

**Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y
Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga**

Andrés Felipe Ortiz Villamizar,
María Gabriela Oviedo Martínez

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Facultad de Ciencias de la Salud.

Programa de Psicología

Mayo 2022

**Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y
Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga**

Mg. Mónica Trinidad Molina Guzmán

Asesora

Trabajo de Grado

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Facultad de Ciencias de la Salud.

Programa de Psicología

Mayo 2022

Tabla de Contenido

Resumen.....	7
Introducción	9
Planteamiento del Problema	12
Planteamiento de Hipótesis	16
Justificación	17
Objetivos	21
General	21
Específicos	21
Marco de Referencia	22
Antecedentes	23
Nivel Internacional.....	23
Nivel Nacional.....	24
Nivel local	25
Marco Teórico.....	27
Videojuegos y tipos de videojuegos.....	27
Consumo versus adicción.....	28
Abuso de videojuegos y adicción.....	29
Habilidades sociales	30
Habilidades sociales en el contexto de videojuegos.....	32

USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES

	4
Método	35
Diseño y tipo de investigación	35
Muestra.....	35
Participantes	35
Instrumentos	35
Procedimiento.....	37
Criterios de inclusión	38
Criterios de exclusión.....	38
Resultados	39
Discusión.....	45
Diferencias entre los estadísticos descriptivos de las puntuaciones generales (hombres y mujeres) y los estadísticos descriptivos de las puntuaciones divididas por dimensiones y sexo.....	48
Correlaciones entre variables: puntuaciones generales y puntuaciones por variables/dimensiones	49
Conclusiones	52
Recomendaciones	55
Referencias.....	57
Apéndices.....	65

Listado de Tablas

Tabla 1.....	36
Tabla 2.....	37
Tabla 3.....	39
Tabla 4.....	40
Tabla 5.....	40
Tabla 6.....	41
Tabla 7.....	41
Tabla 8.....	42
Tabla 9.....	43
Tabla 10.....	43

Listado de Figuras

Figura 143

Resumen

Los videojuegos continúan teniendo un papel importante en algunos espacios de socialización, fundamentales para niños y adolescentes. La pandemia por el COVID-19 implicó un periodo de confinamiento, y por tanto, educación remota, la cual pudo reestructurar dinámicas que, desde la mirada de la psicología educativa, resulta pertinente abordar al ser el escenario virtual un espacio reforzante en la experiencia social. El confinamiento implicó riesgo psicosocial y fue el escenario perfecto para propiciar manifestaciones de algunas conductas desadaptativas relacionadas con el patrón de uso de videojuegos, por lo que evaluar las habilidades sociales facilitará la comprensión de la influencia que ejercen los escenarios de interacción digital en el desarrollo social.

El objetivo principal de esta investigación es describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de los grados sexto, octavo y undécimo en una Institución Educativa del Área Metropolitana de Bucaramanga. Con una muestra de 35 estudiantes de los grados previamente mencionados, quienes oscilaban entre las edades de 12 y 17 años, siendo 8 mujeres y 27 hombres.

Los instrumentos empleados fueron: Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2002) y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Puche (2013). La investigación permitió concluir que aunque la correlación de las puntuaciones generales (que se hizo con el coeficiente de Pearson, $r = 0.216$, $p > 0.05$) no mostró asociación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales; sí se encontraron correlaciones significativas ($p < 0.05$) a nivel de dimensiones/factores de cada prueba. Estas se evidenciaron, entre las variables de: (1) *Abstinencia* (TDV) y *Expresión de enfado o disconformidad* (EHS). (2) *Problemas ocasionados por los videojuegos* (TDV) y *Hacer peticiones* (EHS).

Abstract

Video games continue to play a significant role in some areas of socialization, which are fundamental for children and adolescents. The COVID-19 pandemic caused a period of lockdown, whose remote education might have restructured dynamics that are relevant for educational psychology to approach, as the virtual scenario is a reinforcing environment in the social experience. The psychosocial risks involved due to the confinement period, might have contributed to the manifestation of some maladaptive behaviors related to the pattern of videogame use, allowing the approach of social skills, which could facilitate the understanding of the influence of digital interaction scenarios on social development.

The main objective of this research is to describe the relationship between videogame consumption habits and social skills of teenagers in sixth, eighth and eleventh grade in an educational institution from the Metropolitan Area of Bucaramanga. With a sample of 35 students, between 12 and 17 years of age, 8 females and 27 males.

The instruments used were: Social Skills Scale (EHS) by Gismero (2002) and the Video Game Dependence Test (TDV) by Puche (2013). The research allowed us to conclude that although the correlation of the overall scores (which was done with Pearson's coefficient, $r = 0.216$, $p > 0.05$) showed no association between video game dependence and social skills; significant correlations ($p < 0.05$) were found at the level of dimensions/factors of each test. These were evidenced between the variables of: (1) *Abstinence* (TDV) and *Expression of anger or dissatisfaction* (EHS). (2) *Problems caused by video games* (TDV) y *Make requests* (EHS).

Introducción

El ser humano, como animal social, requiere del juego, siendo un espacio esencial para su desarrollo cognitivo, emocional y social. Juegos de roles, jugar a las canicas, jugar a las escondidas, entre otros juegos, requieren de pares e interacción presencial; y seguramente, hacen parte de los recuerdos de la infancia de muchas personas. Además de estos juegos, a partir de un momento determinado en la década de los ochenta, comenzaron a popularizarse y comercializarse las consolas de videojuegos, que, para entonces, permitieron principalmente a los jóvenes, jugar sin salir de sus casas e incorporar los videojuegos a sus rutinas de entretenimiento.

La población a la que se ha dirigido la industria de los videojuegos, desde los primeros anuncios publicitarios que elaboró Atari, muestran una tipología de consumidor: el niño, el preadolescente y el adolescente hombre (Instituto de la Juventud, 2012). Sin embargo, el público que actualmente consume videojuegos es mucho más diverso, además, los videojuegos son más asequibles, pues existen múltiples plataformas y dispositivos para acceder a ellos. Esta variedad está sujeta a la evolución de las tecnologías de la comunicación y a las nuevas formas que las personas tienen para relacionarse. Desde la experiencia del usuario, tanto en las diferentes plataformas, como consolas disponibles actualmente, deja un vasto panorama de modalidades de juego, como, por ejemplo, la modalidad *online*, asociada a los juegos más populares y a personas que buscan ayuda cuando tienen problemas con el uso del internet, llegándose a una conclusión: este tipo de videojuegos pueden tener una naturaleza reforzadora adictiva (Billieux, Deleuze, Griffiths & Kuss, 2015).

Surge el interés en estudiar los efectos sobre la población, especialmente aquella que se encuentra en edades infantiles y juveniles para conocer el beneficio o efectos perjudiciales en los usuarios de estas edades. Aun así, cada vez más se evidencia una acogida y aceptación

social de los videojuegos de forma global y en diversos niveles, con las implicaciones políticas, comerciales y educativas que pueden promover. Esto, debido a que el uso de videojuegos se puede considerar como una herramienta con un potencial educativo.

Es así, como las actualizaciones en la conceptualización de los comportamientos adictivos y juego patológico por los manuales de diagnóstico tales como la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) (Organización Panamericana de la Salud, 2018), han permitido que las instituciones y los entes gubernamentales, diseñen estrategias preventivas frente a las afecciones en la salud integral de los usuarios de videojuegos, principalmente niños y adolescentes, siendo tan necesaria una adecuada orientación y articulación de pautas desde una perspectiva biopsicosocial.

Además, los videojuegos llevan décadas inmersos en las actividades de ocio, socialización y entretenimiento, tanto en niños y adolescentes, como en adultos; pues, sumergirse en un videojuego, es toda una experiencia que diversas generaciones han podido experimentar con distintos formatos, animaciones y temáticas de interés. Es por eso que, en España, para marzo del 2009, la comisión de Cultura del Congreso reconoció a los videojuegos como Industria Cultural, situándolo a la misma altura de consideración que otras industrias promotoras de cultura como: el cine, la música y la literatura (Constenla, 2009).

En este orden ideas, ha surgido el interés a nivel de investigación, en determinar si la exposición prolongada a los videojuegos puede impactar el rendimiento académico o deriva en problemas sociales, físicos o psicológicos. La investigación llevada a cabo por Choo, Gentile, Sim, Li, Khoo & Liao (2010), ha encontrado hallazgos relevantes con relación a la sintomatología característica y la preocupación que generan las conductas patológicas obsesivas en los niños y adolescentes que son usuarios de videojuegos a nivel global. Lo anterior, se puede relacionar al contexto de pandemia, pues mientras esta transcurría, se reestructuraron las actividades y espacios en los cuales, las personas se entretenían,

aprendían, trabajaban, jugaban, socializaban, entre otros quehaceres cotidianos, pues había un mayor acercamiento a las pantallas, limitada interacción social y un posible riesgo psicosocial en el desarrollo de niños y adolescentes.

Al estar limitado el relacionamiento social, muchos niños y adolescentes pasaban largas horas en el computador y/o consolas de videojuegos y se evidenció un crecimiento en la estimación de las familias con uso excesivo de las TICS a causa de la pandemia por COVID-19 (Cívico, Cuevas, Colomo, & Gabarda, 2021) (Clement, 2021), además, estos resultados coincidieron con otros estudios (Dong, Yang, Lu, & Hao, 2020) (Lemenager, Neissner, Koopmann, Reinhard, Georgiadou, Müller, Kiefer, & Hillemacher, 2021) (Wang, Long, Liu, Liu & Billieux, 2020) que también reseñaron un mayor consumo de las TICS asociado a la pandemia, siendo los videojuegos uno de los pasatiempos más concurridos en la población infantil masculina.

La presente es una investigación cuantitativa, de alcance correlacional, correspondiente a un diseño no experimental, de corte transeccional. Se emplearon las pruebas Escala de Habilidades Sociales (EHS) y Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV). Con los resultados que se obtuvieron, se logró entonces, una investigación con proyección social, ya que los autores del presente proyecto realizaron sus prácticas educativas en la institución donde acudía la población que participó en la investigación.

Por medio de observación directa, la retroalimentación del Equipo Psicopedagógico y el desarrollo una cartilla preventiva orientada al uso adecuado de videojuegos y pautas para fortalecer las habilidades sociales, se cohesionó una triada de tres diferentes contextos: familia, colegio y estudiante, así, se orientó desde la psicología educativa, las estrategias adecuadas en caso de que se estuvieran presentando afectaciones, tanto relacionadas con el patrón de consumo de videojuegos, como en las habilidades sociales (o en las dos).

Planteamiento del Problema

En Ginebra, el 11 de marzo de 2020, el director general de la Organización Mundial de la Salud (OMS), Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus, caracterizó al virus SARSCOV-2 y a la enfermedad por el coronavirus 2019 (COVID-19) como una pandemia (OMS, 2020). Lo anterior llevó a que cada Estado tomara decisiones y acciones para detener la propagación de este microorganismo, obligando a un confinamiento masivo, así como la restricción de: actividades sociales, la práctica de actividades al aire libre y las clases presenciales; ocasionando, por tanto, un mayor acercamiento de las personas con las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICS), entre ellas, los videojuegos, uno de los elementos de recreación más usados por los niños y jóvenes actualmente.

Según cifras de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020), la pandemia por la COVID-19 suscitó la alteración más grave de la historia en los sistemas educativos mundiales, provocando que aproximadamente más de 1.600 millones de educandos en más de 190 países no pudieran asistir a la escuela, colegio o universidad.

En este contexto, las tecnologías fueron un eje principal de comunicación en diversas esferas de las dinámicas relacionales, desde lo profesional a lo social, siendo la educación una de las más impactadas. Así, la incorporación de las TICS para que los niños asistieran a sus clases, además de ser esencial para darle continuidad a los procesos formativos (educación formal, no formal, superior, entre otros), fue el medio para que las dinámicas de interacción entre los partícipes del escenario educativo se modificaran, por lo que se empezaron a considerar mucho más que en cualquier otro momento, dándose la articulación de la tecnología, pedagogía y políticas educativas.

Ahora bien, se puede suponer fácilmente que el uso de las tecnologías y pantallas en la población infantil ha aumentado durante el contexto de pandemia; en el estudio de Cívico et al. (2021) se evidencia un crecimiento en la estimación de las familias con uso excesivo de las TICS a causa de la pandemia por COVID-19, además, estos resultados coincidieron con otros estudios (Dong et al., 2020) (Lemenager et al., 2021) (Wang et al., 2020) que también reseñaron un mayor consumo de las TICS asociado a la pandemia, siendo los videojuegos uno de los pasatiempos más concurridos en la población infantil masculina (Clement, 2021).

