuento obtenido y el esperado afirman que a mayor tiempo de uso de videojuegos es menor o normal el nivel de esta habilidad social.

Tabla 3. Relación entre el tiempo de uso de videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

		Habilidades Alternativas a la Agresión				
		Deficiente o bajo	Normal	Bueno o excelente	Total	
Horas de Uso	No utiliza videojuegos	Recuento	1	10	150	161
	Una hora o menos	Recuento	7	12	108	127
	2-3 horas	Recuento	3	6	94	103
	4-5 horas	Recuento	3	0	23	26
	6 o más horas	Recuento	4	2	10	16
Total		Recuento	18	.30	385	433

Pruebas de Chi cuadrado			
	Valor	Df	Significancia asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	30.760 <sup>a</sup>	8	.000
Razón de verosimilitud	26.037	8	.001
Asociación lineal por lineal	11.723	1	.001
N de casos válidos	433		

a. 5 casillas (33.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .67.

En la tabla 3 se puede apreciar la relación entre la variable uso de videojuegos (tiempo) y las habilidades sociales alternativas a la agresión. La prueba de chi cuadrado evidencia que existe una asociación significativa entre ambas, mostrando un nivel de significación de  $p=.000$ . Las diferencias entre el recuento obtenido y el esperado evidencian que a mayor tiempo de uso de videojuegos menor nivel de estas habilidades sociales, por el contrario, a menor tiempo de uso de videojuegos mejor nivel de ellas.

Tabla 4. Uso de videojuegos versus primeras habilidades en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

			Primeras Habilidades			
Uso de Videojuegos			Deficiente o bajo	Normal	Bueno o excelente	Total
	Utiliza videojuegos	Recuento	50	76	133	259
	No utiliza videojuegos	Recuento	24	56	94	174
	Total	Recuento	74	132	227	433

Pruebas de Chi cuadrado			
	Valor	Df	Significancia asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	2.267ga	2	.322
Razón de verosimilitud	2.314	2	.314
N de casos validos	433		

0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 29.74.a

En la tabla 4 se puede observar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales (primeras habilidades). La prueba de chi cuadrado muestra un nivel de significación de  $p=.322$ , las diferencias entre el recuento obtenido y el esperado, indican que no existe asociación entre el uso de videojuegos y esta habilidad social.

Tabla 5. Uso de videojuegos versus habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

			Habilidades Relacionadas con los Sentimientos			
Uso de Videojuegos			Deficiente o bajo	Normal	Bueno o excelente	Total
	Utiliza videojuegos	Recuento	95	109	55	259
	No utiliza videojuegos	Recuento	63	60	51	174
	Total	Recuento	158	169	106	433

Pruebas de Chi cuadrado			
	Valor	Df	Significancia asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	4.320 <sup>a</sup>	2	.115
Razón de verosimilitud	4.295	2	.117
N de casos validos	433		

0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 42.60.

En la tabla 5 se puede apreciar la relación entre la variable uso de videojuegos y las habilidades sociales (habilidades relacionadas con los sentimientos). La prueba de chi cuadrado revela un nivel de significación de  $p=.115$ . Las discrepancias entre el valor encontrado y el esperado revela que no existe asociación significativa entre el uso de videojuegos y esta habilidad social.

Tabla 6. Uso de videojuegos versus habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.

		Habilidades Alternativas a la Agresión				
Uso de Videojuegos			Deficiente o bajo	Normal	Bueno o excelente	Total
	Utiliza videojuegos	Recuento	16	18	225	259
	No utiliza videojuegos	Recuento	2	60	160	174
Total		Recuento	18	30	385	433

Pruebas de Chi cuadrado			
	Valor	Df	Significancia asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	6.633 <sup>a</sup>	2	.036
Razón de verosimilitud	7.835	2	.020
N de casos validos	433		

0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 7.23.

La tabla 6 indica la asociación que existe entre la variable de las habilidades sociales (habilidades alternativas a la agresión) y el uso de videojuegos. La prueba de chi cuadrado mostro un nivel de significación de  $p=0.36$ . Indicando por los niveles esperados y los obtenidos que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y esta habilidad social.

