

# LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS – HUANCABAMBA

*por* Fredy Calderón Morales

---

**Fecha de entrega:** 10-abr-2023 04:32p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2060907875

**Nombre del archivo:** CALDERON\_MORALES\_FREDY\_TURNITIN.docx (281.62K)

**Total de palabras:** 12932

**Total de caracteres:** 70173

<sup>1</sup>  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**



LOS VIDEOJUEGOS <sup>8</sup> Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES  
DEL NIVEL SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN  
FRANCISCO DE ASÍS – HUANCABAMBA

<sup>20</sup>  
Tesis para obtener el grado académico de  
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN

**AUTORES**

Fredy Calderón Morales

<sup>6</sup>  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1583-4959>

Miguel Hernán Granda Herrera

<sup>6</sup>  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3550-2866>

<sup>1</sup>  
**ASESOR**

Mg. Edward Alonso Rojas Ganoza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9816-2072>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Mediciones digitales en el proceso formativo

PIURA – PERÚ

2023



## I: INTRODUCCION

El avance de las TIC en la actualidad se está incrementando en los modos de socialización de las personas, desde la niñez, de manera vertiginosamente, teniendo efecto considerable en la comunicación y comportamiento de las personas en diferentes grupos etarios, dado que hoy en día es habitual que gran parte de la comunicación sea de manera virtual, lo cual llega a cumplir ciertos rasgos de una conversación de manera presencial. Por lo que esta situación, da pie a que diversos especialistas lleguen a replantearse en cuanto a la validez de las teorías sobre la socialización de las personas, teniendo en cuenta los constantes cambios que son originados de una era a otra, debido a que en el momento que se desarrollaron dichas teorías, las personas no disponían ni utilizaban las herramientas digitales que hoy usamos para comunicarnos (BBC News Mundo, 2020).

En la actualidad, los videojuegos han adquirido un papel relevante y en aumento constante en lo que involucra a la socialización y aprendizaje desde la niñez hasta la juventud, en muchos casos siendo considerado como una herramienta lúdica que demanda grandes espacios de tiempo. Por lo que, la socialización ha dejado de caracterizarse cada vez menos de las formas convencionales, como es el caso del internet, que es la plataforma más usada por grandes masas de personas en todo el mundo. Hoy en día, los videojuegos se desarrollan con varias virtudes adquiridas en los últimos años como es el formato de comunicación por messenger para juegos de modalidad online, lo cual crea bastante socialización entre participantes que no se conocen, asimismo, se ha visto la exposición en grandes masas de concentración mundial, teniendo vinculación con las principales aplicaciones digitales de comunicación como el Twitter, Facebook, WhatsApp, Instagram y a su vez con su finalidad más importante, de entretenimiento rivalizando con más jugadores en las diversas plataformas del mundo (Loayza, 2010)

Para los Universidad Nacional Autónoma de México de la UNAM, manifiestan dentro de toda América Latina, el país de México, tiene la gran participación de adolescentes y jóvenes en consumir los videojuegos ubicándose en el número doce a nivel mundial teniendo ventaja sobre Brasil, Chile, Argentina y Perú. Asimismo, estos especialistas indican sobre la mayor forma de consumo es mediante la red, dado que los medios tradicionales han migrado al streaming, cuya plataforma adquiere cada día mayor importancia, sobre todo en los principales juegos de estrategia que tienen competiciones y ligas internacionales. Además, el uso de videojuegos está asociado en los últimos tiempos con el consumo de comida

chatarra de bajo valor nutritivo, saliendo en los anuncios de muchos de los juegos. Esta situación se da por varios elementos, entre ellos, el tener malos hábitos alimenticios. Todo esto resume el porque la gente pasa largas horas frente a las pantallas digitales y en las redes sociales, sumándose cada vez a la digitalización (Portal Web Infoabae, 2020).

Según Diazgranados (2020), dos de cada diez de los usuarios de juegos electrónicos en la región América Latina manifiestan sentirse avergonzados de todo el tiempo que llegan a dedicar a los videojuegos y suelen ocultar este entretenimiento a sus padres. Posiblemente, esté asociado a viejos estereotipos sobre esta actividad, como las afirmaciones en diversos medios sobre estos juegos en videos que son dañinos para la salud o que llegan a estropear el los desarrollo del cerebro. Según la Consultora Savanta en los años del 2019, menciona que los *gamers* peruanos son los que indican que más vergüenza tienen de que sus padres sepan que dedican bastante tiempo jugando con un 27.8%, seguidos por los jóvenes colombianos (22.5%) y argentinos (20.5%), luego se ubican los jóvenes chilenos (19.2%) y mexicanos (18.3%) y finalmente los jóvenes brasileños con un (12%). El estudio entrevistó a más de 5000 jugadores de 17 países, entre ellos los seis países pertenecientes a la región América Latina. Todos los encuestados, fueron distribuidos por género y tuvieron menos de 35 años de edad y pasan de 5 a 10 horas a la semana jugando.

Las habilidades sociales o competencias para la socialización en los escolares son consideradas como un conjunto de conductas de una persona al interactuar con sus semejantes y otros grupos en diferentes situaciones dentro y fuera de la escuela, en las cuales se exterioriza sentimientos, opiniones, algunas posturas, aspiraciones o facultades de manera adecuada a cierta posición y considerando la manera de proceder de cada uno de ellos. Por lo general, facilitan el camino del estudiante para resolver condiciones y situaciones inmediatas, así como minimizar la posibilidad que surjan problemas nuevos. Las habilidades sociales se aprenden, permiten afrontar situaciones nuevas o complejas, facilitando una comunicación emocional y a la solución de problemas (Delgado et al., 2020).