Las modalidades en línea de los videojuegos y sus múltiples plataformas (desde una computadora, consola o teléfono móvil) han venido siendo, en la última década, un espacio significativamente concurrido que permite la interacción. Es así como un informe de la *U.S. International Development Finance Corporation* (DFC) en el año 2020, determinó que, en agosto del mismo año, había una estimación de 3,1 billones de personas que consumen videojuegos, representando el 40% de la población del planeta (DFC, 2020).

En este orden, mientras la presencialidad estuvo drásticamente paralizada y la población comenzó progresivamente a incorporar el uso de la computadora durante toda su jornada, ¿no sería esta una oportunidad para que el uso de videojuegos se exacerbara?

Clement (2021), reveló en una encuesta realizada a nivel mundial, entre mayo y junio de 2020, a una muestra de 4,573 personas mayores de 13 años, que, solamente en Latinoamérica, el tiempo invertido en consumo de videojuegos aumentó en un 52%. Además, en otra encuesta hecha en el mismo intervalo de tiempo a una muestra de 4,579 personas (también mayores de 13 años) se apreció que el 60% de las personas ahora juegan con más frecuencia en línea (Clement, 2021).

De forma paralela, esta reestructuración de los escenarios educativos generó preocupación hacia el ámbito de las relaciones sociales, principalmente en el posible declive del fortalecimiento de las habilidades sociales (que hacen parte de las habilidades blandas)

esas que se impulsan interactuando con pares. En la investigación de Starkey, L. Sonreíd, M. Prestridge, S. & Cervera, M. G (2021) se encontró que la falta de interacción social es el desafío más grande para muchos estudiantes. Esto motivó a que el profesorado priorizara involucrar a los estudiantes socialmente, ajustando sus interacciones virtuales. Aun así, no se logró la integración esperada con la tecnología, limitando la eficacia del aprendizaje en línea y determinando que la tecnología es habilitante y limitante, pero no un atrayente social (Starkey et al., 2021).

La emergencia de la adaptación tecnológica en los centros educativos permitió evidenciar que, aunque se obtenga un involucramiento de los estudiantes frente a los contenidos programáticos (articulados al currículo de cada institución), no se lograron otros aspectos necesarios para un aprendizaje efectivo en línea, pues la presencia social y cognitiva del docente se percibe como un discurso de apoyo y motivación (Starkey et al., 2021).

Además, por medio del análisis de un amplio corpus de observaciones científicas, se desprende que el empleo de las pantallas con fines didácticos provoca un desplome del rendimiento educativo: cuanto más se atiborran los alumnos de TICS académicas, más bajas son sus calificaciones, siendo los niños de entornos menos favorecidos los que dedican diariamente 2 horas y media más a las pantallas que sus compañeros más privilegiados (Desmurget, 2020).

La accesibilidad, la inmediatez digital y la globalidad también han revolucionado las dinámicas sociales desde los orígenes del internet, así, tanto la comunicación, como los espacios de interacción laborales y académicos han cambiado. A lo anterior se le suma la llegada de los *smartphones*, con los que se empezó a brindar servicios personalizados, de acuerdo a los diferentes intereses o gustos. Un ejemplo de esto puede ser la modalidad de *video bajo demanda* (VoD, de *Video on Demand*, por sus siglas en inglés), representada por servicios streaming como Netflix o Prime Video, donde la población infantil y juvenil no está

exceptuada, pues estas plataformas permiten consumir lo que ellos deseen de forma inmediata, ajustándose idiosincráticamente.

Ahora bien, las investigaciones han tenido un interés latente frente a la relación de los videojuegos con sus consumidores, para lo que resulta importante remontarse a los inicios de la década de los ochenta, cuando se comenzó a investigar algunos de los beneficios de los videojuegos. Como bien lo describe Griffiths (2002), se identificó que jugar con juegos de computadora, sin distinguir el género, produce reducción en el tiempo de reacción, mejoran la coordinación oculomotora, la coordinación ojos-manos y contribuye a la autoestima de los jugadores. Determinando entonces, que además de los componentes de curiosidad, diversión y desafío en los videojuegos, también se le agrega un potencial educativo (Griffiths, 2002).

Más adelante, se empezaron a identificar algunos aspectos significativos frente al desarrollo de habilidades cognitivas que facilitan el aprendizaje (Prensky, 2006). Sin embargo, un metaanálisis ya advertía que la implementación de los videojuegos conlleva una implicación educativa y política, pues estos pertenecen a la “gama” de procedimientos/cursos de entrenamiento que favorecen efectos duraderos y significativos en las habilidades espaciales de la población infantojuvenil, pese a esto, no se puede garantizar que todos los estudiantes puedan acoplarse satisfactoriamente (Uttal, Meadow, Tipton, Hand, Alden, Warren, & Newcombe, 2013).

Partiendo de esto, así como se fortalecen algunos elementos de las habilidades espaciales, ¿podría suceder lo mismo con las habilidades sociales? Entonces, resulta pertinente hablar de la interesante investigación de Salazar (2014) relacionada con el desarrollo de habilidades sociales, esta indaga sobre la relación en los diferentes contextos propuestos por los videojuegos: ambientes violentos o ambientes prosociales, y de qué manera influyen estos en las conductas de ayuda. Con esta investigación, Salazar (2014) señaló que el uso de videojuegos donde se realizan una serie de conductas prosociales o

conductas que fomenten las relaciones entre jugadores, puede llegar a ser un medio comunicativo, el cual satisface necesidades sociales al estar inmerso en un contexto de interacción cooperativa.

Por todo lo expuesto con anterioridad, se propicia el escenario coyuntural para investigar la manera en cómo los videojuegos están interactuando con la población infanto-juvenil, e influyen en las habilidades sociales, por lo que se plantea la siguiente pregunta: ¿qué relación existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de los grados sexto, octavo y undécimo de una Institución Educativa de la ciudad de Bucaramanga?

Planteamiento de Hipótesis

Hipótesis nula: no existe relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

Hipótesis verdadera: existen diferencias significativas en el aumento y consumo/dependencia de videojuegos y afectaciones sobre las habilidades sociales.

Justificación

La presente investigación se enfocará en estudiar la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en un grupo de adolescentes de los grados sexto, octavo y undécimo de una Institución Educativa de Bucaramanga. La motivación para estudiar estas dos variables y su relación surge a partir del drástico cambio a nivel de interacciones sociales que se dio en el presente siglo; el SARS CoV-2 (OMS, 2020) reformó el mundo como se conocía, afectando la economía, salud, socialización y, especialmente, las dinámicas educativas, escenario principal de interacción entre pares para la población infanto-juvenil.

Además, el hecho de que las TIC hayan tenido un papel fundamental, respondiendo como “solución de primera mano” durante la pandemia, y su articulación con la educación (básica, secundaria y superior), pudo haber provocado una serie de modificaciones comportamentales en la mayoría de las poblaciones, especialmente en los estudiantes, que cambiaron el contexto del colegio por el de sus hogares; donde el ordenador y las pantallas en general eran el nuevo medio de aprendizaje y de socialización, así como una herramienta de juego y entretenimiento, todas estas, actividades esenciales para el desarrollo psicosocial.

El uso de los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales pudo verse alterado en la población con la cual se llevó a cabo el proyecto de investigación, ya que la modalidad de educación virtual se mantuvo desde el 18 de marzo del 2020, hasta noviembre de 2021, teniendo en agosto de dicho año un pequeño modelo de alternancia, en el cual un 20% de la población escolar se encontraba asistiendo presencialmente al colegio.

Por tanto, si bien los jóvenes *Centennials* ya estaban familiarizados e interesados por las herramientas tecnológicas y los diversos fenómenos que surgen desde el internet, esta inclinación, sumada al tener que pasar una cantidad de horas frente al computador, pudo ser la mezcla perfecta para que se comenzaran a dar una serie de conductas no adaptativas, como

la posible manifestación de comportamientos adictivos, frente al uso del internet, redes sociales o videojuegos, ámbito que se pretende abordar en esta investigación.

Indagar en las afectaciones a nivel relacional que pueden traer consigo el aumento de la frecuencia y tiempo empleado con las TIC, las consolas de juegos y las pantallas en general, es de vital importancia, pues el uso de videojuegos y sus impactos en la población que los consume se han venido estudiando desde décadas atrás, y claramente, se han establecido distinciones a medida que evolucionan las tecnologías y los formatos de los videojuegos en sí, siendo hoy en día una modalidad mucho más interactiva, principalmente cuando se juega en línea, lo que conlleva conexión con otras personas de cualquier parte del mundo (Billieux et al. 2015).

Desde la perspectiva de la ecología de los medios, interactuar con pantallas y jugar videojuegos, ha sido estudiado desde hace décadas, destacando su importancia en la libertad de expresión, y por tanto, en el desarrollo social y bienestar de la población infantil, principalmente (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2020). Autores como Granic, Lobel y Rutger (2013) han destacado los beneficios de los videojuegos con la intención de desafiar el estereotipo que se tiene frente al *Gamer*, pues más del 70% de los jugadores lo hacen con amigos. Esto también se refuerza a nivel de Hispanoamérica con otras investigaciones contemporáneas, como la de Fuster, Oberst, Griffiths, Carbonell, Chamarro & Talarn (2012), donde se determinó que las principales motivaciones de los jugadores en España son la socialización y los objetivos por los logros, así, el preferir jugar con otras personas podría acarrear posibles adicciones.

Otras investigaciones sugieren que algunos videojuegos se establecen en unas dinámicas competitivas, donde el objetivo y la motivación al logro son individuales, esto puede aumentar los niveles de hostilidad y frustración, principalmente cuando los demás jugadores son desconocidos (Shafer, 2012); los participantes del juego, principalmente en

videojuegos *First Person Shooter* (FPS), al no conocer a su adversario, generan frustración hacia la persona y no hacia el juego o a la computadora en sí (Shafer, 2012).

Es por eso que, para evaluar esta población en particular, se requiere de la comunicación y retroalimentación de los docentes y el Equipo Psicopedagógico de la institución, compuesto por: la directora pedagógica, coordinación académica, coordinación integral, jefes de área y psicólogos; quienes desde el inicio de la pandemia, han mantenido contacto y seguimiento a nivel escolar y familiar de las dificultades percibidas que presentaron los estudiantes en sus dinámicas de teleclase, en donde se evidenció en múltiples el uso de videojuegos, además de pasar varias horas de la tarde haciendo uso de estos mismos.

En mayo de 2020, una vez evaluados los aspectos que dificultan la enseñanza virtual, el equipo psicopedagógico destina acciones y estrategias transversales para fortalecer el proceso educativo, brindando pautas y estrategias para mitigar conductas perjudiciales para el bienestar integral de los estudiantes, tales como el uso excesivo de videojuegos tanto en las clases, como en el tiempo libre, poca actividad física, escasa socialización con sus pares, horarios del sueño alterados, entre otras áreas dimensiones alteradas debido al confinamiento y la educación virtual.

Así, por medio de esta muestra de jóvenes, sería posible esclarecer no sólo los nuevos patrones de uso de tecnología en esta etapa de secundaria a nivel escolar, sino también, las limitaciones que trajo la pandemia en las interacciones sociales y que podrían estar afectando el desarrollo de habilidades sociales. También los patrones de ocio se han modificado, aumentado de manera considerable la utilización de los aparatos electrónicos en cuanto a redes sociales, videojuegos y escenarios en línea (Cívico et al., 2021).

Con los resultados que se obtuvieron en las pruebas: Escala de Habilidades Sociales (EHS) y Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) se logró, entonces, una investigación

con proyección social, ya que se cohesionó la triada de tres diferentes contextos: familia, colegio y estudiante, con el fin de generar pautas frente al uso adecuado de los videojuegos, como también pautas para fortalecer las habilidades sociales, esto, si se estuvieran presentando afectaciones en el patrón de su consumo, en las habilidades sociales, o en las dos.

Como lo señalan Arslan, Haapanen, & Tarba (2021), los retos de la población infantil, específicamente en un contexto escolar, subyacen principalmente en las habilidades sociales que se han visto afectadas con el nuevo proceso de adaptación a la presencialidad. Algunas investigaciones previas, han ofrecido evidencia significativa frente a las actividades de valor social dirigidas al fortalecimiento de habilidades blandas (sociales), como una de las más importantes, ya que están relacionadas con el desarrollo del capital humano en la sociedad (Gölgeci, Arslan, Khan & Kontkanen, 2021) (Lenihan, McGuirk & Murphy, 2019).

Objetivos

General

Describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de los grados sexto, octavo y undécimo en una Institución Educativa del Área Metropolitana de Bucaramanga.