## CONCLUSIONES

La investigación realizada permitió cumplir con los objetivos propuestos. Como se ha podido observar, las habilidades sociales son parte indispensable de la vida de cada ser humano y no solo en la adolescencia sino en cada etapa por la que este atraviesa. Para el ser humano las relaciones sociales son muy importantes ya que este es un ser por naturaleza social, además, que el relacionarse con las demás personas tiene muchos beneficios para la realización personal. Por otro lado, el internet llegó hace ya algunas décadas, pero no es hasta algunos años atrás donde su consumo se ha visto más elevado. Tiene importantes beneficios y ha abierto muchas puertas a lo desconocido con su constante innovación y uno de ello son los videojuegos que hoy día se ha involucrado hasta en la educación.

Las primeras habilidades están relacionadas con el escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentarse a otras personas y hacer un elogio. Un 52% de estudiantes obtuvieron un nivel bueno o excelente indicando que un 30% obtuvieron niveles normales, lo cual implicaría que son capaces de relacionarse con los demás de manera asertiva y entablar nuevas amistades. Un 17% tiene dificultades para relacionarse con los demás y crear nuevas amistades.

Las habilidades relacionadas con los sentimientos tienen que ver con el comportamiento asertivo y están muy relacionadas con la defensa de los sentimientos propios de cada persona; el individuo que posee esta habilidad además de proteger sus sentimientos respeta también el de los demás. Se encontró un 39% de estudiantes con un nivel normal en esta habilidad y 24% entre bueno y excelente, con lo cual se concluye indicando que estos estudiantes tienen la capacidad de ser empáticos y respetar a su prójimo. Por otro lado, 36% de los encuestados indicó tener un nivel deficiente o bajo revelando así que tiene

dificultades para defender sus sentimientos o temen decirlos y además no empatizan con los de su prójimo.

Las habilidades alternativas a la agresión que van desde el saber pedir permiso, compartir y ayudar a los demás ya sea a sus pares o personas de su alrededor, tener control de los impulsos y emociones, tener capacidad para tolerar las bromas y por ultimo evitar conflictos con los demás, mostró que un 90% de los encuestados obtuvo un nivel excelente, indicando que son personas empáticas y hacendosas, un 6% indican un nivel normal, mientras que el 4% revela un nivel entre deficiente es decir, que tienen dificultades en esta habilidad.

El 43% de estudiantes emplean entre 2 y 6 días para jugar videojuegos, viéndose así muchas de sus actividades afectadas. Aunque son diversos los tiempos adecuados para el uso de videojuegos, sin embargo, un 33% de los encuestados pasa jugando entre 2 y 6 horas pudiendo perjudicarlo ya sea en sus estudios o en la convivencia familiar, ya que emplean muchas horas de su día utilizando videojuegos, por otro lado, un 37% de estudiantes indicaron no utilizar ningún videojuego. No obstante, un 29% indica jugar por menos de una hora, siendo este un tiempo considerable.

Entre los estudiantes de media y pre media, en cuanto a las primeras habilidades, mostraron que un 37% de ellos tienen un nivel excelente mientras que en los de pre media solo un 14% obtuvo este nivel. Un 20% de estudiantes de media obtuvo un nivel normal mientras que en pre media un 10% obtuvieron este nivel. De igual manera un 8% de media y pre media obtuvieron un nivel deficiente o bajo. Esto revela que los estudiantes de media tienen mejores niveles de esta habilidad social en comparación a los estudiantes de pre media.

En cuanto a las habilidades relacionadas con los sentimientos, un 27% de los estudiantes de media obtuvieron un nivel normal, mientras que un 14% de pre media obtuvieron un nivel deficiente, no obstante, un 21% de estudiantes de

media también indicaron tener un nivel bajo o deficiente en esta habilidad. Esto revela que tanto los estudiantes de media como de pre media tienen dificultades en esta habilidad.

En relación a las habilidades alternativas a la agresión la mayoría de estudiantes de media y pre media indicó mostró un nivel óptimo en esta habilidad social y solo un 11% obtuvieron un nivel entre normal o deficiente, indicando así que la diferencia que existe entre media y pre media en esta habilidad es mínima.