En el ámbito nacional, mediante a “Ley General de Educación 28044” se hace mención que uno de los propósitos en la parte educativa es la preparación por parte de los ciudadanos que sean capaces de conseguir la realización artística, ética, intelectual, afectiva, espiritual y cultural, de tal manera que se promueva la formación y consolidación de autoestima e identidad. Esto apunta, que las instituciones educativas deben desarrollar estrategias las cuales favorezcan en el fortalecimiento de las destrezas sociales en los alumnos para interrelacionarse de la forma más adecuada con sus compañeros, creando un ambiente

propicio para el desarrollo significativo de aprendizajes en el marco de la tolerancia, respeto y la empatía. Asimismo, en la “Resolución Ministerial N°712-2018-MINEDU” en el quinto compromiso de la gestión escolar se establece desarrollar la capacidad de interactuar de los estudiantes con sus pares, asumiendo normas y manejando conflictos de forma constructiva como parte de la convivencia escolar (Estrada, 2019).

Sin embargo, el estudio que se realizó por parte del Ministerio de Salud (2018), obtuvo como resultados que el 31.3% de los estudiantes evaluados presentaron fuertes imperfecciones en el progreso de sus habilidades sociales, reflejando estos alumnos problemas en su autocontrol emocional, frustración, problemas de adaptación, baja autoestima, víctimas de bullying, agresividad con sus compañeros, entre otros escenarios. Ese hallazgo puso en alerta al Ministerio de Educación, dado que estas problemáticas a lo largo puede causar problemas psicológicos en los estudiantes.

Además, un estudio realizado por la INEI en el 2019, el 88.8% de la población peruana entre las edades de seis a más años utilizó el internet con el fin de comunicarse, el 84.5% utilizó para adquirir información y un 81.9% usó el internet como entretenimiento, aquí se puede mencionar los videojuegos, música y ver películas. Además, para el presidente de la empresa especializada en videojuegos Gameloft, la cual indica que hay un total de sesenta por ciento de los que juegan entre una edad de 14 y 34 años según (INEI, 2019).

De acuerdo al Ministerio de Salud, (Minsa, 2021) desde que se inicia la propagación del Covid-19, la adicción en los niños, adolescente y también en jóvenes por los videojuegos, se ha acrecentado de una manera muy notoria, todo esto debido al confinamiento y a la falta de interactuar entre ellos, especificaron personal expertos del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), asimismo, especificaron que se ha incrementado notablemente el uso de la tecnología digital en estos grupos más juveniles, los cuales utilizan ya sea para el desarrollo de sus estudios o simplemente por entreteniendo lo cual es preocupante ya que puede perjudicar el ámbito en el que se desarrolla la persona.

En la presente Institución se ha venido evidenciando ciertas problemáticas en los estudiantes con respecto al uso de los videojuegos, donde algunos estudiantes de secundaria tienen alta familiaridad con los juegos digitales, interfiriendo en las actividades académicas y extra académicas, asimismo inquietud por investigar sobre los videojuegos tomando gran tiempo del día. Hipotéticamente se cree que lo señalado líneas arriba se relaciona con dichos estudiantes en base a sus habilidades, tanto en los logros de los objetivos comunicativos, trabajo con otros y el manejo de emociones.

Por todo lo mencionado anteriormente, surge el interés de investigar y analizar el nivel del uso en videojuegos y el grado de dichas habilidades por parte de estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” y por otro lado de determinar el grado de asociación entre dichas variables.

Por tal Motivo se plantea el siguiente Problema General de nuestra investigación: ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba?

Por lo que se obtuvo los siguientes problemas Específicos.

- a. ¿Cuál es la relación entre la familiaridad con los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba?
- b. ¿Cuál es la relación entre la interferencia en las actividades extra - académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba?
- c. ¿Cuál es la relación entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba?
- d. ¿Cuál es la relación entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba?

Se estableció como Objetivo General: Determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

Con respecto a los objetivos específicos se tienen los siguientes:

- a. Determinar la relación entre la familiaridad con los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.
- b. Determinar la relación entre la interferencia en las actividades extra - académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

- c. <sup>11</sup> Determinar la relación entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes <sup>5</sup> del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.
- d. Determinar <sup>6</sup> la relación entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

En la presente se ha tenido valor especulativo dado que mediante los hallazgos que resulten del estudio, <sup>19</sup> será nueva evidencia al conocimiento científico ya existente sobre los conceptos de cómo es el uso de los videojuegos conjuntamente con las habilidades que tienen los estudiantes. En este sentido, se realizó una verificación amplia de la literatura de información de distintos autores y de trabajos de investigación que se enfocaron en abordar las mismas variables. Por lo tanto, <sup>1</sup> todo esto permitió conocer mejor la problemática de la investigación, arribando teorías y definiciones que conduzcan hacia la elaboración de instrumentos pertinentes para la evaluación de los fenómenos estudiados, Con respecto a la justificación, la presente investigación tuvo gran relevancia en diversos criterios que se expondrán a continuación.

La investigación tiene valor práctico desde el hecho que los resultados que se obtuvieron permitieron describir la realidad actual del uso de videojuegos y sobre las distintas habilidades de alumnos a nivel secundario de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” en Huancabamba para el año 2022. De los resultados que se obtengan, podrán ser alcanzados a las autoridades educativas, docentes, trabajadores administrativos y padres de familia; desde allí se puedan plantear acciones y estrategias que permitan mejorar la gestión y calidad educativa de la institución.

Se obtuvo valor metodológico porque <sup>1</sup> se aplicaron los fundamentos de la investigación científica cuantitativa, mediante instrumentos que serán utilizados en la recolección de datos los cuales tendrán que ser trabajados según las dimensiones encontradas conjuntamente con los indicadores de las presentes variables de investigación. Todo esto han sido <sup>1</sup> validados por expertos en educación y serán evaluados por un análisis estadístico de confiabilidad. De tal manera que dichos resultados que se obtuvieron pueden ser empleadas en investigaciones

futuras que aborden de las mismas variables, ya sea como referencia o como parte de la discusión y comparación de resultados.

En la presente realización de esta investigación tuvo un gran impacto en la comunidad educativa dado que brindará una nueva evidencia sobre el fenómeno del empleo de videojuegos y su interacción con las habilidades que tienen los alumnos de educación básica regular, convirtiéndose en un punto de partida para que otras instituciones educativas de la región analicen el nivel de uso de videojuegos de sus estudiantes y como están afectando las habilidades sociales de los mismos. Con el fin de que se apliquen acciones correctivas ante tal problemática.