Específicos

1. Detallar el uso de los videojuegos y las dimensiones que influyen en la dependencia a los videojuegos, en los jóvenes de sexto, octavo y undécimo grado (hombres y mujeres) que usan videojuegos como recreación.

2. Conocer los niveles de habilidades sociales de forma general y por factores en los jóvenes de sexto, octavo y undécimo grado (hombres y mujeres) que usan videojuegos como recreación.

3. Identificar la prevalencia de adicción a los videojuegos en los jóvenes de sexto, octavo y undécimo grado que utilizan los videojuegos como recreación.

4. Comparar y correlacionar las variables de uso de videojuegos y habilidades sociales.

5. Diseñar una cartilla preventiva dirigida a beneficiar a la población que participa, articulada al servicio de la sociedad.

Marco de Referencia

El Colegio Carl Rogers (antes llamado Colegio Psicopedagógico Infantil) abrió sus puertas en el año de 1981 en la ciudad de Bucaramanga, donde actualmente se encuentra ubicado y cuenta con una distribución de 5 sedes. El colegio se pensó y se gestó con una filosofía humanista, pues uno de sus fundadores tomó como referencia principal los postulados de Carl Rogers con el objetivo de implementarlos en el modelo pedagógico y Proyecto Educativo Institucional (PEI). Fue así, mientras esta persona estudiaba una especialización sobre la familia en la Universidad de Montreal para década de los 70's, donde el autor Rogers dirigía una conferencia, y quien para ese entonces estaba impartiendo sus teorías en el ámbito de la educación. Esas teorías giraban alrededor de conceptos como: aprendizaje significativo, la labor del *facilitador del aprendizaje*, educación no directiva, respeto, autoestima y autenticidad, siendo estos tres últimos principios que se adoptaron dentro del perfil Rogeriano de la institución y comprenden los valores filosóficos que se promueven transversalmente en todos los estudiantes.

Hoy en día la institución comprende sede maternal, educación básica primaria y secundaria, manejando un promedio de 25 estudiantes por salón. El factor diferencial por el cual se ha caracterizado es por ser un referente pionero en educación humanista, que en el transcurso de estos 40 años ha priorizado valores como: el desarrollo integral, arte, estilos de vida saludables, música y enfoque psicopedagógico, donde además se integra la labor de la familia en la formación humanista.

Antecedentes

Nivel Internacional

A nivel de la literatura hispanoamericana se destaca el estudio realizado en Arequipa, Perú: “Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA” de Chaco y Guzmán (2018), donde se determina la existencia de una relación significativa entre el uso de videojuegos y habilidades sociales de los participantes, indicando que a un mayor uso de videojuegos se aprecia un bajo nivel en las habilidades sociales. Pese a lo anterior, la relación es débil, lo cual indica que, si hay niveles medios en las habilidades sociales, en su mayor proporción, serán asuntos de timidez o agresividad, para los que, según los autores, se podrían buscar soluciones sin necesidad de evadir escenarios virtuales (Chaco & Guzmán, 2018).

Siguiendo la línea de la literatura a nivel hispanoamericano, se tiene un estudio hecho por Chimbana & Gavilanes (2020) en la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”, ubicada en la provincia de Tungurahua, Ciudad de Ambato, Ecuador. En esta investigación se seleccionó una muestra de 256 estudiantes entre las edades de 14 y 19 años, a los que se les aplicó el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y el Cuestionario de Aislamiento y Soledad. Determinando que existía un uso excesivo de redes sociales en los adolescentes evaluados, aun así, la mayoría de estos, según los resultados, no presentaban riesgo de adicción a las redes sociales. Por otro lado, en cuanto a la variable de Aislamiento Social, se encontró que la dimensión que predominó fue la de soledad, con un bajo riesgo de aislamiento social; sin embargo, una pequeña parte de la muestra evidenció un elevado riesgo en términos de adicción a redes sociales y aislamiento social (Chimbana & Gavilanes, 2020). En conclusión, la correlación entre estas dos variables fue negativa, lo que indica que no existe una relación significativa entre estos dos fenómenos medidos en este estudio (Chimbana & Gavilanes, 2020).

Además del estudio anterior, la investigación realizada en una institución educativa estatal de Perú, los autores Alave & Pampa (2018), correlacionaron las variables de Dependencia a los Videojuegos y Habilidades Sociales, tal como se pretende hacer en esta investigación. Los autores utilizaron dos instrumentos: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS), los cuales se aplicaron a una muestra de 375 adolescentes (hombres y mujeres), que oscilaban entre las edades de 12 y 18 años. De los resultados, Alave & Pampa (2018) encontraron que, respecto a su hipótesis inicial, hubo una correlación débil y significativa entre las dos variables ($\rho = -0,132$, $p < 0,05$), lo que indica al presentarse niveles bajos de dependencia a los videojuegos existen más repertorios conductuales para relacionarse de forma apropiada, y viceversa.

Finalmente, Alave & Pampa (2018) afirman que encontraron una relación negativa y significativa ($\rho = -0,108$, $p < 0,05$) entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de: “habilidades sociales alternativas a la agresión” y “habilidades sociales para afrontar el estrés” del EHS. Lo que indica, por un lado, que al existir dependencia a los videojuegos los adolescentes pueden presentar poca empatía, poco autocontrol y poco manejo emocional; y por otro lado, que si hay dependencia a los videojuegos, se pueden producir niveles bajos de afrontamiento al estrés, así como dificultades al momento de manejar situaciones incómodas y de riesgo (Alave & Pampa, 2018).

Nivel Nacional

A nivel nacional se encontró una investigación realizada por Blanco, Blanco, Ovallos & Carrillo (2018) en Cúcuta, a 114 estudiantes de primer, segundo y tercer semestre de la carrera de Psicología. En esta investigación, al igual que la presente, se cuenta con un método cuantitativo, de tipo descriptivo-correlacional, donde se aplicaron dos pruebas: el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y la Escala Multidimensional de Expresión Social. Con estos instrumentos, los investigadores buscaban medir las variables de Adicción a

Redes Sociales y Habilidades Sociales. Así, se encontró una relación negativa entre las dos variables previamente mencionadas, por tanto, a mayor adicción, menor es la capacidad por parte de los participantes al momento de expresar ciertas habilidades sociales. Además, se concluyó que la mayoría de los estudiantes presentaban adicción generalizada por este tipo de plataformas de comunicación, estando el 54,4% de los participantes en el nivel de adicción alta y el 42,1% en el nivel de adicción moderada (Blanco, Blanco, Ovallos & Carrillo, 2018).

Otra investigación a nivel nacional realizada por Brand (2018), pretendió innovar en la relación entre las habilidades cognitivas y el uso de los videojuegos en un país no desarrollado, pues no hay un consenso acerca del impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes. La investigación se llevó a cabo teniendo en cuenta una muestra de 1903 niños y adolescentes en el 2016, gracias a los datos obtenidos en una Encuesta Longitudinal Colombiana de la Universidad de los Andes (ELCA), que se aplica cada tres años, midiendo el vocabulario receptivo por medio del Test de Vocabulario en Imágenes Peabody (Brand, 2018). También se indagó el tiempo que pasan los niños y jóvenes jugando videojuegos. Se concluyó que no hay evidencia estadística para la premisa de que los videojuegos tienen un impacto positivo en las habilidades cognitivas en la población infanto-juvenil en Colombia (Brand, 2018).

Nivel local

En este apartado, a nivel local, se encontró una investigación propuesta por Cediel (2019), de la Universidad Pontificia Bolivariana de Bucaramanga, quien tuvo una muestra conformada por 174 participantes entre las edades de 14 y 18 años, quienes se encontraban en los grados décimo y once de dos colegios públicos en Piedecuesta y Floridablanca. Con estos, aplicó dos instrumentos (Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y Batería de Socialización (BAS 3)), con los que buscaba medir las variables de Adicción a Redes Sociales y Habilidades Sociales, siendo así, un estudio de tipo cuantitativo, con diseño

transversal y de alcance correlacional. En este estudio se encontró que los adolescentes de estos grados puntuaron un uso excesivo de redes sociales. Así como una correlación inversamente proporcional entre el uso de redes sociales y las habilidades sociales, lo que quiere decir que entre más tiempo pasen en redes, su socialización se puede ver afectada. Además, se observó una relación negativa y significativa entre el uso excesivo de redes con los factores de consideración con los demás, autocontrol y sinceridad.

Marco Teórico

Videojuegos y tipos de videojuegos

En primer lugar, se considera importante definir qué son los videojuegos, los cuales están sujetos al avance y crecimiento exponencial de la tecnología, además, se articulan con un contexto cultural, económico y político. La industria de los videojuegos, que lleva aproximadamente 30 años activa, se ha venido involucrando y participando cada vez más en diversas interacciones sociales e individuales de importante popularidad, esto compete a la inserción de las tecnologías en nuestro diario vivir, principalmente para la población infantil y juvenil.

Una de las definiciones según Esposito (2005) es: “un videojuego es un juego que se lleva a cabo gracias a un componente audiovisual basado en una historia” (p.2). Así, para hablar de videojuegos hay que tener en cuenta los antecedentes, que permiten entender mejor el contexto en que surgieron y en el que aún se maneja hasta la actualidad. Hay algunos periodos que se han podido definir, como, por ejemplo: la aparición del primer juego comercial, *Computer Space*, de 1971, y a partir de este, empiezan los videojuegos pioneros, periodo que comienza en 1971 y termina en 1978. Esto es seguido de la *época dorada*, cuando se desarrollaron los géneros específicos, con categorías como: lucha, deportes, aventura, entre otros (Esposito, 2005).

Luego, de 1983 a 1994 se da una época de ideas más elaboradas e impulsadas por menos impedimentos tecnológicos, lo que permitió a los creadores integrar elementos narrativos y simulaciones complejas, así como las primeras opciones de multijugador, entre otras opciones estéticas que trajeron consigo las consolas de videojuegos (Esposito, 2005).

A partir de 1994, hasta los primeros años de la década de 2010, los videojuegos estuvieron en un periodo donde las consolas, el CD-ROM, el DVD y los juegos en línea gozaron de un desarrollo exponencial y un auge, primando en el mercado de la época

(Esposito, 2005). Actualmente los videojuegos están cada vez más enfocados en interactuar de diversas formas con sus consumidores, contando con gráficos, gafas y controles que simulan la realidad e inmergen cada vez más y de mejor forma al usuario; además, el cambio de década también ha modificado las preferencias de los jugadores: probablemente el ordenador/computador y el internet estén desplazando a las consolas y los CDS, aunque evidentemente siguen existiendo (Moncada & Chacón, 2012).

Así, los videojuegos han dado un gran salto exponencial en lo que implica al entretenimiento y la manipulación activa en la interacción hombre-máquina, por tanto, al momento de interactuar con un videojuego no se contemplan historias solamente, como se podría con las películas, los libros o cuando se observan competiciones deportivas: haciéndose hincapié en este último punto, pues muchos de ellos no implican un esfuerzo físico como tal; implican, entonces, el control que se ejerce y se refleja en personajes, avatares, o elementos que se controlan a través de unos comandos, ya sea con control remoto, directamente a la computadora o dispositivo móvil (Esposito, 2005).

Ahora bien, se evidencia que existe una tendencia en la actualidad que redefine las dimensiones de ocio y entretenimiento, y se direccionan a proporcionar un apoyo en determinadas áreas esenciales, como lo es la educación o el cuidado de la salud, entre otras áreas que benefician a sus jugadores (Bogost, 2011). Es así como desde la ecología de los medios se establece que los videojuegos interactúan en conjunto para crear un entorno de comunicación relevante, mediado por roles específicos, que no solo se limitan a entretener, sino también se emplean como herramienta para alcanzar objetivos enfocados en el bienestar de las personas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2020).

Consumo versus adicción

En los últimos años ha ocurrido un debate frente a la conceptualización de las adicciones, principalmente con las modificaciones del DSM-5 en cuanto a las “adicciones

comportamentales”. La distinción entre abuso y dependencia se eliminó del DSM-5, reemplazándolo por “desórdenes de uso de sustancias”. Así, la dependencia ya no está considerada como un elemento fundamental en el diagnóstico de adicción.

Algunas posturas teóricas contemplan que la adicción comprende algo más allá de la dependencia fisiológica, por lo que no todas las personas que son dependientes de sustancias son adictos; el “craving” y los comportamientos egodistónicos asociados con adicciones son críticos al momento de hacer un diagnóstico (Weinstein, Feder, Rosenberg, & Dannon, 2014).