En cuanto a la diferencias entre el sexo y las habilidades sociales, para las primeras habilidades, las mujeres tienen mejores niveles en esta habilidad social en comparación a los hombre, sin embargo en el nivel bajo las mujeres presentan mayor porcentaje que los hombres; en las habilidades relacionada con los sentimientos las mujeres presentan niveles bajos en relación con los hombres, en cuanto a un nivel normal las mujeres tienen mayor porcentaje que los hombre de igual manera que las mujeres tienen mayor porcentaje en un buen nivel en relación con los hombres, para las habilidades alternativas a la agresión ambos sexos en su mayoría muestran un nivel excelente. Para la forma de utilizar videojuegos, un 47% de encuestados revelo utilizarlos de manera online, otro 5% utiliza consolas y un 9% ambas, siendo la manera online la más utilizada ya que permite la interacción virtual.

En respuesta a la pregunta principal de la investigación, se comprobó que no existe asociación entre el uso de videojuegos y las primeras habilidades. Para las habilidades relacionadas con los sentimientos tampoco se observó relación, por lo que el uso de videojuegos no influye en esta habilidad social. Por el contrario, en cuanto a las habilidades alternativas a la agresión si se encontró una relación entre esta variable y el uso de videojuegos, siendo que el 51% de los encuestados que utilizaban videojuegos mostraron un nivel de esta habilidad entre bueno y excelente y un 36% que no los utilizaban de igual manera mostraran este nivel, indicando que en general los estudiantes tienen buen nivel en esta habilidad.

## LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES

### Limitaciones

- Debido a la situación de pandemia por la que se atravesaba la interacción física con los estudiantes fue imposible.

### Recomendaciones

- Ampliar el universo de estudio, puesto que es un problema que hoy día se ve que no solo afecta a los adolescentes sino también a los jóvenes adultos.
- Transmitir los resultados a los directivos del plantel para que promuevan estrategias para combatir o fortalecer las habilidades sociales.
- Inclusión de uso de los videojuegos en la educación para el fortalecimiento de áreas educativas.
- Realizar estudios más profundos sobre el uso de videojuegos en la provincia de Chiriquí.
- Realizar charlas para padres acerca de los posibles riesgos que puede tener el uso excesivo de los videojuegos.
- Para futuras investigación, realizar estudios sobre las habilidades sociales y su efecto en las relaciones sentimentales, que sería otra de las problemáticas importantes para investigar.

## REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS

- Acasio, A. (2019). Prezi. **Habilidades alternativas a la agresión:**  
<https://prezi.com/p/yclx3j-zauiu/habilidades-alternativas-a-la-agresion/>
- Aguero, M. (2019). **Intensidad de uso de Facebook y habilidades sociales en adolescentes.** Psicolnnova,1(1), 1-18.  
<https://www.unibe.ac.cr/ojs/index.php/psicoinnova/article/view/1>
- Alave, S., & Pampa, S. (2018). **Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este.** Universidad Peruana Unión, Perú.  
doi:<https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Allen, B. (4 de 2 de 2019). Healthy Children . **Etapas de la adolescencia:**  
<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx>
- Ancon, S. (2019). **Efectos psicosociales del uso de facebook en la autoimagen y habilidades sociales en estudiantes universitarios.** Pro Veritatem,5(5), 1-16.  
<https://revistas.uia.ac.cr/index.php/proveritatem/article/view/109/171>
- Angeles, M. (2017). **Relación entre resiliencia y habilidades sociales en un grupo de adolescentes de Lima Norte.** Continental, 6(1) 114.  
<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/154/146>
- Ariza, A. (2017). **Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de bogotá d.c.** tesis de licenciatura. fundación universitaria los libertadores, bogota.  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Barquero. (2016). **Influencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo adolescente y posibles desajustes.** Cúpula, 30(2), 1-15.  
<https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v30n2/art02.pdf>
- Basantes , S., Alomoto, M., & Ordóñez, M. (2021). **Teorías de las habilidades sociales en los adolescentes.** Tesis de Licenciatura. Universidad Central de Ecuador, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22968>
- BR, L. (28 de 11 de 2018). Prezi. **Habilidades para hacer frente al estrés:**  
<https://prezi.com/opn6uqjcx4l6/habilidades-para-hacer-frente-al-estres/>
- Briones, H. (2019). **Habilidades sociales: una revisión teorica.** Tesis de licenciatura. Universidad señor de Spain, Perú.  
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/5731/Briones%20Moya%2c%20Hilda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buiza, C. (2018). **Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados** Tesis. Universidad de Málaga.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=256399>.
- Caballero, S. (2018). **Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán.** Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Tucumán, Argentina. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6964208>
- Cabrera, Y. (2019). **Habilidades para la vida y habilidades sociales en los menores infractores reincidentes.** Especialización en Gestión de Procesos Psicosociales. Fundación Universitaria Uniclaletiana, Neiva.  
[https://repositorio.uniclaletiana.edu.co/bitstream/20.500.12912/989/1/fucla\\_habilidades\\_reinsercion\\_sociedad\\_2019.pdf](https://repositorio.uniclaletiana.edu.co/bitstream/20.500.12912/989/1/fucla_habilidades_reinsercion_sociedad_2019.pdf)
- Call, R. (2 de 6 de 2020). Investigalia. **Profundidad o alcance de los estudios cuantitativos, descriptivo:**  
<https://investigaliacr.com/investigacion/profundidad-o-alcance-de-los-estudios-cuantitativos/>

- Centurion, T. (2019). **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia.** Tesis de licenciatura clínica. Universidad catolica de Santiago de Guayaquil, Guayaquil. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/13622/1/T-UCSG-PRE-FIL-CPC-268.pdf>
- CIE-11. (s.f.). **Trastorno por uso de videojuegos, predominantemente en línea.** <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>
- Cornachione, M. (2006). **Aspectos Biologicos, psicologicos y sociales. Argentina:** Brujas [https://books.google.com.pa/books?id=3BznIWWshLEC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pa/books?id=3BznIWWshLEC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Cueto, H. (8 de 2 de 2020). **Bussines incide México.** <https://businessinsider.mx/medicina-digital-el-poder-curativo-que-no-conocias-de-los-videojuegos-parte-i/>
- Del Carmen, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas. Scielo,14(64), 1-4. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-153.pdf>
- Delgado, E. (2016). **Las habilidades sociales y el uso de redes sociales virtuales en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana.** Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Persona/article/view/971/932>
- Escobar, T. y Madrid, L. (2019). **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la Adolescencia.** Tesis de licenciatura. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/13622/1/T-UCSG-PRE-FIL-CPC-268.pdf>

- Fernández, H. (s,f). Economía Tic . **¿Qué es la tecnología y por qué es tan importante?**: <https://economytic.com/que-es-la-tecnologia/>
- Gámez, N. (2021). Aprende instute . **Aprende técnicas de psicología positiva**: <https://aprende.com/blog/bienestar/inteligencia-emocional/tecnicas-de-psicologia-positiva-que-aprendes-en-el-diplomado-en-inteligencia-emocional/>
- Gil, S. (2020). **Grandesherramienta para pequeños poderosos**. Barcelona: Flamboyant.  
[https://books.google.com.pa/books?id=ejvIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pa/books?id=ejvIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Gómez, F. (2016). **El uso de los videojuegos en el tiempo de ocio y la Educación Física de los escolares adolescentes en la comunidad de Valencia**. Tesis Doctoral. Universidad de Valencia.  
<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=CDNmNTiID5o%3D>
- González, A. (2020). **Agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera**. Tesis de licenciatura. Universidad Especializada de las Américas, Panamá.  
[http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/Abdiel\\_Gonz%C3%A1lez\\_of.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/Abdiel_Gonz%C3%A1lez_of.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- González, M., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). **El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes**. Adicciones,29(3), 1-7.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>
- Griffiths, M. (2005). **Adicción a los Videojuegos: Psicología conductual**, 13(3), 1-18.  
[https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa-1.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)