De acuerdo a los Antecedentes Internacionales tenemos a Toaza (2022) en su artículo relata la dependencia que los adolescentes tienen hacia los videojuegos y como los mismos se relacionan con sus habilidades sociales, teniendo el conocimiento que en estos últimos tiempos los adolescentes toman como una recreación los videojuegos los cuales realizan con mucha frecuencia, el objetivo principal de la investigación es identificar cual es la relación que existe entre lo que es dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes, la muestra fue tomada en 120 jóvenes conformada por mujeres y varones los cuales pertenecen a una centro educativo en el Ecuador. Se implemento una metodología de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, corte transversal y un alcance correlacional. Aplicándose así un instrumento a videojuegos correspondiente a Marcos y Chiliz y también a una lista de registros correspondiente a habilidades de Goldstein. Concluyéndose de esta manera que los varones en mayor escala tienden a ser dependientes al uso de los videojuegos y las mujeres en menos proporción.

Según López et al. (2022) refiere en su artículo sobre la validación del empleo enigmático de los videojuegos y el móvil como intermediarios con las habilidades sociales y por consecuente del rendimiento académico, esto se llevó a cabo al sur del país de España, es notable ver que actualmente el uso de las TIC se ha tornado como herramientas indispensables para los adolescentes quienes lo usan a diario en las diferentes áreas de su día a día. El uso de estas herramientas puede ser usadas de manera óptima, pero en ocasiones de forma muy irresponsable y hasta problemática, y más aún en la adolescencia que es una etapa muy vulnerable. Profundizando en el estudio de esta dificultad social y educativa, se propone algunos objetivos como son: validar dimensión instrumento referente al empleo

problemático del móvil, internet y videojuegos; validar también dimensión de escala respecto a las habilidades sociales; detallar la injerencia que genera como problema el uso de los videojuegos y el móvil respecto a las habilidades sociales; por último explicar los problemas que trae consigo el empleo de móviles y videojuegos respecto al rendimiento académico. Se tomo como muestra a 195 personas del sur de España. La investigación fue de diseño cuantitativo no experimental a manera de encuesta mediante el cual se concluye que el estudio identificado como Ud-TIC es un instrumento fiable y válido.

También Chibuque y Banoy (2022) relata en su artículo respecto a los videojuegos y el aporte con el desarrollo cognitivo y también social en la etapa de la niñez intermedia Iberoamericana llevada a cabo en Colombia. Esta investigación se enfoca en los temas de videojuegos y como estos aportan a desarrollar habilidades sociales y cognitivas, tiene como objetivo básico mostrar a los padres de familia y a los profesores un punto de vista positiva el empleo que los niños y niñas den a los videojuegos y así mostrar a otros países las experiencias beneficiosas que tuvieron con esa clase de práctica pedagógica aplicada. También el fin es recomendar que se implemente como parte pedagógica en la escuela los videojuegos. En conclusión, se espera que los docentes se sientan motivados con la propuesta dada y así ellos puedan reorganizar su metodología de enseñanza y ofrecer ambientes con mayores atractivos para el aprendizaje de ellos estudiantes

Ylarragorry (2018) en el desarrollo de su investigación titulada “Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales”, presentada y sustentada en la “Pontificia Universidad Católica Argentina”, cuyo objetivo de estudio fue de verificar el nivel de estos juegos cooperativos y sobre dichas habilidades de estudiantes de nivel primario. En tal sentido, la investigación es cuantitativo, correlacional, transversal, No experimental para 14 estudiantes empleando dos cuestionarios de una estructura ordinal en los ítems, ambos instrumentos fueron validados por especialistas y medidos su fiabilidad por la prueba de “Alfa de Cronbach”. Luego de haber realizado la recolección de data y procesamiento de la misma, se aplicó el estudio estadístico “Rho de Spearman” obteniendo un determinado valor de  $r = 0.757$ , concluyendo que los juegos corporativos inciden positivamente en sus habilidades de sus alumnos de dicha institución en estudio.

Con respecto a los Antecedentes Nacionales, se tiene a Luque et al. (2022) se enfoca en los efectos de un programa para poder prevenir las adicciones que son tecnológicas y de resoluciones cognitiva-efectivas, esto en universitario de Lima, tuvo como objetivo estimar

los impactos que se puedan dar mediante un programa de prevención de manera virtual respecto a las adicciones tecnológicas y las disposiciones que son cognitiva-efectivas de universitarios en el transcurso que se dio el Covid-19. En la muestra participaron 42 alumnos, 21 del grupo experimental (GE) y 21 alumnos el control (GC). Se hizo uso de escalas de eficacia académica y la escala de engagement académico, de igual manera se empleó test para adicción a los teléfonos móviles, a los videojuegos y al internet. Como resultado se dio que mediante el programa se pudo reducir de manera significativa la adicción por el internet, por los teléfonos móviles y también por los videojuegos, y al mismo tiempo se notó el aumento significativo en la valoración la cual fue positiva para con el compromiso académico y de igual manera para con la eficacia académica; Se hizo una comparación entre los grupos en estudio, tomando en cuenta tamaño de efecto. Se pudo constatar que existe un empleo adictivo respecto a los teléfonos móviles, al internet y a los videojuegos. Se concluye que el programa empleado como prevención ha minorado la adicción por la tecnología, del mismo modo que surgió un incremento de las disposiciones cognitivas-efectivas en los estudiantes.

Por otra parte, Araujo y Santisteban (2022) en su investigación sobre la adicción que existe por los videojuegos en los alumnos de los diferentes colegios ubicados en la Región San Martín, su objetivo fue precisar si hay una relación altamente significativa entre la adicción para los videojuegos y la parte sociable en alumnos de quinto grado de centros educativos en la Región de San Martín. En tal sentido se empleó un diseño no experimental y de tipo descriptivo correlacional, la muestra estuvo conformada por 308 alumnos entre mujeres y varones con una edad que fluctúa entre los 15 y 17 años a los mismos que se les aplica la Escala de Videojuegos (GAS) y una relación sobre evaluación de habilidades básicamente sociales, el resultado evidencia que si hay relación significativa e inversa respecto a la adicción por los videojuegos ante la sociabilidad ( $\rho = -0.756$ ;  $p = 0.000$ ). En conclusión, refiere que cuando la adicción por los videojuegos sea mayor, la sociabilidad será menor, lo que generará inconvenientes en la asertividad, en la comunicación, también en el autoestima y por ende en la toma de decisiones.