La Organización Panamericana de la Salud (2018), en su Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionado con la Salud, undécima edición (CIE-11), define a los desórdenes del juego *online* y *offline*, como el patrón de uso digital de un videojuego, caracterizado por un control deficiente sobre los juegos, con aumento de prioridad frente a otras actividades, pues se disminuyen otros intereses a pesar de los efectos negativos causados por el aumento del uso de estas plataformas.

Adicionalmente, se encuentran diferencias significativas por sexo. Mientras: mientras las familias que se conforman por mujeres tienen un bajo riesgo ante el uso intensivo de videojuegos; en las familias conformadas por hombres se encontró un uso problemático antes de la pandemia, exacerbándose a uno abusivo durante el confinamiento, lo cual coincide con el estudio de Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo, & Potenza (2010) y Cívico et al. (2021), los cuales afirman que los hombres sienten una mayor atracción por los videojuegos.

Abuso de videojuegos y adicción

Esta área compete directamente a los investigadores, cuyo reto es distinguir presentaciones patológicas del uso frecuente o problemático de videojuegos, afectando la vida diaria del usuario. Es importante considerar que se ha determinado que los videojuegos pueden asociarse como una herramienta que emplean las personas que están atravesando

algún malestar, sin embargo, no es la causa del problema sino una manifestación, por lo que hay que revisar cuando una adicción cubre otras patologías o un sufrimiento psíquico secundario a ella (Wood, 2007).

Cuando el patrón y la frecuencia en el uso de videojuegos empieza a incrementar, Griffiths (2005), plantea que puede llegar a suceder que todas las actividades y pensamientos suelen girar en torno a este uso, modificando el estado de ánimo, síntomas de abstinencia, conflictos con las personas y viéndose recaídas en el intento de minimizar su abuso.

Ahora, ¿cuáles son esos videojuegos que pueden asociarse a conductas obsesivas en sus usuarios? Lo que se ha reportado en los últimos años como los juegos más populares y asociados a personas que buscan ayuda cuando tienen problemas con el uso del internet y por la naturaleza reforzadora adictiva es la modalidad de Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMOROGs) (Billieux et al. 2015)

Estos juegos implican una conexión *online*, lo cual direcciona al usuario a interactuar con otras personas, por medio de unos roles que se asumen y un avatar, viviendo una experiencia personalizada, ya que las posibilidades de recompensas son frecuentes y graduales (Billieux et al. 2015). Empleando técnicas de neuroimágenes y una revisión sistemática de la literatura, Billeux et al. (2015) determinaron que la adicción a estos juegos no es inferior que las adicciones de sustancias. Pues a nivel bioquímico, el involucramiento frecuente a actividades de juego *online* altera el nivel de dopamina en el cerebro, esto debido a la reducción de transportadores de la molécula de dopamina, causando disfunciones en el sistema dopaminérgico.

Habilidades sociales

En segundo lugar, y con la misma relevancia que los videojuegos, se encuentra el término de *Habilidades Sociales*. Esta variable, dentro de la realidad, debe considerarse en un marco cultural determinado, ya que los patrones de comunicación pueden variar entre

culturas, e incluso, dentro de una misma cultura (Caballo, 1998). En este sentido, al momento de hablar sobre Habilidades Sociales hay que observar de cerca factores como la edad, sexo, la clase social y el nivel educativo (Caballo, 1998). Adicionalmente, se debe aclarar que el grado de efectividad de una conducta emitida por una persona depende de lo que desee lograr en una situación particular: el comportamiento considerado como apropiado en un contexto puede ser inapropiado en otro (Caballo, 1998).

Caballo (1998) en su libro *Manual de técnicas de terapia y modificación de la conducta* da una definición tentativa de lo que pueden ser las habilidades sociales:

(Una) conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal, que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (p. 556).

Sin embargo, la anterior no es la única definición que existe y que se tendrá en cuenta para conceptualizar lo que se entiende por Habilidades Sociales, así, según León & Anzano (2011), este término puede ser definido como: *la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva (p. 2)*. Por otro lado, León & Anzano (2011) también proponen que las habilidades sociales son respuestas pertinentes que desempeñan las siguientes funciones de forma efectiva:

Obtener reforzadores positivos en situaciones de interacción social.

Mejorar o mantener en el tiempo un vínculo con otra u otras personas a nivel de interacción interpersonal.

No permitir el bloqueo de los reforzadores positivos mediados de forma social.

Conservar la autoestima y disminuir el estrés que se pueda producir por relaciones interpersonales conflictivas.

Otro académico que define este constructo es Fernández Ballesteros (1994, citado por Betina & Contini), quien afirma que las Habilidades Sociales presentan algunas características, las cuales son:

Heterogeneidad: el constructo comprende un conjunto de comportamientos aprendidos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamiento y en múltiples contextos donde se pueda dar y tener una interacción humana.

Naturaleza interactiva del comportamiento social: al tratarse de comportamiento que a su vez es dependiente de las conductas de los interlocutores del contexto determinado; las habilidades sociales aparecen en una secuencia establecida y se realizan de un modo integrado.

Especificidad situacional del comportamiento social: como se ha dicho anteriormente, la consideración del contexto socio cultural es imprescindible al momento de manifestar este tipo de habilidades.

Habilidades sociales en el contexto de videojuegos

Establecer relaciones sociales es esencial en el desarrollo de los niños, así, la socialización comprende un proceso en el cual las motivaciones, normas individuales, habilidades, y comportamientos determinan el rol en la sociedad. La adquisición de habilidades sociales se gesta principalmente en etapa de la infancia y adolescencia, pues, el juego que se genera en la infancia durante un contexto de socialización favorece el desarrollo social y emocional: según Piaget (1962), el juego permite que se trabaje mediante las emociones, se aprenda a compartir, negociar, integrarse a grupos, explorar las perspectivas de los demás y la propia.

Ahora bien, las habilidades sociales tienen otros espacios donde se pueden desarrollar y potencializar mediante los juegos tecnológicos y demás medios de socialización virtual que se encuentran en el mundo contemporáneo, consumidos desde consolas o computadoras, y al ser tan atractivos, se han inevitablemente posicionado durante la mayor parte de la socialización de niños y adolescentes (Zamani, Kheradmand, Cheshmi, Abedi, & Hedayati, 2012).

Existe una tendencia en la cual, el entretenimiento se vuelve cada vez más participativo, como lo es consumir contenido en directo, donde se puede interactuar con el emisor a través de las plataformas, redes sociales, entre otras. Un ejemplo de esto, recae en los referentes de los jóvenes actualmente, pues algunos de ellos son personas que divulgan y generan contenido, principalmente en plataformas audiovisuales, hoy en día los *Youtubers* e *influencers* están ocupando un rol esencial en el mundo de los usuarios de videojuegos.

Los *Gamers*, definidos por Granic et al., (2013), son individuos que juegan videojuegos regularmente, más de una hora, todos los días y suelen consumir algunas plataformas de *streaming*, principalmente. Así, Twitch es una de las plataformas que más se asocia a la interacción de la audiencia en contextos de videojuegos y con un promedio de 11.900 billones horas transmitidas en el año 2018, con una media de espectadores de 1,25 millones en el primer trimestre de 2019, siendo el confinamiento por el coronavirus (COVID-19) un factor que aumentó aún más, la transmisión de contenido por medio de plataformas dirigidas a interactuar y recuperar esos espacios de socialización arrebatados por la pandemia. (Cabeza-Ramírez, Muñoz-Fernández, & Santos-Roldán, 2021)

Resulta pertinente mencionar que algunas conceptualizaciones se han venido generando con relación al estereotipo del *gamer*. ¿Es entonces perjudicial o beneficioso para el desarrollo psicosocial y de las habilidades sociales ser *gamer*? La pregunta anterior tiene un robusto cuerpo de investigación, más creciente a medida que pasan los años y a través los

diferentes estereotipos y referentes culturales que evolucionan para cada generación. Así, vale la pena tener estas premisas de corte social a consideración, ya que la labor investigativa implica correcta praxis deontológica, evitando reforzar estigmas al abordar posibles individuos con adicciones comportamentales.

Un evento que sucedió en un juego online muy popular: *World of Warcraft*, ejemplifica cómo los videojuegos se posicionan como comunidades sociales. *Reckful*, uno de los *streamers* más populares en el mundo, fallece en julio del 2020, al parecer, este *gamer* se suicidó (Suazo, 2020).. Cuando esto ocurrió, inmediatamente las noticias en la comunidad usuaria de videojuegos, y el juego mismo, le rindió un homenaje, sin importar la zona horaria, las personas que jugaban este videojuego se reunieron dentro de *World of Warcraft*, con el objetivo de representar un homenaje (Suazo, 2020).

Este homenaje, ha sido uno de los eventos más importantes en la historia de la comunidad *gamer*. Lo cual evidencia cómo la experiencia en los juegos *online*, es compartida, colaborativa y la naturaleza de las actividades contienen un refuerzo social en sus usuarios (Ducheneaut, Moore, & Nickell, 2007).

Para finalizar, el autor Fromme (2003), señala a los juegos de computadora como parte de la cultura de los niños y jóvenes, pues es el primer medio tecnológico digital que se implicó en la socialización de una generación a larga escala; especialmente en adolescentes a nivel mundial. Sin embargo, el jugar en exceso puede causar preocupación, esto debido a los posibles efectos secundarios: el tiempo que pasan en el juego, junto con la naturaleza de este, se puede prestar para que los jóvenes, al jugar, compensen el tiempo que no invirtieron en otras actividades sociales (Fromme, 2003).

Método

Diseño y tipo de investigación

La presente es una investigación cuantitativa, de alcance correlacional, correspondiente a un diseño no experimental, de corte transeccional. Es así porque se busca apreciar, medir y comparar dos variables previamente conceptualizadas y operacionalizadas, además, la toma de datos se hará en un único momento; sin manipulación de las mismas, según Sampieri, Fernández y Baptista (2014): *se trata de estudios en los que no se hacen variar de forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables (p. 152).*

Muestra

En este caso, por condiciones de acceso a la institución educativa, se hizo un muestreo no probabilístico por conveniencia; esto quiere decir que se creó de acuerdo con la facilidad de acceso y disponibilidad de los participantes (Sampieri et al., 2014).

Participantes

35 estudiantes de los grados sexto, octavo y undécimo de la institución educativa seleccionada. Con edades entre los 12 y 17 años. Siendo 8 mujeres y 27 hombres.

Instrumentos

1. Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2002). Adaptada a Perú por Ruíz (2006). Contiene 33 ítems que se responden mediante una escala Likert que oscila entre 1 a 4, referida a la frecuencia (1 “nunca”, 2 “a veces”, 3 “casi siempre”, 4 “siempre) y se distribuye en 6 dimensiones: (I) Autoexpresión en situaciones sociales, (II) Defensa de los propios derechos como consumidor, (III) Expresión de enfado o disconformidad, (IV) Decir no y cortar interacciones, (V) Hacer peticiones y (VI) Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto. El autor de esta prueba propone la sumatoria de la puntuación en todas las

dimensiones como un índice total de Habilidades Sociales, así, a mayor puntaje, mayor habilidad, mientras que, a menor puntaje, menor habilidad.

Tabla 1

Niveles de habilidades sociales según las puntuaciones directas de la Escala de Habilidades Sociales de Gismero (2002).

Niveles de habilidades sociales	Puntuación directa
Alto	104 - 132
Medio	91 - 103
Bajo	33 - 90

2. Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marco Puche (2013). Adaptado a Perú por Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017). Este test consta de 25 ítems, donde los primeros 14 reactivos se responden a través de una escala Likert que oscila entre 0 y 4, indagando la frecuencia (0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”). Mientras que en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, una vez más, mediante una escala Likert con valores entre 0 y 4 (0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”); el test evalúa los factores de: (A) abstinencia, (B) abuso y tolerancia, (C) problemas derivados del consumo excesivo y (D) dificultad en el control. Según Marco Puche (2013), para diferenciar las personas que cumplen o no con los criterios diagnósticos de dependencia a videojuegos que evalúa la prueba, se debe tomar como corte un puntaje igual o mayor a 56 en la sumatoria de las puntuaciones directas.

Además, se tomarán en cuenta la siguiente escala de baremos cualitativos, extraída de la investigación de Corrales (2019) con el fin de analizar las medias y desviaciones estándar de las puntuaciones por sexo, por dimensión y en total.

Tabla 2

Baremo cualitativo con escalas de adicción, tanto por dimensiones, como por puntaje total.