- Guzmán, L. (2017) **La adolescencia principal característica**. Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. <https://www.cch.unam.mx/padres/sites/www.cch.unam.mx.padres/files/archivos/07-Adolescencia2.pdf>
- IFEMA MADRID. (15 de 12 de 2020). **Beneficios que pueden aportarte los videojuegos:** <https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/beneficios-videojuegos>
- Iriarte, J. (s.f). Morder. **Beneficios de los videojuegos para niños/as y adolescentes:** <https://bebeamordor.com/beneficios-videojuegos-ninos-adolescentes/>
- Jacome, N. (2017). **El uso de los videojuegos por parte de los estudiantes de cuarto y quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Academia Militar del Valle” de la ciudad de**. Tesis de licenciatura. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13377/1/T-UCE-0010-014-2017.pdf>
- Jaimes, C. C. (2019). **Habilidades sociales en estudiantes adolescentes de un centro preuniversitario de Lima Norte**. *Health Care and Global Health*, 40(18),1-15 . <http://revista.uch.edu.pe/index.php/hgh/article/view/27/pdf>
- Juventud, I. M. (6 de 4 de 2018). **La importancia de las habilidades sociales en la población joven**. <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/la-importancia-de-las-habilidades-sociales-en-la-poblacion-joven>
- Lebreault, J. (16 de 4 de 2021). PYOYECTO VIDA PLENA. **ventajas y desventajas de los videojuegos violentos:** <https://proyectovidaplena.com/21-ventajas-y-desventajas-de-los-videojuegos-violentos/>

- Lee, B. y. (2015). **Online gaming in the context of social anxiety**. APA PSYCNET,29(2), 473-482.  
<https://doi.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fadb0000070>
- López, F. (2020). **El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes**. Adicciones, 11.  
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1370>
- Lozano, A. (2019). **Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada**. Dialnet, 35(5), 42-46.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761705>
- Madueño, C. (2020). **Habilidades Sociales y Relaciones Parentales Positivo**. Tesis de Licenciatura. Universidad Central de Quito, Quito.  
<https://revista.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/234>
- Martins, P. y. (2010). **Diseño, Tipo, Nivel y Modalidad de Palella y Martins, Apuntes de Metodología de Investigación**. docsity, 1-9.  
<https://www.docsity.com/es/disenio-tipo-nivel-y-modalidad-de-palella-y-martins/2733947/>
- Maxima, J. (2020). Carcterticas.CO. **Caractersticas de la adolescencia** :  
<https://www.caracteristicas.co/adolescencia/>
- Morales, F. (13 de 10 de 2020). Economía. **Estudio Transversal** :  
<https://economipedia.com/definiciones/estudio-transversal.html>
- Moreno, A. (2015). **La adolescencia**. Barcelona: UOC.  
[https://books.google.com.pa/books?id=qH3LDAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pa/books?id=qH3LDAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Nuñez, C. H. (2018). **Las habilidades sociales en el rendimiento académico en adolescentes**. Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6710734>
- Otañes, J. (2018). **Efectos de los estilos de vida saludables en las habilidades sociales en jóvenes**. VERTIENTES Revista Especializada en Ciencias de la Salud, 20(2), 5-10. <http://revistas.unam.mx/index.php/vertientes/article/view/67161/59021>
- Peña, D. (2017). **Habilidades sociales y cyberbullying en adolescentes**. Tesis de Licenciatura . Universidad César Vallejos, Trujillo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/309/quispe\\_pd.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/309/quispe_pd.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Peñañiel, E. (2010). **Habilidades Sociales**. [https://books.google.com.pa/books?id=zpU4DhVHTJIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pa/books?id=zpU4DhVHTJIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Pereda, C. (2019). **Análisis descriptivo del uso de videojuegos en línea y apuestas online en una muestra**. Máster Universitario en Formación del Profesorado Educativo. Universidad de Alcala, Alcala. [https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/43687/TFM\\_PEREDA\\_FONT\\_2019.PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/43687/TFM_PEREDA_FONT_2019.PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pereda, C. (2019). **Análisis descriptivo del uso de videojuegos en línea y apuestas online en una muestra**. Tesis de maestría. Universidad de Alcalá, España. [https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/43687/TFM\\_PEREDA\\_FONT\\_2019.PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ebuah.uah.es/xmlui/bitstream/handle/10017/43687/TFM_PEREDA_FONT_2019.PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Perugachi, S. (2017). **Estudio de las habilidades sociales en adolescentes consumidores**. Tesis de licenciatura. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/26021/1/TRABAJO%20DE%2>