Pillaca (2020) con su tesis que titula “Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019”, presentada en la “Universidad Privada del Norte” – Lima, su objetivo fue establecer la vinculación entre las variables de estudio en alumnos de secundaria. Se realizó una investigación cuantitativa de nivel correlación no experimental, empleando una

muestra conformada por 256 alumnos pertenecientes de las edades de 12 a 18 años, se elaboró dos cuestionarios en escala de tipo ordinal como instrumento a fin de recopilar la data. Luego del uso estadístico se obtuvo un índice de correlación ( $r = -0.529$ ) y una significancia de valor ( $p = 0.001$ ), concluyendo que si existe relación inversa entre las variables de investigación.

Mateo (2019) mediante su tesis titulada “Uso de videojuegos en estudiantes de primer grado de secundaria, Institución Educativa 3051 El Milagro, Independencia 2019” en la “Universidad César Vallejo” de la ciudad de Lima, con el fin de estudiar y medir el nivel de uso de videojuegos por parte de alumnos del primer año de nivel secundaria. Se ejecutó un estudio cuantitativo con un nivel descriptivo No experimental para 75 alumnos, a quienes se les suministró como instrumento la realización de un cuestionario tipo ordinal. Después de tabular la data indica, que el 79% de dichos estudiantes entrevistados indicaron un nivel bajo con respecto a la dimensión denominada grado de atracción el 17% consideran un alto nivel, 85% considera un nivel bajo de la dimensión inferencia de los videojuegos con otras actividades y el 83% indicó un nivel bajo de la dimensión interferencia de videojuegos.

Chalco y Guzman (2018) con su tesis titulada “Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA”, desarrollada en la “Universidad Nacional de San Agustín” de la ciudad de Arequipa, Explican el propósito de medir la relación efectiva entre la variable uso de videojuegos y la de habilidades sociales en alumnos de la institución en análisis. Por lo que la investigación orientada en forma cuantitativa, correlacional con un diseño no experimental para 606 estudiantes del segundo, tercer y cuarto ciclo de carreras de ingenierías, a quienes se alcanzó cuestionarios para el recojo de data obteniéndose un indicador de correlación ( $r = -0.239$ ) y un valor como significancia ( $p = 0.01$ ), lo que permitió concluir que el uso de los videojuegos tienden a relacionarse de manera significativa e inversa con la variable independiente de los alumnos de la institución objeto de investigación.

Finalmente para los Antecedentes Regionales, se tiene a Carrión (2019) según su tesis que titula “Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial, Institución Educativa 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019”, presentada en la “Universidad Católica Los Ángeles Chimbote”, cuyo propósito fue de medir el nivel de influencia de ambas variables en los estudiantes de la institución educativa en investigación. Con una Investigación cuantitativa

No experimental para 32 estudiantes y como instrumentos se utilizó dos guías de observación. Luego de tabular la data y procesamiento estadístico, se aplica una prueba R de Pearson dando como resultado un índice ( $r = 0.714$ ) y respecto a la significancia ( $p = 0.000$ ) evidenciando que es menor al 5% de error, dando lugar a que se concluya que la ejecución del plan didáctico sobre videojuegos influyen de manera significativa en la comunicación grupal en alumnos de mencionada Institución.

Farfan (2018) en su tesis realizada cuyo título “Habilidades sociales y la motivación en el área de educación para el trabajo en estudiantes de cuarto año de educación secundaria, Institución Educativa Lizardo Montero Ayabaca – Piura 2018”, presentada en la “Universidad César Vallejo”, el objetivo fundamental es medir la relación que existe entre ambas variables. Con este fin, se realizó un estudio de orientación cuantitativa, con un nivel de tipo correlacional No experimental para 142 estudiantes donde se utilizó dos cuestionarios usando la prueba “Chi Cuadrado” obteniendo un valor ( $X^2 = 12.175$ ) y como valor de significancia ( $p = 0.016$ ), llegándose a la conclusión que hay relación de manera directa y también significativa entre ambas variables en estudiantes del nivel secundaria en estudio.

Según las Bases Teóricas podemos indicar que con el propósito de determinar la definición del término “videojuego” es importante considerar que, se refiere, a la tecnología que envuelve diversos componentes tales como sonido, textos e incluso gráficos, los cuales, a través de un conjunto de requerimientos y normas, ayudan a que el jugar pueda interactuar en tiempo real con el software (López, 2016).

Según Gómez et al. (2017) un videojuego, viene a ser un proyecto de carácter informático en donde el usuario o también conocido como jugador, interactúa mediante imágenes que surgen en un ordenador con una pantalla el cual puede cambiar de tamaño. Como todo juego, este cuenta con ciertos reglamentos y un sistema de reconocimientos de forma que existe un estímulo innato para buscar la victoria.

Fuentes y Pérez (2015) explican que los juegos de video son un tipo de ejercicios, ejecutado a través del jugador para complacer las necesidades innatas y distraerse con el tiempo libre divirtiéndose con distintos objetos interactivos los cuales ayudan a obtener un propósito establecido, humor, ciertos objetivos, llevar a cabo acciones fantásticas y lograr cierto grado de control y habilidad.

Barinaga (2016) explica que los videojuegos, se diferencian de otra clase de juegos electrónicos debido a su incorporación de la metodología de interacción en tiempo real con

personajes, con el objetivo de lograr un propósito en conjunto. A través de estos juegos, el usuario hace uso de diferentes habilidades motoras donde se hace mejora la parte tanto visual como táctil al momento de jugar, sean estas de carácter individual o colectivo.