Escalas	I	II	III	IV	Total
Baja	0 -12	0 - 5	0 - 4	0 - 7	0 - 31
Moderada	13 -26	6 - 12	5 - 10	8 - 15	32 - 66
Alta	27 -40	13 - 20	11 - 16	16 - 24	67 - 100

Procedimiento

Se convoca una reunión informativa vía virtual con los padres de familia de los grados sexto, octavo y undécimo del Colegio Carl Psicopedagógico Rogers, con el fin de que se interesen, se informen, estén de acuerdo y den el consentimiento para la participación de sus hijos en el proyecto de investigación: “Uso de videojuegos y Habilidades Sociales”.

Adicionalmente se efectuó una convocatoria con los estudiantes interesados a participar en los grados sexto, octavo, y undécimo del Colegio, en el cual se realiza un resumen con el fin de explicar y describir el fenómeno a investigar con el Proyecto.

Se diligencia el formato de consentimiento y asentimiento para corroborar la autorización con su representante legal, así como la voluntariedad de los estudiantes en la participación dentro del proyecto de investigación.

Se agendó una reunión virtual sincrónica donde se le suministraba a los participantes las instrucciones necesarias para entender los reactivos y contestar las pruebas. Los instrumentos se les proporcionaban a través de un link que contenía un Formulario de

Google. Adicionalmente los investigadores aclaraban dudas sobre ítems que los participantes no entendían.

Criterios de inclusión

Adolescentes del grado sexto, octavo y undécimo (hombres y mujeres) que hagan parte de la institución educativa, lleven firmado el asentimiento informado, reporten jugar videojuegos y tengan entre 12 y 17 años.

Criterios de exclusión

Adolescentes que no hagan parte de la institución educativa, no lleven firmado el Asentimiento Informado o no reporten jugar videojuegos.

Estudiantes que tengan menos de 12 años (edad mínima para la aplicación de pruebas) y más de 17 años.

Resultados

Ahora, se presentan los resultados de la investigación de acuerdo con los objetivos de esta. En primer lugar, se muestran las medias y desviaciones estándar de las dos pruebas (EHS y TDV) de acuerdo con el sexo, por dimensiones/factores (hombre y mujer) y en general, esto con el fin de describir el uso de videojuegos y conocer los niveles de habilidades sociales.

Tabla 3

Media, desviación estándar, mínimo y máximo de las puntuaciones generales del EHS y TDV.

Estadísticos descriptivos: puntaje general				
	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
EHS	75.20	12.820	56	106
TDV	39.43	23.169	6	83

En relación con estos dos estadísticos descriptivos, se puede observar que la media de la Escala de Habilidades Sociales (EHS) da un total de 75.20; mientras que su desviación estándar es de 12.820, lo cual marca cada uno de los Z. En lo que respecta al Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), se aprecia una media de 39.43 y una desviación estándar de 23.169.

Tabla 4

Medias, desviaciones estándar, mínimo y máximo de las puntuaciones de hombres y mujeres por dimensiones y factores de cada prueba.

		Media	σ	Mínimo	Máximo
EHS	I	16.80	4.708	9	32
	II	11.71	2.956	6	17
	III	9.49	2.934	4	16
	IV	13.29	4.184	7	24
	V	12.23	1.848	9	15
	VI	11.69	3.206	8	17
TDV	A	16.40	9.249	2	35
	B	7.46	5.648	0	19
	C	6.77	4.923	0	14
	D	8.80	5.984	0	22

En esta tabla se pueden identificar las medias y desviaciones estándar de cada una de las dimensiones y/o factores que medían las pruebas. En la escala de habilidades sociales se tienen seis dimensiones con media de: 16.80, 11.71, 9.49, 13.29, 12.23 y 11.69, respectivamente; y con desviaciones típicas de: 4.708, 2.956, 2.934, 4.184, 1.848 y 3.206. Por otro lado, en el Test de Dependencia a los Videojuegos se obtuvieron medias de: 16.40, 7.46, 6.77 y 8.80, respectivamente; y desviaciones estándar de: 9.249, 5.648, 4.923 y 5.984, respectivamente.

Tabla 5

Media, desviación estándar, mínimo y máximo de las puntuaciones generales del EHS y TDV en hombres

	Media	σ	Mínimo	Máximo	N
EHS	72.44	10.656	56	95	27
TDV	40.074	21.202	6	80	27

En esta ocasión se pueden observar los datos de 72.44 y 40.074, que corresponden a las medias del EHS y TDV en hombres, respectivamente. Luego, se aprecia la desviación

estándar, la cual corresponde a 10.656 y 21.202 en cada una de las pruebas. Finalmente, están el mínimo, el máximo y número de sujetos de la muestra.

Tabla 6

Medias, desviaciones estándar, mínimo y máximo de las puntuaciones por dimensiones y factores en hombres.

		Media	σ	Mínimo	Máximo	N
EHS	I	15.81	3.595	9	21	27
	II	11.22	2.651	6	16	27
	III	9.30	3.049	4	16	27
	IV	12.37	3.200	7	20	27
	V	12.48	1.847	9	15	27
	VI	11.26	3.218	5	17	27
TDV	A	16.81	8.749	2	35	27
	B	7.81	5.226	0	16	27
	C	6.63	4.805	0	14	27
	D	8.81	5.321	0	17	27

Ahora se pueden apreciar las medias y desviaciones estándar que puntuaron los hombres que respondieron las dos pruebas. Por un lado, se tiene: 15.81, 11.22, 9,30, 12.37, 12.48 y 11.26 (medias), así como: 3.595, 2.651, 3.049, 3.200, 1.847 y 3.218 (desviaciones típicas). Por otro lado, se muestra: 16.81, 8,33, 6.63 y 8.81 (medias), además de: 8.749, 5.470, 4.805 y 5.321 (desviaciones estándar).

Tabla 7

Media, desviación estándar, mínimo y máximo de las puntuaciones generales del EHS y TDV en mujeres

	Media	σ	Mínimo	Máximo	N
EHS	84.5	15.758	59	106	8
TDV	37.25	30.504	9	83	8

Arriba se contemplan los datos de 84.5 y 37.25, que corresponden a las medias del EHS y TDV en mujeres, respectivamente. Luego, se aprecia la desviación estándar, la cual

corresponde a 15.758 y 30.504 en cada una de las pruebas. Finalmente, están el mínimo, el máximo y número de sujetos de la muestra.

Tabla 8

Medias, desviaciones estándar, mínimo y máximo de las puntuaciones por dimensiones y factores en mujeres

		Media	σ	Mínimo	Máximo	N
EHS	I	20.13	6.578	14	32	8
	II	13.38	3.503	8	17	8
	III	10.13	2.588	7	14	8
	IV	16.38	5.731	8	24	8
	V	11.38	1.685	9	15	8
	VI	13.13	2.900	9	17	8
TDV	A	15	11.326	4	31	8
	B	6.25	7.166	0	19	8
	C	7.25	5.625	0	14	8
	D	8.75	8.294	0	22	8

En la parte superior de esta tabla se expone: 20.13, 13.38, 10.13, 16.38, 11.38 y 13.13 (correspondiente a las medias las dimensiones del EHS en mujeres), y 6.578, 3.503, 2.588, 5,731, 1.685 y 2.900 (que representan las desviaciones típicas de las dimensiones del EHS en mujeres). Además, en la parte inferior se enseña: 15, 6.25, 7.25 y 8.75 (que representan las medias de los factores del TDV en mujeres), y 11.326, 7.166, 5.625 y 8.294, datos que conciernen a las desviaciones típicas. Además, se tiene el mínimo, máximos y cantidad de sujetos en la muestra.

En segundo lugar, se muestra la prevalencia de adicción a los videojuegos, esto teniendo en cuenta la puntuación directa de 56 en el TDV, que fue establecida por Marco Puche (2013) como el punto de corte para considerar que existe Dependencia a los Videojuegos. Además, se expondrán las correlaciones entre los dos instrumentos aplicados, estas se realizaron con las puntuaciones generales (Coeficiente de Pearson) y por

dimensiones/factores de cada prueba (Coeficiente de Spearman) de esta forma se estaría cumpliendo con el tercer objetivo de esta investigación.

Tabla 9

Prevalencia de adicción a los videojuegos según el punto de corte determinado para el TDV.

Adicto	Frecuencia	Porcentaje
No	25	71.43
Sí	10	28.57
Total	35	100

Tabla 10

Correlación de Pearson con las puntuaciones totales de la Escala de Habilidades Sociales y Test de Dependencia a los Videojuegos

		EHS	TDV
EHS	Pearson	1	0.216
	Sig.		0.212
TDV	Pearson	0.216	1
	Sig.	0.212	

Figura 1

Diagrama de dispersión para la correlación de Pearson con las puntuaciones totales de la Escala de Habilidades Sociales y Test de Dependencia a los Videojuegos

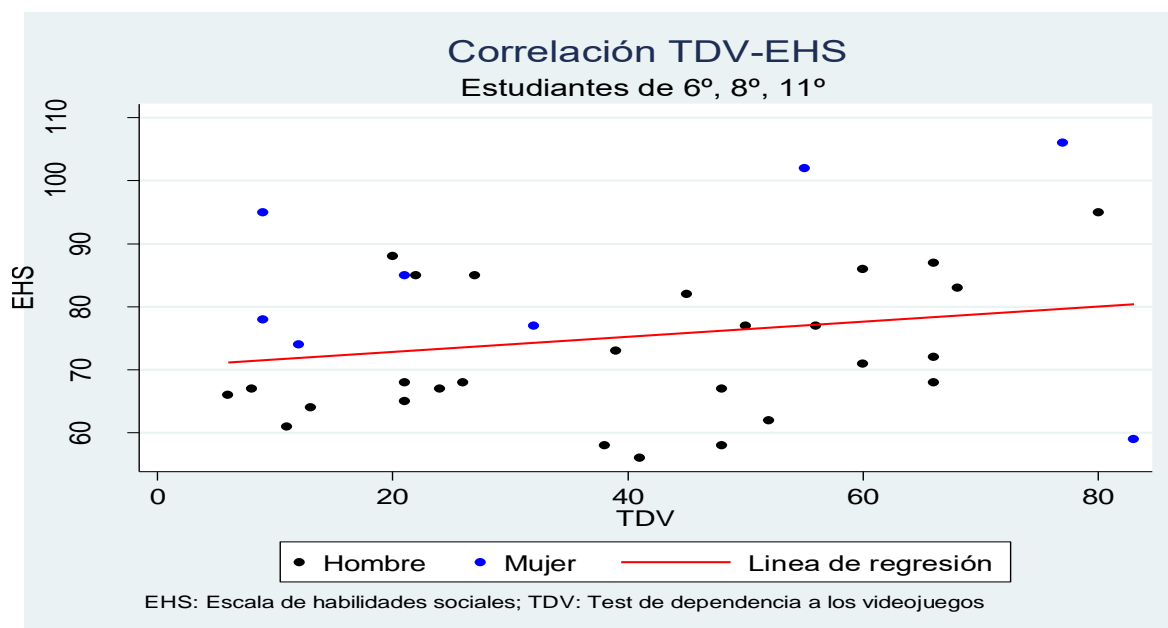


Tabla 1

Correlación de Spearman para las puntuaciones de hombres y mujeres por dimensiones de la EHS y el TDV.

		A	B	C	D	I	II	III	IV	V	VI
A	Spearman	1									
	Sig.										
B	Spearman	0.823	1								
	Sig.	0.000									
C	Spearman	0.650	0.627	1							
	Sig.	0.000	0.000								
D	Spearman	0.788	0.84	0.624	1						
	Sig.	0.000	0.000	0.000							
I	Spearman	0.138	0.034	-0.062	0.075	1					
	Sig.	0.429	0.848	0.725	0.670						
II	Spearman	0.045	-0.019	-0.058	0.152	0.332	1				
	Sig.	0.799	0.913	0.742	0.384	0.051					
III	Spearman	0.356	0.176	0.066	0.253	0.121	0.415	1			
	Sig.	0.036	0.313	0.708	0.142	0.489	0.013				
IV	Spearman	0.209	0.081	0.093	0.078	0.417	0.380	0.4415	1		
	Sig.	0.228	0.645	0.596	0.656	0.013	0.024	0.008			
V	Spearman	0.235	0.266	0.343	0.181	-0.106	-0.132	-0.012	0.023	1	
	Sig.	0.174	0.123	0.044	0.299	0.543	0.450	0.944	0.898		
VI	Spearman	0.134	0.038	-0.129	0.045	0.220	0.572	0.2514	0.444	-0.046	1
	Sig.	0.442	0.829	0.462	0.798	0.204	0.000	0.145	0.008	0.792	

Discusión

En la presente investigación se pretendió analizar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado, que se encontraban entre las edades de 12 y 17 años, matriculados en un colegio privado de la ciudad de Bucaramanga, Santander.