0TITULACI%C3%93N%20%20STALIN%20PERUGACHI%20TEMA%20E  
STUDIO%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20SOCIALES%20EN%20A  
DOLESCENTES%20.pdf

Piaget, J. (1968). **Seis estudios de Psicología**. Barcelona: Seix Barral.  
[https://www.ufrgs.br/psicoeduc/chasqueweb/epistemologia-  
genetica/glossario/Adolescencia.htm](https://www.ufrgs.br/psicoeduc/chasqueweb/epistemologia-genetica/glossario/Adolescencia.htm)

Pillaca, C. (2020). **Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa**. Tesis de licenciatura. Universidad privada del norte, Lima.  
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Francia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rhoton, S. (s.f). Liga de game. **Tipos de videojuegos: todos los géneros y subgéneros**: <https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/>

Rodríguez , M., & Garcia , F. (2021). **El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública**. Enfermería Global, 20(2), 557–591.  
doi:<https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Roriguez, Y. (2019). Educa y aprende. **Como desarrollar las habilidades sociales en adolescentes**: <https://educayaprende.com/habilidades-sociales-ninos/>

Rojas, M. (2019). **NeuroClass**. <https://neuro-class.com/videojuegos-ventajas-y-desventajas/>

Salazar, A. (30 de 8 de 2020). Milenio. **Exceso de videojuegos podría provocar trastornos adictivos**: <https://www.milenio.com/ciencia-y-salud/abusar-de-los-videojuegos-pueden-provocarte-trastornos>

Sampieri, R. (2014). **Metodología de la investigación**. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Sánchez, M. (2019). **Análisis de la relación existente entre el uso de videojuegos y la práctica de actividad.** Sportis, 5(1), 118-132  
doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.1.3433>
- Stelzer, F. (2016). **Predictores cognitivos de la capacidad de planificación.** Latinoamericana de Ciencias Sociales, 14(1), 347-358.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77344439023>
- Trabucchi, M. (2019). **QQ Comunita .Este es el motivo por el que los hombres son más adictos a los videojuegos que las mujeres, según la ciencia:**  
<https://www.revistagq.com/noticias/articulo/hombres-mas-adictos-a-los-videojuegos-que-las-mujeres-segun-la-ciencia>
- UNICEF. (15 de 1 de 2020). **¿Qué es la adolescencia?**  
<https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia>
- Valido, A. (2019). **Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes.** Máster Universitario en Psicología General Sanitaria. Universidad de La Laguna, Laguna.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vallejos, J. (2019). **Satisfacción corporal y habilidades sociales en adolescente de bachillerato del colegio alfonso lanzo.** Tesis de licenciatura. Universidad tecnológica indoamérica, Quito.  
<http://201.159.222.95/bitstream/123456789/1276/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20JENIFFER%20UCHUPANTA.pdf>
- Viracocha, C. (2017). **Uso de dispositivos móviles y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes.** Tesis de licenciatura. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12753/1/T-UCE-0007-PC009-2017.pdf>

# **ANEXOS**

# **ANEXO N° 1**

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



## CUESTIONARIO DE HABILIDADES EN EL APRENDIZAJE ESTRUCTURADO (Goldstein, et al. 1989)

### INSTRUCCIONES:

A continuación encontraras una lista de habilidades sociales que los adolescentes como tú pueden poseer en mayor o menor grado y que hace que ustedes sean más o menos capaces. Deberás calificar tus habilidades marcando cada una de las habilidades que se describen a continuación, de acuerdo a los siguientes puntajes.