Para Rivera y Torres (2018) el juego de video es un conjunto de reglamentos determinados, buscando iniciativa por parte del usuario para alcanzar de manera exitosa cada nivel. En la actualidad, la gran diversidad del entorno de los videojuegos envuelve diferentes categorías.

Como se puede ver, hay una gran gama de puntos a favor que los diferentes autores explican, logrando tener en cuenta a los videojuegos como un juego utilizado por un ordenador y mediante diferentes plataformas electrónicas por donde se intervienen diferentes usuarios, la necesidad de alcanzar un objetivo, grados de complejidad, sobreponerse a los desafíos, son ciertos atributos estimulantes para los usuarios.

Para analizar las características de los videojuegos podemos citar a González y Igartua (2018) los videojuegos son equipos con uso complejo, que empiezan parten de un armazón simple como se dan con todos los juegos. Si consideramos la forma como son adquiridas en el transcurso de su diseño todos los elementos de estructura tales como las reglas, los resultados, entre otros y el medio mediante el cual se exponen, los juegos tienen como características generales las siguientes:

- a. Poseen reglas: cada juego representa un sistema o una cadena de subsistemas creado en una variedad de series de reglas básicas.
- b. Generan resultados: Los presentes sistemas originan resultados variables y muy cuantificables.
- c. Valores: los diferentes resultados posibles contemplan muchos valores los cuales podrían ser positivos o negativos.
- d. Esfuerzo del jugador: Muestra que cada uno de los juegos, ofrece un reto diferente al jugador, al mismo tiempo que se desarrolla esfuerzos para repercutir en el resultado.
- e. Interés del jugador por la obtención del resultado: en este punto los jugadores se encuentran afectivamente implicados con el resultado ya sea positivo o negativo. Se mostrará contento se venciera, y quedará triste si perdiera.
- f. Consecuencias negociables: el juego y su aplicación de métodos de reglas, producirán muy probablemente, consecuencias latentes en la vida real de cada jugador.

En cuanto a las características tecnológicas, para Belli y López (2008) los videojuegos han ido mejorando sus atributos digitales a lo largo de los años, teniendo como principales características las siguientes:

- a) Gráficos: vienen a ser una manera de apreciar a los juegos de video en cuanto a la calidad visual de los componentes en la pantalla. Al inicio, todos los componentes estaban desarrollados a dos dimensiones, en otras palabras, todo lo que era reproducido en la pantalla, era plano. Hoy en día, gran parte de los juegos son desarrollados en tercera dimensión, generando un mayor naturalismo y realidad al contenido.
- b) Jugabilidad: Dominar el juego es una etapa primordial. La manera de controlar el juego debe ser sencilla e interactiva, de lo contrario, el aprendizaje tendrá un costo más elevado y, por ende, el juego no será de mucho interés para los usuarios. Un ejemplo de ello son los juegos de simulación para el manejo de un avión, en donde, al necesitarse muchas teclas para su control, requerirá de mucho tiempo para que los jugadores iniciados puedan tener cierta destreza y control.
- c) Sonido: El aspecto de calidad, en cuanto al sonido, ha tenido una evolución de forma conjunta con los gráficos, comenzando con el speaker en el dispositivo (inicialmente eran únicamente pitidos emitidos por el altavoz del computador) hasta el sonido penetrante conocido hoy en día. Este sonido, se logra insertando altavoces tanto frente como atrás del jugador. De esta forma, los sonidos provenientes de los juegos frente al jugador sonarán por delante y los que vengan por detrás, sonarán atrás.
- d) Precio: En cuanto al precio de los juegos de video, hoy en día, han tenido un disparo bastante significativo, sin embargo, esto depende únicamente del distribuidor. Dicha subida, es consecuencia de la piratería encontrada en el internet. Los desarrolladores, tienden a perder dinero puesto a que los jugadores, descargan todos los juegos completos a través de la red.

Las clases o géneros en los que se enfocan los video juegos son una manera de organizar, los cuales atribuyen una serie de videojuegos que cuentan con una diversidad de componentes comunes que han podido compartir varios de los mismos, han podido estructurar como un género aquellos que son fieles a un mismo estilo y forma, de la misma manera que ha ocurrido con las películas o música (Garfias, 2010).

El tipo de videojuegos que más utilizado es por los adolescentes son los videojuegos impulsivos, estos se caracterizan porque se basan en la interacción continua con el desarrollo

del videojuego. Los jugadores se ven atrapados en acciones continuas en la que buscan que los personajes se muevan y actúen de manera continua frente a los enemigos y obstáculos que puedan darse al paso del objetivo, estimulando la percepción espacial y la coordinación psicomotriz, así como a los diversos procesos de atención múltiple y la capacidad de poder atender a varios estímulos a la vez (Rodríguez y García, 2021).

Asimismo, Rivera y Torres (2018) consideran que los juegos de video pueden estructurarse como un género u otro, según como está representado gráficamente, la clase de interacción entre los usuarios y las máquinas, su ambientación y jugabilidad, siendo este último, el requerimiento más especial a considerar. Siendo las categorías según género tenemos las siguientes: a) Arcade: Juegos de acción caracterizados por su velocidad de respuesta solicitadas al usuario. Con una serie de objetivos y fases previas para lograr el propósito final. b) Shot'm up: Uso sin censura de armas y violentas para destruir a todo quien se mueva, usualmente en un ambiente en tercera dimensión y punto de vista subjetivo. c) Simuladores: Juegos que buscan replicar ocasiones, actividades o situaciones sobre la vida real. Entre ellos tenemos los juegos deportivos, lucha, sociales, bélicos, vehiculares, juegos de mesa y recreativos. d) Rol: El papel que personifica a un personaje, admitiendo y llevando a cabo su personalidad e interactuando con los demás componentes. Al igual que se caracteriza por el manejo absoluto con las pertinentes destrezas y atributos inherentes del personaje. e) Aventura gráfica: Preferencia de los diálogos, interacción con personajes y componentes. Tienden a ser de forma lineal e incluyen la superación de desafíos lógicos o enigmas. f) Habilidad: Buscan del jugador, el desarrollo de procesos cognitivos como la planeación, proyección y toma de decisiones. Entre ellos juegos de reflejos como el clásico Tetris y juegos de estrategia.