Así, en la Tabla 3, se muestran las medias y las desviaciones típicas de las puntuaciones totales en las dos pruebas aplicadas (TDV y EHS). En este sentido, si se tiene en cuenta los niveles de habilidades sociales establecidos por Gismerero (2002) en la calificación global de la EHS, se puede afirmar que la media (75.20) en esta prueba se encuentra dentro del nivel bajo (30 – 90) y representa (según los baremos del manual de la Escala de Habilidades Sociales) el percentil 10, siendo este promedio, por tanto, más bajo que el 90% de las personas que respondieron la prueba en la muestra de estandarización de 982 sujetos. Esto quiere decir que, si bien, no todos los participantes de la investigación tuvieron puntuaciones correspondientes al mínimo nivel, gran parte de la muestra sí, traducándose, por tanto, en una posible insuficiencia social general, la cual se puede ver reflejada en una baja capacidad de autoexpresión, poca defensa de los propios derechos ante desconocidos, dificultades para expresar discrepancias, dificultades para expresar peticiones de lo que se quiere a otros, dificultad para iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto (o con el mismo sexo, dependiendo del tipo de interacción) y poca habilidad para cortar interacciones que no se quieren mantener, entre otras carencias (Gismerero, 2002).

En este orden de ideas, los resultados de la presente investigación, a nivel de Habilidades Sociales, tendrían una similitud con lo encontrado por Alave & Pampa (2018) en su ejercicio hecho en Perú. Además, se estaría dando cumplimiento al segundo objetivo trazado dentro de este trabajo.

Marco Puche (2013) en su investigación *Prevención de la Adicción a los Videojuegos: Eficacia de las Técnicas de Control de la Impulsividad en el Programa Prectec* 3.1 tomó como punto de corte la puntuación directa de 56 para determinar quiénes cumplían con los criterios diagnósticos de dependencia a los videojuegos. En este orden de ideas, teniendo en cuenta la media obtenida con las puntuaciones totales del TDV (39.43) se puede afirmar de forma general que la muestra no evidencia el cumplimiento de los criterios diagnósticos adoptados por la prueba; sin embargo, la desviación típica (23.169) permite deducir la curva de distribución normal creada por los datos, donde la mayoría de las puntuaciones se encuentran entre el rango de 16.261 y 62.599, lo cual nos informa que algunos participantes sí puntuaron como dependientes a los videojuegos.

Así, al analizar la prevalencia de adicción a los videojuegos (Tabla 9), se puede observar que, de 35 sujetos que conforman la muestra, 10 obtuvieron 56 o más en la puntuación directa del Test de Dependencia a los videojuegos, lo que significa el cumplimiento de los criterios diagnósticos adoptados por la prueba. Además, estas personas representan, en total, el 28.57% de los participantes, siendo 2 mujeres y 8 hombres (cumpliendo, así, lo marcado en el objetivo 1 y 3 del presente ejercicio).

En cuanto a la Tabla 4, se pueden observar las medias y desviaciones estándar de toda la muestra en cada una de las dimensiones evaluadas por la EHS y TDV. En primer lugar, en cuanto a las dimensiones de la EHS, en la variable *Autoexpresión en situaciones sociales* se obtuvo un promedio de 16.8 con una desviación estándar de 4.70, esta última indica que los puntajes en el primer Z variaron entre 12.1 y 21.5, la media de esta dimensión se ubica en el percentil 5, lo que quiere decir que es una puntuación por debajo del 95% de las personas que respondieron esta prueba en la estandarización.

En la variable *Defensa de los propios derechos como consumidor* se obtuvo una media de 11.71 y una desviación estándar de 2.96, concluyendo, por tanto, que los puntajes

en el primer Z están en el intervalo de 8.75 y 14.67. Además, esta calificación corresponde al percentil 15, estando por debajo del 85% de los sujetos que respondieron la escala para crear los baremos.

La dimensión *Expresión de enfado o disconformidad* tuvo una desviación estándar de 2.93 y una media de 9.49, esto quiere decir que las puntuaciones en esta variable están por debajo de 80% de las personas que han respondido la prueba, ubicándose en el percentil 20.

La cuarta categoría del EHS corresponde a *Decir no y cortar interacciones*, esta tuvo una desviación estándar de 4.18 y una media de 13.29, la cual se ubica en el percentil 20, por debajo del 80% de las personas que ya han respondido la escala; además, las puntuaciones del primer Z para esta dimensión se ubican en el intervalo de 9.11 y 17.47.

Hacer peticiones es la quinta variable de la Escala de Habilidades Sociales, en la que se obtuvo una desviación estándar de 1.85 y una media de 12.22; la media se encuentra por debajo del 90% de las personas que ya han respondido la prueba (percentil 10), además, las puntuaciones del primer Z están entre 10.37 y 14.07.

Finalmente, en la variable *Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto* se obtuvo una media de 11.69, la cual representa el percentil 25 (y por tanto se encuentra por debajo del 75% de las personas que han respondido este test); la desviación estándar es 3.20, lo que quiere decir que el primer Z es el intervalo de 8.49 y 14.89.

Ahora bien, en lo que respecta a las dimensiones del TDV, se presentará de forma rápida las medias y las desviaciones estándar obtenidas de los resultados por dimensión. Así, en la dimensión de *Abstinencia* se obtuvo una media de 16.4 y una desviación típica de 9.24. En la variable de *Abuso y tolerancia* el promedio fue 7.46 y la desviación 5.64. En la dimensión de *Problemas ocasionados por los videojuegos* 6.77 (media) y 4.92 (desviación estándar). Y en *Dificultad en el control* se obtuvo una media de 8.8 y una desviación típica de 5.98. Así, de forma cualitativa, todas las medias de las puntuaciones por

variables/dimensiones se encuentran en una escala moderada; se debe tener en cuenta que con el apartado anterior se le estaría dando cumplimiento a los primeros dos objetivos trazados inicialmente.

Diferencias entre los estadísticos descriptivos de las puntuaciones generales (hombres y mujeres) y los estadísticos descriptivos de las puntuaciones divididas por dimensiones y sexo.

A rasgos generales, se puede observar una diferencia entre las respuestas de hombres y mujeres, tanto a nivel general como por dimensiones y sexo en cada prueba.

En primer lugar, concluyendo de forma general, en la Tabla 5 y en la Tabla 7 se aprecian las medias y las desviaciones típicas de las puntuaciones generales de hombres y mujeres, respectivamente. Así, se contempla la diferencia entre las medias de estos dos grupos, evidenciándose, por tanto, mayor calificación para los hombres en el TDV y mayor puntuación para las mujeres en el EHS. Con lo anterior, así como con los datos de prevalencia, se puede afirmar que el cumplimiento de adicción a los videojuegos es mayor en hombres, además, que el nivel de Habilidades Sociales está más desarrollado en chicas, si se compara con los chicos. Aun así, hay que recalcar la poca participación de mujeres en la investigación, lo que podría sugerir un sesgo de selección: las mujeres deciden no participar, pues probablemente no son un grupo predominante de consumidoras de videojuegos (Hernández, Garrido, & Salazar, 2000).

En segundo lugar, la comparación por sexo para los factores evaluados por las pruebas, esta se puede apreciar observando las Tablas 6 y 8. En cuanto al TDV, según las medias, se puede evidenciar que en tres de las cuatro dimensiones los hombres puntuaron más; siendo solamente superior el puntaje de las mujeres en la variable de *Problemas ocasionados por los videojuegos*, aun así, la diferencia en puntos no es considerablemente

mayor. De forma cualitativa, los puntajes en las cuatro dimensiones se consideran en la escala moderada.

En lo que respecta al EHS, a diferencia del TDV, las mujeres obtuvieron de forma considerable una mayor puntuación en cinco de los seis factores evaluados por esta prueba, evidenciándose menor puntuación para ellas únicamente en la variable de *Hacer peticiones*. En esta ocasión, la diferencia entre las medias de los puntajes es más notoria, llegando a ser de casi cinco puntos en la primera variable, y de casi 4 puntos en la cuarta variable.

Así, como ya se ha demostrado con diferentes datos, se puede concluir (para esta muestra) que la adicción a los videojuegos es más frecuente y mayor en hombres, además, que las Habilidades Sociales están menos desarrolladas en este grupo (hombres). Según los baremos de jóvenes de la EHS para cada dimensión, los hombres estuvieron en los percentiles 3, 10, 30, 10, 10, y 25, mientras que las mujeres coincidieron con los percentiles 25, 35, 25, 55, 10 y 55, constatando una clara diferencia si se les compara, no solamente entre ellos, sino con la muestra de estandarización para la misma prueba (Gismero, 2002). Sin embargo, cabe anotar que la muestra no es equitativa en hombres y mujeres, contándose con 27 y 8 participantes, respectivamente.

Correlaciones entre variables: puntuaciones generales y puntuaciones por variables/dimensiones

En primer lugar, se interpretará la correlación de las puntuaciones totales obtenidas en cada prueba, vista como la asociación entre las dos variables (Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales, a grandes rasgos), se buscaba saber que tanto tenía que ver la una con la otra dentro de esta muestra. Para esto, se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson, del cual se obtuvo una puntuación de 0.216 y una significación de 0.211 (apreciar la Tabla 10 y la Figura 1), esto quiere decir que existe una relación lineal positiva y débil; además, su significancia no es relevante, siendo mayor a 0.05. Así, se acepta la hipótesis nula, entonces,

no existe relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. Cabe resaltar que, aunque no se expuso dentro del apartado de resultados, también se obtuvo el puntaje del Rho de Spearman, el cual fue igual a: 0.186, confirmándose la información obtenida por el Coeficiente de Pearson.

En segundo lugar, en la Tabla 11, se exponen las correlaciones de las puntuaciones por dimensiones del TDV y el EHS. Aquí, se reflejan únicamente dos correlaciones con una significación menor a 0.05, estas ocurren entre las variables de *Abstinencia* (TDV) y *Expresión de enfado o disconformidad* (EHS), así como entre las variables de *Problemas ocasionados por los videojuegos* (TDV) y *Hacer peticiones* (EHS). La primera correlación corresponde a un Rho de 0.3557, con una significancia de 0.0360, la segunda correlación es equivalente a un Rho de 0.3425, con una significancia de 0.0440.

En este orden de ideas, una correlación positiva y significativa entre las dimensiones de *Abstinencia* y *Expresión de enfado y disconformidad* quiere decir que, si se interrumpe el jugar con un videojuego, entre más tiempo transcurra, puede hacer que aparezcan síntomas de abstinencia, acompañados de un malestar que ocasione una conducta pasiva, con dificultad para expresar discrepancias y con preferencia a callarse (Marco Puche, 2013) (Gismero, 2002), esto se fundamenta, a su vez, explorando las medias de estos dos factores, viéndose que *Abstinencia* tuvo las puntuaciones más altas del test (16.8), mientras que *Expresión de enfado y disconformidad* las obtuvo las más bajas del EHS (9.49).

Por otro lado, una correlación también positiva y significativa entre las variables de *Problemas derivados del consumo excesivo* (TDV) y *Hacer peticiones* (EHS) quiere decir que el jugar demasiado puede tener consecuencias perniciosas, tanto en los hábitos saludables, como en las relaciones interpersonales, afectando esto, por tanto, a la forma en que se expresan peticiones (algo que se desea) a otras personas (Marco Puche, 2013) (Gismero, 2002).

Finalmente, se debe comentar que con el análisis llevado a cabo en este apartado se estaría ejecutando lo pactado tanto en el objetivo general de la investigación, así como lo afirmado en cuarto objetivo específico.

Conclusiones

En primer lugar, es importante resaltar que, en la participación de los estudiantes de acuerdo con el sexo, se encontraron 8 mujeres y 27 hombres, alejándose, por tanto, de ser una muestra homogénea. Adicionalmente, como ya se mencionó en la discusión, la poca participación de mujeres en la investigación podría sugerir un sesgo de selección: ellas se seleccionan a no participar porque no son un grupo predominante de jugadoras, y las que participaron, pueden considerarse como la *punta del iceberg*.

Se debe exponer y comparar esta investigación con la de Alave & Pampa (2018), por su similitud, tanto con las pruebas utilizadas, como por los resultados arrojados a nivel de correlaciones. En aquella investigación se obtuvo un Rho de 0.132, que, si se coteja con el Rho de la presente prueba (0.186), se constata una diferencia de pocos puntos, decimales, evidenciándose un ejercicio semejante. Sin embargo, hay que resaltar la diferencia entre la cantidad de la muestra en el ejercicio de Alave & Pampa (2018) y la presente, pues ellos tuvieron acceso a 375 personas.