- Marca 1 si nunca utilizas bien la habilidad.
- Marca 2 si utilizas muy pocas veces la habilidad.
- Marca 3 si utilizas alguna vez bien la habilidad.
- Marca 4 si utilizas a menudo bien la habilidad.
- Marca 5 si utilizas siempre bien la habilidad.

### GRUPO I: PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1. ¿Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te están diciendo?	1	2	3	4	5
2. ¿Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento?	1	2	3	4	5
3. ¿Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos?	1	2	3	4	5
4. ¿Eliges la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5. ¿Dices a los demás que tú estás agradecida (o) con ellos por algo que hicieron por ti?	1	2	3	4	5
6. ¿Te esfuerzas por conocer nuevas personas por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. ¿Presentas a nuevas personas con otros (as)?	1	2	3	4	5
8. ¿Dices a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen?	1	2	3	4	5

**GRUPO III: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS**

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
15. ¿Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas?	1	2	3	4	5
16. ¿Permites que los demás conozcan lo que sientes?	1	2	3	4	5
17. ¿Intentas comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18. ¿Intentas comprender el enfado de las otras personas?	1	2	3	4	5
19. ¿Permites que los demás sepan que tú te interesas o te preocupas por ellos?	1	2	3	4	5

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
20. Cuando sientes miedo, piensas ¿porqué lo sientes y luego intentas hacer algo para disminuirlo?	1	2	3	4	5
21. ¿Te das a ti misma/o una recompensa después de hacer algo bien?	1	2	3	4	5

**GRUPO IV: HABILIDADES ALTERNATIVAS**

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
22. ¿Sabes cuándo es necesario pedir permiso para hacer algo y luego se lo pides a las personas indicadas?	1	2	3	4	5
23. ¿Compartes tus cosas con los demás?	1	2	3	4	5
24. ¿Ayudas a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. ¿Si tú y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que satisfaga a ambos?	1	2	3	4	5
26. ¿Controlas tu carácter de modo que no se te escapan las cosas de la mano?	1	2	3	4	5
27. ¿Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu punto de vista?	1	2	3	4	5
28. ¿Conservas el control cuando los demás te hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. ¿Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30. ¿Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte?	1	2	3	4	5

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tablas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Páginas</b>
Tabla N°1	Relación entre el tiempo de uso de videojuegos y las primeras habilidades sociales de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	65
Tabla N° 2	Relación entre el tiempo de uso de videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. (N=433)	66
Tabla N° 3	Relación entre el tiempo de uso de videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. (N=433)	67
Tabla N° 4	Uso de videojuegos versus primeras habilidades en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. (N=433)	68
Tabla N° 5	Uso de videojuegos versus habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. (N=433)	69

Tabla N° 6	Uso de videojuegos versus habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles. (N=433)	70
------------	---	----

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

<b>Gráfica</b>	<b>Descripción</b>	<b>Páginas</b>
Gráfica N°1	Distribución por nivel académico de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	47
Gráfica N°2	Frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles	55
Gráfica N°3	Tiempo de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	56
Gráfica N°4	Equipos tecnológicos de uso de videojuegos en estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	57
Gráfica N°5	Niveles de desarrollo de los distintos grupos de Habilidades Sociales en los Estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	58

Gráfica N°6	Diferencia en las primeras habilidades sociales entre estudiantes de media y premedia del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	59
Gráfica N°7	Diferencias entre estudiantes de media y premedia en cuanto a las habilidades relacionadas con los sentimientos. Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	60
Gráfica N°8	Diferencia entre los estudiantes de media y premedia en las habilidades alternativas a la agresión, del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	61
Gráfica N°9	Diferencias por sexo en las primeras habilidades sociales de los estudiantes del Colegio Secundario de Puerto Armuelles.	62
Gráfica N°10	Diferencias por sexo en las habilidades relacionada con los sentimientos de los estudiantes	63

del Colegio Secundario de  
Puerto Armuelles.

Gráfica N°11

Diferencias por sexo en las  
habilidades alternativas a la  
agresión de los estudiantes del  
Colegio Secundario de Puerto  
Armuelles.

64