Sobre las **dimensiones** para la presente variable citamos a Ferrer y Ruiz (2005) citado en Díaz (2020), consideran que para medir el uso de los videojuegos en preadolescentes mediante cuatro dimensiones: familiaridad con los juegos de video, interferencia en las actividades extra - académicas, inquietud acerca de los videojuegos y cómo interfiere en las actividades académicas.

- a. **Familiaridad con los videojuegos:** Explica las costumbres, gustos e inclinación hacia los videojuegos, determinando el nivel de familiaridad con los videojuegos. Conformado por seis indicadores: gusto por jugar, habitualidad por los videojuegos, conocimiento sobre los juegos, consideración personal y la diversión por jugar.

- b. **Interferencia en las actividades extra - académicas:** Menciona el nivel de interferencia que cuentan los juegos de video, con las tareas vinculadas con amigos, familia, deportes, entre otros. Esta dimensión se encuentra conformada por cinco indicadores: pasatiempo por los videojuegos, tiempo dedicado a los juegos de video que amigos, tiempo dedicado a videojuegos que, al deporte, atracción por los juegos de video y tiempo dedicado a videojuegos que a la familia.
- c. **Inquietud respecto a los videojuegos:** Explica la forma en que los niños están en facultad de arreglárselas para jugar, lograr videojuegos o investigar acerca de aquellos los cuales les gustan más. Esta dimensión está conformada por cinco indicadores: investigación por los videojuegos, inquietud por los videojuegos, inversión de dinero por jugar, hablar sobre videojuegos y pasión por los videojuegos.
- d. **Interferencia en las actividades académicas:** Explica el nivel de interferencia que ocasionan los juegos de video en las tareas académicas. La dimensión cuenta con tres indicadores: jugar antes de realizar deberes del colegio, jugar antes de realizar las tareas y olvidar deberes académicos por jugar los videojuegos.

Para las bases Teóricas de nuestra segunda variable tenemos a Flores et al. (2016), donde indican que estas habilidades son una serie de comportamientos ejecutados por personas que manifiestan sus respectivas emociones, comportamientos, anhelos, críticas de una forma según la ocasión lo amerite, respetando estos comportamientos que usualmente, soluciona problemas de la ocasión, mientras reducen las probabilidades de futuros problemas próximos.

Para Betina y Contini (2011) las habilidades sociales son las habilidades o aptitudes características, necesitadas para llevar a cabo actividades interpersonales, acerca de una serie de comportamientos aprendidos.

Costales et. al (2014) se les conoce como habilidades sociales a todas aquellas conformadas por reacciones verbales y también no verbales ocasionados en eventos establecidos, por medio de estas, todos pueden manifestar sus emociones, intereses, opiniones sin algún tipo de ansiedad.

Finalmente, las habilidades sociales de acuerdo con Tapia y Cubo (2017) vienen a ser comportamientos manifestados dentro de un ambiente interpersonal en donde se involucran emociones, comportamientos anhelos en las distintas ocasiones en donde esté; en estas, se pretender considerar las creencias de todos y llevar a cabo resoluciones posibles.

Esteves et al. (2020), sobre la Importancia sobre las habilidades sociales, presentan un rol muy importante en cuanto al desempeño de la persona, mediante estas, la persona logra grandes beneficios sociales del entorno más inmediata que ayudan a que este pueda adaptarse.

Para Ordaz (2013) toda relación interpersonal que los adolescentes, determinan con sus compañeros, desenvuelven grandes situaciones o funciones tales como el conocimiento de ambiente donde se encuentran, autoconocimiento, coopera para el desempeño de este conocimiento social, por ello, beneficia el mecanismo de adaptación en el ambiente.

Según Caldera et al. (2018) las habilidades sociales son fundamentales debido a que permiten que el adolescente tenga una mayor adaptación social y psicológica ante cualquier acontecimiento que se le ocurra. Sin embargo, una pérdida en sus habilidades sociales, muestra como resultado un desorden psicológico, teniendo como consecuencia que la persona, haga uso de técnicas des adaptativas para arreglar conflictos como la agresividad.

Asimismo, se consideran las siguientes importancias:

- La acción de relación con otras personas es la fuente más esencial de bienestar de uno, sin embargo, también es un componente que causa un mayor malestar y estrés, sobre todo al momento de carecer las habilidades sociales.
- Contar con habilidades sociales permite aumentar la calidad de vida.
- La autoestima se ve simplificada al momento en la que se crean lazos interpersonales.
- Contar con deficiencia en las habilidades sociales, permiten sentir sentimientos negativos como enojo, ira, sentimiento de rechazo, sin atención e infravalorados por las demás personas.

Galarza (2012) citado en Díaz et al. (2020) considera dos componentes elementales de las habilidades sociales:

- a) Elementos no verbales: Se refiere a lo que es la comunicación física: formas, gestos, poner en actividad a los brazos y piernas, lo que es lenguaje visual se promueve un empalme ocular en lo que es el rostro al momento de relacionarnos con las personas. Poner en práctica las habilidades personales ayuda a reparar la conducta que muestran en su expresión corporal, de esta manera se puede distinguir la parte no verbal, a la falta de esta se puede observar. Siendo los principales elementos no

verbales: el contacto visual, distanciamiento interpersonal, el exceso de contacto físico y la expresión facial.

b) Elementos verbales: Se representa mediante las siguientes expresiones como; el grado de voz, tono, fluidez, al momento de intervenir se puede observar el discurso.