Aunque la correlación de las puntuaciones generales (que se hizo con el coeficiente de Pearson, $r = 0.216$, $p > 0.05$) no mostró asociación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales; sí se encontraron correlaciones significativas ($p < 0.05$) a nivel de dimensiones/factores de cada prueba. Estas se evidenciaron, en primer lugar, entre las variables de *Abstinencia* (TDV) y *Expresión de enfado o disconformidad* (EHS); esto refleja que el interrumpir jugar videojuegos puede hacer que se muestren síntomas de abstinencia, manifestados a través de posibles conductas pasivas, con dificultad para expresar discrepancias y con preferencia a callarse (Gismero, 2002). Lo anterior se deduce gracias a las medias de las puntuaciones por dimensiones de cada prueba, tanto por sexo como de forma general, aun así, no se descartan comportamientos agresivos o característicos de ira.

En segundo lugar, la correlación positiva entre los factores de *Problemas derivados del consumo excesivo* (TDV) y *Hacer peticiones* (EHS), que, como se mencionó con anterioridad, puede estar indicando que jugar de forma excesiva puede estar teniendo consecuencias nocivas sobre las relaciones interpersonales y los hábitos saludables, comprometiendo la forma en que se expresan peticiones (algo que se desea) a otras personas: teniendo una tendencia ya sea a la pasividad de la conducta (introversión, no hacer peticiones) o a la agresividad.

Finalmente, uno de los investigadores tuvo la oportunidad de estar cerca de los estudiantes, docentes y el equipo psicopedagógico durante la modalidad de virtualidad entre los años de 2020 y 2021, por lo que se obtuvo retroalimentación de estos profesionales en lo que respecta a las dinámicas de clase online. De aquí, se consiguió valiosa información tanto para motivar la investigación, como para complementarla. Así, se sabe, por parte de los facilitadores (docentes), que los estudiantes (especialmente en grados como octavo) mientras que se encontraban en clases virtuales, permanecían conectados a videojuegos (aquellos con modalidad *online*) y a plataformas asociadas con estos mismos (como Discord), ante esto, se implementó la “obligatoriedad” de la cámara, llamados de atención y comunicación con los padres.

Además, se sabe de primera mano, que algunos estudiantes presentaron un manejo externo desde psicología clínica, por el uso problemático de videojuegos. Todo lo anterior, fueron razones y, finalmente, motivaron el investigar estos dos fenómenos y su relación, que, aunque inicialmente se pensaba hacer únicamente con un grado (octavo, que ya se mencionó), se terminó ampliando a los grados sexto y undécimo, con el fin de tener una muestra que diera información del uso de videojuegos de acuerdo a las etapas de desarrollo, en un inicio, mitad y culminación de la formación secundaria. Cabe añadir, que los

investigadores, dentro de su ejercicio académico de pregrado, se encontraban llevando a cabo sus prácticas académicas dentro de esta institución privada.

Recomendaciones

Se debe sugerir, para futuras investigaciones, el uso de escalas (o pruebas) más actualizadas, que tengan en cuenta factores nuevos para la realidad social que los niños, niñas, adolescentes y adultos, si es el caso, experimentan (EHS). Esto se ve reflejado, por ejemplo, en tener una variable para medir únicamente interacciones con el sexo opuesto, sin tener en cuenta la diversidad de orientaciones afectivo-sexuales que se pueden dar.

En lo que respecta al TDV, los criterios diagnósticos que conceptualizan la *adicción a los videojuegos* están desde la mirada del DSM IV-TR (Marco Puche, 2013), donde este fenómeno se ubicaba dentro del grupo de Trastornos del Control de Impulsos; actualmente, se ubica en el apartado de Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos, lo que quiere decir que, posiblemente, no se haya tenido en cuenta nueva literatura, que posiblemente se actualice (o se esté actualizando) en la nueva versión del DSM a publicarse, así como en el CIE-11.

Sobre los participantes de la prueba, se debe recomendar, para próximos investigadores en este ámbito de *adicción a los videojuegos*, recolectar, convocar y convencer más personas. Esto con el fin de tener una muestra más representativa y homogénea, que evite sesgos y que aporte información más valiosa.

Por otro lado, la caracterización del *gamer* de acuerdo al tipo de videojuego que emplee por preferencias personales, esto se encuentra cada vez más en la literatura y resulta ser una variable relevante para la aproximación a las conductas encontradas, beneficios y efectos perjudiciales; por lo que se recomienda aplicar un instrumento (a modo de encuesta) que permita el acercamiento a los tipos de juego.

Ahora bien, uno de los retos para la psicología educativa en una coyuntura postpandemia es la dificultad en la gestión del tiempo debido al manejo inadecuado del

computador y el celular, siendo uno de los motivos de consulta principales en los grupos octavo, atendidos por los investigadores en su práctica académica, por lo que se sugiere implementar la cartilla preventiva propuesta. La cartilla contiene una conceptualización y un acercamiento para reflexionar frente a la relevancia de esta plataforma de entretenimiento y su relación con las habilidades sociales, también contiene pautas en torno al uso adecuado de videojuegos.

Además, los investigadores proponen un grupo focal con aquellos participantes que puntuaron como dependientes a los videojuegos (puntuación de >56 en el TDV). Esto con la intención de entender el ambiente, el contexto y las particularidades de estas personas, así, dar un manejo más cercano y adecuado a este fenómeno, pensando en la beneficencia hacia la población. Sin embargo, no se llevó a cabo por carencia de tiempo y porque esto implicaría un profundo cambio en el proyecto y su metodología, convirtiéndolo en una Investigación Aplicada, y probablemente, mixta (cuantitativa y cualitativa).

Referencias

- Alave, S. & Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Muro de la investigación, 2018: 3(2), agosto-diciembre*. <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Arslan, A, Haapanen, L, Tarba, S. (2021). Prosocial skills development in children and social value creation during COVID-19. *Strategic Change 30: 109– 115*.
<https://doi.org/10.1002/jsc.2394>
- Betina, A. & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Volumen XII, número 23, 2011*, pp. 159-182. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blanco, Blanco, Ovallo & Carrillo (2018). Relación entre uso de redes sociales y habilidades sociales en estudiantes universitarios de Cúcuta.
<https://hdl.handle.net/20.500.12442/3500>
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. U of Minnesota Press.
- Brand, D. (2018). El Impacto de los Videojuegos Sobre las Habilidades Cognitivas de Niños y Adolescentes en Colombia. *Economía & Región, Vol 12, No. 1, (Cartagena, junio 2018)*, pp. 65-83. <https://hdl.handle.net/20.500.12585/9729>
- Billieux, Joel & Deleuze, Jory & Griffiths, Mark & Kuss, Daria. (2015). Internet Gaming Addiction: The Case of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.
https://www.researchgate.net/publication/271510904_Internet_Gaming_Addiction_The_Case_of_Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Games
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología*

Educativa, 23(2), 129-136.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X17300179>

Caballo, E. Vicente. (1998). Manual de Técnicas de Terapia y Modificación de Conducta.

Siglo Veintiuno Editores, S.A. Siglo Veintiuno de España Editores, SA.

Cabeza-Ramírez, L. J., Muñoz-Fernández, G. A., & Santos-Roldán, L. (2021). Video Game

Streaming in Young People and Teenagers: Uptake, User Groups, Dangers, and

Opportunities. *Healthcare*, 9(2), 192. MDPI AG.

<http://dx.doi.org/10.3390/healthcare9020192>

Cediel, M. (2019). Relación de las Habilidades Sociales y El Uso de Redes Sociales en

Adolescentes.

[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6873/digital_38818.pdf?](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6873/digital_38818.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6873/digital_38818.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cívico Ariza, A., Cuevas Monzonís, N., Colomo Magaña, E., & Gabarda Méndez, V. (2021).

Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación

familiar. <https://rodin.uca.es/handle/10498/25065>

Constenla, T. (2009, 25 de marzo). Un respeto para el videojuego. *El País*.

https://elpais.com/diario/2009/03/26/cultura/1238022002_850215.html

Corrales Llerena, Yesica Paola. (2019). Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes

del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco,

en la provincia de Canchis - periodo 2019.

[http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIEN](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[CIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Challco, S., & Guzmán, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades

sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNAS (Doctoral Dissertation,

- Tesis de Licenciatura en Psicología). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf>
- Chimbana, J. & Gavilanes, F. (2020). Adicción a las redes sociales y su influencia en el aislamiento social en adolescentes. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/31556>
- Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T., Li, D., Khoo, A., & Liau, A. K. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine, Singapore*, 39(11), 822–829. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21165520/>
- Clement, J. (2021). Increase in time spent video gaming during the COVID-19 pandemic worldwide as of June 2020, by region. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1188545/gaming-time-spent-covid/#statisticContainer>
- Clement, J. (2021). Impact on the frequency of playing multiplayer videogames worldwide as of June 2020. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1188549/covid-gaming-multiplayer/>
- Desai, R.A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. y Potenza, M.N. (2010). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*, 126(6), 1414-1424. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>
- Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales*. Península.
- Dong, H., Yang, F., Lu, X., & Hao, W. (2020). Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in China during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, 751. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00751>

- Ducheneaut, N., Moore, R. J. & Nickell, E. (2007). Virtual "Third Places": A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games. *Computer Supported Cooperative Work*, 16, 129-166. <http://dx.doi.org/10.1007/s10606-007-9041-8>
- Esposito, N. (2005, del 16 al 20 de junio). A short and simple definition of what a videogame is [conferencia]. *Digital Games Research Conference 2005*. Vancouver, British Columbia, Canada.
- [https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is#:~:text=A%20video%20game%20is%20defined,\"%20\(Esposito%2C%202005\)%20](https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is#:~:text=A%20video%20game%20is%20defined,\).
- Dong, H., Yang, F., Xiaozi, L., & Hao, W. (2020). Internet Addiction and Related Psychological Factors Among Children and Adolescents in China During the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 751. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00751>
- Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies*, volumen 3, issue 1. <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020). Infancia y Adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online de Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45212/7/S2000334_es.pdf
- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., & Talam, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de psicología*, 28(1), 274-280. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16723161029.pdf>

- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Gismero, González, E. (2002). EHS, escala de habilidades sociales. TEA Ediciones.
- Gölgeci, I., Arslan, A., Khan, Z., & Kontkanen, M. (2021). Foreign firm operations and skills development of local employees in violence-hit countries. *Technological Forecasting and Social Change*, 162. https://www.researchgate.net/publication/344427751_Foreign_Firm_Operations_and_Skills_Development_of_Local_Employees_in_Violence-hit_Countries
- Granic, I. Lobel, A. & Rutger, C. (2013). The Benefits of Playing Videogames. *APA*. Vol. 69, No. 1, 66 –78. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and health*, 20(3), 47-51. https://www.researchgate.net/publication/284491180_The_educational_benefits_of_videogames
- Hernández, M., Garrido, F., & Salazar, E. (2000). Sesgos en estudios epidemiológicos. *Salud pública de México*, 42, 438-446. https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/spm/v42n5/3995.pdf
- Marco Puche, C. (2013). Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PrevTec 3.1. <https://roderic.uv.es/handle/10550/28739>
- Moncada, J. & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en*

educación física, deporte y recreación. n° 21. pp. 43 – 49.

<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Instituto de la Juventud. (2012). Videojuegos y Juventud (septiembre, 98).

<https://issuu.com/injuve/docs/revista98>

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood* (C. Gattegno & F. M. Hodgson, Trans.). New York: W.W. Norton & Company.

Lenihan, H., McGuirk, H., & Murphy, K. R. (2019). Driving innovation: Public policy and human capital. *Research Policy, 48*(9).

https://www.researchgate.net/publication/333605700_Driving_innovation_Public_policy_and_human_capital

Lemenager, T., Neissner, M., Koopmann, A., Reinhard, I., Georgiadou, E., Müller, A.,

Kiefer, F. y Hillemacher, T. (2021). Covid-19 lockdown restrictions and online media consumption in Germany. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(1), 14. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010014>

León, M. & Anzano, S. (2011). Aproximación conceptual a las habilidades sociales.

https://www.researchgate.net/publication/257304172_Aproximacion_conceptual_a_las_habilidades_sociales

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020, 16 de diciembre). Perturbaciones en el aprendizaje causadas por la COVID-19 durante el restablecimiento de la educación: panorama de la labor de la UNESCO en favor de la educación en 2020. <https://es.unesco.org/news/perturbaciones-aprendizaje-causadas-covid-19-durante-restablecimiento-educacion-panorama-labor>

Organización Mundial de la Salud. (2020, 11 de marzo). La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia. <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>.