Entre ellos tenemos:

- Autoexpresión de eventos sociales: De acuerdo a las componentes y la manera de mostrarse de estructura individual, voluntariamente y sin ninguna angustia en los diferentes espacios sociales; podría ser en entrevistas de trabajo, locales comerciales, en grupos, sucesos sociales, manifestar su opinión, etc.
- Defensa de los derechos que pertenecen al consumidor: Nos difunde los comportamientos positivos frente a lo que no sé conoce. Un ejemplo, es cuando una persona hace mucha bulla se le pide que guarde silencio, solicitar que nos hagan una rebaja, entre otros.
- Manifestación de enojo o desacuerdo: Da certeza de las habilidades de mostrar incomodidad, enojos o también pensamientos negativos que se aceptan y desacuerdos con otras personas; en vez de mostrar diferencias opta por guardar silencio evitando enfrentamientos con los demás.
- Decir no y cortar relaciones: Muestra la destreza que se tiene para negar un cambio que no se quiere sostener; podría ser con un comerciante, con compañeros que quiere hablar en algunos momentos y en otros prefiere terminar la conversación, con algunas personas que no desean alargar las salidas, no poder negarse a proporcionar o surtir algo cuando no quiere hacerlo.
- Realizar peticiones: Mide el modo de demandas a otros individuos de alguna cosa anhelamos, como puede ser un amigo (no regresa lo prestado) o en situación de compra (en el restaurante no nos atienden con prontitud).
- Iniciar correspondencias a favor para el sexo opuesto donde esta habilidad permite la interrelación con el sexo adverso. Por ejemplo, conversar con una persona atractiva a su parecer. ayudando a intercambios positivos, reparando de esta manera el desenvolvimiento y a la iniciativa del individuo frente a la otra persona y así decir con libertad algo deleitoso. También, el mutismo muestra dificultad para interrelacionarse de manera natural y natural.

Según Rosales et al. (2013) indica que estos tipos pueden clasificarse de la siguiente manera: cognitivas, emocionales, instrumentales y comunicativas.

- a) Cognitivas: Destrezas involucradas en el atributo psicológico, lo que se piensa. Por ejemplo, el reconocimiento de preferencias, necesidades, humor, anhelos, entre otros.
- b) Emocionales: Son las capacidades que involucran los sentimientos y demostraciones de distintas emociones, lo que uno siente. Ejemplo: el enojo, la cólera, la tristeza, la felicidad, etc.
- c) Instrumentales: Es decir las capacidades centradas en una utilidad, lo que se ejecuta. Por ejemplo, negociar o resolver conflictos, opciones a la agresión, entre otros.
- d) Comunicativas: Son las capacidades en las que están ejecutadas en la comunicación entre sujeto a sujeto, lo que se dice. Por ejemplo: generar preguntas, iniciar y mantener conversaciones, entre otros.

Para analizar las **Dimensiones** de las Habilidades Sociales tenemos a la UNESCO (2016) que indica que las destrezas o habilidades sociales pueden medir bajo tres dimensiones: logro de propósitos comunicativos, control de las emociones y trabajar con otros.

**a. Dimensión 1: Logro de objetivos comunicativos**

Para la UNESCO (2016) el logro de objetivos comunicativos es medido por la asertividad, participación y pasión por los objetivos.

- Asertividad: Manera de comunicarse respecto a la demostración de opiniones, sostener tus derechos y sugerir de manera honesta sin pecar en pasividad o agresividad y respetando y tolerando a los demás.
- Participación: La participación engloba ser y pertenecer a algo, dentro del centro educativo, simboliza un mecanismo fundamental de comunicación, decisión y desarrollo que benefician el intercambio permanente de experiencias y saberes.
- Pasión por los objetivos: En el centro educativo, significa el tener sentimiento de necesidad de alcanzar alguna meta, con predisposición de realizar ciertos sacrificios de acuerdo con el tiempo y esfuerzo.

**b. Dimensión 2: Trabajar con otros**

La UNESCO (2016) plantea que, para la medición de trabajar con otros se realizará mediante:

- Sociabilidad: El estudiante depende de los demás para poder desarrollarse como persona, enfocándose en un gran respeto a los demás, ya sea al referirse a otra persona, así como también en brindarle atención.
- Respeto hacia los demás: Es una cuestión de hechos y palabras, en el centro educativo es de gran importancia que sea un componente esencial para toda acción de comunicar.
- Solicitud de apoyo: Solicitar ayuda, sin embargo, no se debe confundir con depender de diferentes personas. Que te brinden apoyo y solicitar ayuda, de manera puntual en un evento específico lo cual existe gran diferencia.

**c. Dimensión 3: Manejo de emociones**

Para la UNESCO (2016) la dimensión manejo de emociones es medida por el nivel de autoestima, optimismo y autocontrol.

- Autoestima: En la etapa escolar, viene a ser una percepción propia de la facultad y capacidad de aprendizaje, en otras palabras, la valoración usualmente positiva y en otros casos negativa que tiene una persona de uno mismo.
- Optimismo: El valor diferencial de los alumnos optimistas es que enfrentan las situaciones y buscan encontrar el lado positivo, incluso cuando estas ocasiones sean complejas y hostiles.
- Autocontrol: Viene a ser una destreza social, emocional ya que, al tener un control, nos garantizamos gran parte del logro que desarrollemos.

Se ha tenido como definición de términos básicos:

▪ **Aprendizaje**

Este se da mediante un proceso que se modifican y a la vez se logran habilidades, entendimientos, destrezas, diferentes conductas y valores. Todo esto obtenido mediante la experiencia en el estudio, enseñanza y mediante la observación (Escobedo y Arteaga, 2016).

▪ **Asertividad**

Manera de comunicar que engloba, demostrar tus opiniones, sostener tus derechos y llevar a cabo propuestas de manera honesta, sin ser pasivos o agresivos y tolerando siempre las ideas de los demás (UNESCO, 2016).

▪ **Consola de videojuegos**

Una videoconsola o videojuego es un tipo de sistema electrónico que sirve como entretenimiento el cual realiza videojuegos los cuales se encuentran contenidos en

unos cartuchos, discos compactos, discos duros, tarjetas de memorias o algún dispositivo que sirva de almacenamiento (Sandoval y Triana, 2017).

- **Dependencia**

La dependencia es una condición general dentro de la cual ciertas relaciones toman lugar, en vez de ser un concepto contenedor de datos o una causa explicativa (Zambrano, 2020).

- **Habilidades sociales**

Según Costales et al. (2014) son las habilidades conformadas por reacciones verbales y no verbales ocasionados en eventos establecidos, por medio de estas, todos pueden manifestar sus emociones, intereses, opiniones sin algún tipo de ansiedad y de forma no aversiva.