Organización Panamericana de la Salud. (2018). Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud. Undécima Edición.

Organización Mundial de la Salud.

Prensky, M. (2006). Don't bother me mom, ¡I'm learning! St. Paul, EUA: Paragon House, Minnesota

Ruiz, C. (2006). Escala de Habilidades Sociales (EHS). TEA EDICIONES, 1.12. Extraída de: <http://web.teaediciones.com/ehs-escala-de-habilidades-sociales.aspx>

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.ap>

Sampieri, R. Fernández, C. & Baptista, L. (2014). Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill Education.

Shafer, D. M. (2012). Causes of state hostility and enjoyment in player versus player and player versus environment video games. *Journal of Communication*, 62(4), 719-737. https://www.researchgate.net/publication/264216090_Causes_of_State_Hostility_and_Enjoyment_in_Player_Versus_Player_and_Player_Versus_Environment_Video_Games

Starkey, L. Shonfeld, M. Prestridge, S. & Cervera, M. G. (2021). COVID-19 and the role of technology and pedagogy on school education during a pandemic. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1475939X.2021.1866838>

Suazo, C. (2020, julio 2). Comunidad de World of Warcraft llora suicidio de Reckful, uno de sus streamers más queridos. Biobiochile.cl.

<https://www.biobiochile.cl/noticias/ciencia-y-tecnologia/videojuegos/2020/07/02/comunidad-world-of-warcraft-llora-suicidio-uno-streamers-mas-queridos.shtml>

- Uttal, D. Meadow, N. Tipton, E. Hand, L. Alden, A. Warren, C. & Newcombe N. (2013). The malleability of spatial skills: a meta-analysis of training studies. *Psychol Bull.* Mar;139(2). 352-402. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22663761/>
- Wang, Y.-Y., Long, J., Liu, Y.-H., Liu, T.-Q., & Billieux, J. (2020). Factor structure and measurement invariance of the problematic mobile phone use questionnaire-short version across gender in Chinese adolescents and young adults. *BMC Psychiatry*, 20(1), 34. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-2449-0>
- Weinstein, A., Feder, L. C., Rosenberg, K. P., & Dannon, P. (2014). Internet addiction disorder: Overview and controversies. *Behavioral addictions*, 99-117. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780124077249000057>
- Wood, R. (2007). Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 169–178. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., & Hedayati, N. (2012). Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students. *Addiction & Health*, 2, 59 - 65. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3905509/>

Apéndices

Apéndice 1

Formato de consentimiento informado usado con los representantes legales de los participantes en la investigación

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros: _____, identificado(a) s con la cédula de ciudadanía número _____ de _____, en calidad de progenitor(a) _____ tutor(a) legal _____, y _____, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número _____ de _____, en calidad de progenitor(a) _____ tutor(a) legal _____, de _____, deseamos

manifestar a través de este documento, que fuimos informados suficientemente y comprendemos la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro hijo(a), en el proyecto de investigación: *"Uso de videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Grado Sexto, Octavo y Undécimo en una Institución Privada de Bucaramanga"*, que se describe a continuación:

Equipo De Investigación

El equipo lo conforman: Andrés Felipe Ortiz Villamizar y María Gabriela Oviedo Martínez, de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Objetivo: Describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en niños y adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de un colegio privado del Área Metropolitana de Bucaramanga.

Procedimiento:

Contestar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 25-30 minutos. Nuestro hijo se compromete a contestar sinceramente para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en por medio de un formulario de Google.

Participación Voluntaria

La participación de nuestro hijo(a) en este estudio es completamente voluntaria, si él o ella se negara a participar o decidiera retirarse, esto no le generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social. Si lo desea, nuestro hijo(a) informaría los motivos de dicho retiro al equipo de investigación.

Confidencialidad

La información suministrada por nuestro hijo(a) **será confidencial**. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar su nombre o datos de identificación. Se mantendrán los cuestionarios y en general cualquier registro en un sitio seguro. En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley 1090 de 2006, que rige el ejercicio de la profesión de psicología en Colombia.

Así mismo, declaramos que fuimos informados suficientemente y comprendemos que tenemos derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que mi hijo(a) o nosotros tengamos sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que mi hijo(a) y nosotros tenemos el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que mi hijo(a) tiene en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales hemos hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, nos permitimos informar que consentimos, de forma libre y espontánea, la participación de nuestro hijo(a) en el mismo.

Este consentimiento no inhibe el derecho que tiene mi hijo(a) de ser informado(a) suficientemente y comprender los puntos mencionados previamente y a ofrecer su asentimiento informado para participar en el estudio de manera libre y espontánea, por lo que entiendo que mi firma en este formato no obliga su participación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en la ciudad de

_____, el día _____, del mes _____ de _____,

Firma (opción digital): _____

Nombre _____

C. C. No. _____ de _____

Firma (opción digital): _____

Nombre _____

C. C. No. _____ de _____

Formato de asentimiento informado usado con los niños participantes en la investigación



ASENTIMIENTO INFORMADO

(Asentimiento de Participación en el Estudio)

La presente investigación llevada a cabo por los estudiantes Andrés Ortiz Villamizar y María Gabriela Oviedo Martínez, tiene como objetivo principal describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en niños y adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de un colegio privado del Área Metropolitana de Bucaramanga. Para ello, se solicita su participación con el fin de poder contribuir con la investigación. La aplicación consta de 2 pruebas. Los instrumentos serán en primer lugar, la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2002). Adaptada por Ruiz (2006). Contiene 33 ítems que se responden mediante una escala Likert. Y, en segundo lugar, será el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marco Puche (2013). Este test consta de 25 ítems, donde los primeros 14 reactivos se responden a través de una escala Likert, mientras que en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo. Se estima que la aplicación de estas pruebas oscile entre los 30-40 minutos.

La información obtenida será analizada e interpretada con el fin de responder a la pregunta de investigación, manteniendo siempre el anonimato del participante y la respectiva confidencialidad de los datos. Los evaluadores se comprometen a salvaguardar la identidad de los participantes durante todo el proceso. Es importante mencionar que no habrá devolución de resultados individuales, dado que, el uso de este instrumento técnico será utilizado solo para dicho Proyecto y respectiva sustentación a la institución académica, en el cual se mostrarán resultados colectivos y no individuales. Dado que la participación es voluntaria, se podrá decidir retirarse de la aplicación de las pruebas en cualquier momento, incluso después de iniciada la misma, sin que esto genere ningún perjuicio para el participante. Cabe resaltar que los resultados no afectarán de forma alguna la integridad del evaluado(a). He sido informado(a) del objetivo y las condiciones del Proyecto de investigación. Por lo tanto, Yo _____ () acepto o () no acepto de manera voluntaria participar de la aplicación de las pruebas mencionadas. Gracias por su colaboración.

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa de la investigación puede comunicarse con los investigadores, María Gabriela Oviedo moviedo459@unab.edu.co y Andrés Felipe Ortiz aortiz405@unab.edu.co.

Apéndice 3

Circular informativa enviada a los representantes legales de los potenciales participantes en la investigación

Bucaramanga, 8 de noviembre de 2021|

Circular 43-21

Apreciada familia

Cordial saludo.

Por medio de la presente nos permitimos solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo(a) en el proyecto de investigación *Uso de videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Grado Sexto, Octavo y Undécimo en una Institución Privada de Bucaramanga*, a cargo de la profesora Mg. Mónica Trinidad Molina Guzmán y los estudiantes Andrés Felipe Ortiz Villamizar y María Gabriela Oviedo Martínez. Este es un ejercicio académico que pretende entender la realidad como la conocemos, es parte de la materia Trabajo de Grado II, del Programa de Psicología de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

Objetivo:

Describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en niños y adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de un colegio privado del Área Metropolitana de Bucaramanga.

Responsables: Psicóloga y magister, Mónica Trinidad Molina Guzmán, docente de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Procedimiento: Previa autorización de la institución y asentimiento informado por parte de los padres y el (la) adolescente, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos por medio de un link de zoom que se enviará a los estudiantes participantes, el día jueves 10 de febrero a las 3:00pm:

- Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2002), adaptada a Perú por Ruiz (2006).
- Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marco Puche (2013).

Cuya respuesta dura aproximadamente 25-30 minutos.

La información que su hijo suministre será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar nombres o datos de identificación. Se mantendrán los cuestionarios y en general cualquier registro en un sitio seguro.

Así mismo, usted(es) tiene derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tengan sobre la investigación, antes, durante y después de su ejecución; tienen el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que se contestarán.

Agradeciendo su atención,
Cordialmente,

Mg. Mónica Trinidad Molina Guzmán.

Trabajo de Grado I

Docente de la Universidad Autónoma de Bucaramanga

Correo electrónico: mmolina3@unab.edu.co

Andrés Felipe Ortiz Villamizar

Estudiante de la Universidad Autónoma de Bucaramanga

Teléfono: 300 8609970

Correo electrónico: sortiz405@unab.edu.co

María Gabriela Oviedo Martínez

Estudiante de la Universidad Autónoma de Bucaramanga

Teléfono: 323 2971741

Correo Electrónico: moviedo459@unab.edu.co

Apéndice 4

Preguntas de la Escala de Habilidades Sociales de Gismoero (2002)

1 = Nunca.

2 = A veces.

3 = Casi siempre.

4 = Siempre.

Marca la letra escogida a la derecha, en la misma línea donde está la frase que está respondiendo.

1	A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo	1	2	3	4
2	Me cuesta telefonar a tiendas , oficinas, etc. para preguntar algo	1	2	3	4
3	Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.	1	2	3	4
4	Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entro después que yo, me quedo callado.	1	2	3	4
5	Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto , paso un mal rato para decirle que "NO"	1	2	3	4
6	A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que deje prestado.	1	2	3	4
7	Si en un restaurant no me traen la comida como le había pedido, llamo al camarero y pido que me hagan de nuevo.	1	2	3	4
8	A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto.	1	2	3	4
9	Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.	1	2	3	4
10	Tiendo a guardar mis opiniones para mí mismo.	1	2	3	4
11	A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	1	2	3	4
12	Si estoy en el cine u otro lugar público y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.	1	2	3	4
13	Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	1	2	3	4
14	Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla.	1	2	3	4
15	Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	1	2	3	4
16	Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal el vuelto, regreso allí a pedir el cambio correcto.	1	2	3	4
17	No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	1	2	3	4

18	Si veo en una reunión social a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con él (a).	1	2	3	4
19	Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	1	2	3	4
20	Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	1	2	3	4
21	Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	1	2	3	4
22	Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	1	2	3	4
23	Nunca se cómo "cortar " a un amigo que habla mucho	1	2	3	4
24	Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión.	1	2	3	4
25	Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	1	2	3	4
26	Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	1	2	3	4
27	Soy incapaz de pedir a alguien una cita	1	2	3	4
28	Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	1	2	3	4
29	Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	1	2	3	4
30	Cuando alguien se me "cuela" en una fila hago como si no me diera cuenta.	1	2	3	4
31	Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	1	2	3	4
32	Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio "para evitar problemas con otras personas.	1	2	3	4
33	Hay veces que no se negame con alguien que no me gusta pero que me llama varias veces.	1	2	3	4

Apéndice 5

Preguntas del Test de Dependencia a los Videojuegos de Marco Puche (2013)

1. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

	0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé				0 1 2 3 4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos				0 1 2 3 4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego				0 1 2 3 4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos				0 1 2 3 4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)				0 1 2 3 4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer				0 1 2 3 4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC				0 1 2 3 4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé				0 1 2 3 4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				0 1 2 3 4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos				0 1 2 3 4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar				0 1 2 3 4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos				0 1 2 3 4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio				0 1 2 3 4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos				0 1 2 3 4

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

	0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego				0 1 2 3 4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas				0 1 2 3 4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC				0 1 2 3 4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego				0 1 2 3 4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				0 1 2 3 4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento				0 1 2 3 4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo				0 1 2 3 4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos				0 1 2 3 4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)				0 1 2 3 4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)				0 1 2 3 4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme				0 1 2 3 4

Apéndice 6

Link del formulario de Google con el que se aplicó la Escala de Habilidades Sociales y el test de Dependencia de los videojuegos

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfxT6099lZyZYdgL3CsTd7crDgqQ9KhUwfZljx-2oZFW0finQ/viewform?usp=sf_link

Apéndice 7

Link de Google Drive que redirecciona a la cartilla con pautas, titulada: Uso de Videojuegos y Habilidades sociales, pautas y estrategias de promoción para toda la familia

https://drive.google.com/file/d/1U77gT20AJyuR3BcG_sD9bjN2tPRkkHXL/view?usp=sharing