- **Habilidades sociales básicas**

Son conjuntos de destrezas interpersonales las cuales se adquieren de manera social con el fin de interrelacionarse con las personas, como es dialogar, alagar y saludar (Costales et al., 2014).

- **Habilidades sociales complejas**

Conjuntos de aptitudes interpersonales adquiridas de manera social con el objetivo de tratar y relacionarse con las distintas personas, como por ejemplo se benigno, empático, humanitario y asertivo (Costales et al., 2014).

- **Habilidades cognitivas**

Destrezas involucradas en el atributo psicológico, lo que se piensa. Por ejemplo, el reconocimiento de preferencias, necesidades, humor, anhelos, entre otros (Rosales et al., 2013).

- **Habilidades emocionales**

Son las capacidades que involucran los sentimientos y demostraciones de distintas emociones, como que se siente. Ejemplos: el enojo, la ira, la tristeza, la felicidad, etc. (Rosales et al., 2013).

- **Habilidades instrumentales**

Son las capacidades centradas en una utilidad, lo que se ejecuta. Por ejemplo, negociar o resolver conflictos, opciones a la agresión, entre otros (Rosales et al., 2013).

- **Informática**

Es considerado como un estudio sobre métodos y técnicas donde se trasmite información de una manera automatizada que hacen posible analizar determinada información por medio de los ordenadores electrónicos (González et al., 2017).

- **Juegos**

Los juegos son todas las actividades de recreación que es ejecutada por las personas con el propósito de disfrutar y divertirse; además, son consideradas actividades como herramientas para la enseñanza (Sanz, 2019).

- **Sociabilidad**

En esta fase escolar, el estudiante depende de los demás para poder desarrollarse como persona, enfocándose en un gran respeto a los demás, ya sea al referirse a otra persona, así como también en brindarle atención (Rosales et al., 2013).

- **Tecnología**

Es considerado un conjunto organizado por todos los saberes que se usan para el desarrollo, distribución y uso de bienes y servicios. Además, todo uso de la tecnología es la ejecución del conocimiento científico (Vessuri, 2002).

- **Videojuegos**

Según Gómez et al. (2017) un videojuego, viene a ser un proyecto de carácter informático en donde el usuario o también conocido como jugador, interactúa mediante imágenes que surgen en un ordenador con una pantalla el cual puede cambiar de tamaño.

Sobre la hipótesis general, se estableció la siguiente: <sup>3</sup> Existe relación inversa y significativa entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

Según lo analizado en la Hipotesis General se menciona a continuación las específicas:

- a. <sup>3</sup> Existe relación inversa y significativa entre la familiaridad con los videojuegos y las <sup>2</sup> habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

- b. <sup>3</sup> Existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades extra - académicas y <sup>2</sup> las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.
- c. <sup>3</sup> Existe relación inversa y significativa entre la inquietud respecto a los videojuegos y las <sup>10</sup> habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.
- d. <sup>3</sup> Existe relación inversa y significativa entre interferencia <sup>2</sup> en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

Mencionamos las tabla sobre Operacionalización de Variables.

**Tabla 1** Operacionalización de Variables.

| Variable    | Definición conceptual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Definición operacional                                                                                                                                                                                                                                                                | Dimensiones                                         | Indicadores                                                                                                                                                      | Ítems  | Escala                | Instrumentos |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------|--------------|
| Videojuegos | Gómez et al. (2017)<br>un videojuego, viene a ser un proyecto de carácter informático en donde el usuario o también conocido como jugador, interactúa mediante imágenes que surgen en un ordenador con una pantalla el cual puede cambiar de tamaño. Como todo juego, este cuenta con ciertos reglamentos y un sistema reconocimientos de forma que existe un estímulo innato para buscar la victoria. | Para la medición de los videojuegos se realizará mediante el cuestionario de una escala ordinal conformada por 19 ítems, de acuerdo a cuatro dimensiones: familiaridad con los videojuegos, Interferencia en las actividades extra - académicas, Inquietud respecto a los videojuegos | Familiaridad con los videojuegos                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gusto por los videojuegos</li> <li>- Conocimiento de variedad</li> <li>- Identificación como buen jugador</li> </ul>    | 1, 2   | Nada de acuerdo       |              |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 3, 4   |                       |              |
| Videojuegos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Interferencia en las actividades extra - académicas                                                                                                                                                                                                                                   | Interferencia en las actividades extra - académicas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de control del tiempo</li> <li>- Pocas horas de descanso</li> <li>- Poco tiempo a la familia</li> </ul>           | 7, 8   | Poco de acuerdo       |              |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 9, 10  |                       |              |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 11     |                       |              |
| Videojuegos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Inquietud respecto a los videojuegos                                                                                                                                                                                                                                                  | Inquietud respecto a los videojuegos                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Busca información de los juegos</li> <li>- Ahorro de dinero</li> <li>- Conversaciones solo de juegos</li> </ul>         | 12, 13 | Bastante de acuerdo   | Cuestionario |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 14     |                       |              |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 15, 16 |                       |              |
| Videojuegos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Interferencia en las actividades académicas.                                                                                                                                                                                                                                          | Interferencia en las actividades académicas         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de asistir a clases</li> <li>- Olvida hacer tareas escolares</li> <li>- Olvida actividades del colegio</li> </ul> | 17     | Totalmente de acuerdo |              |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 18     |                       |              |
|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                     |                                                                                                                                                                  | 19     |                       |              |

Costales et al. (2014) se les conoce como habilidades sociales a todas aquellas conformadas por reacciones verbales y también no verbales ocasionados en eventos establecidos, por medio de estas, todos pueden manifestar sus emociones, intereses, opiniones sin algún tipo de ansiedad y de forma no aversiva.

Para la medición de las habilidades sociales se realizará mediante un cuestionario por 18 ítems, de acuerdo a tres dimensiones: logro de objetivos comunicativos, manejo de las emociones y trabajar con otros.

Logro de objetivos comunicativos  
 Trabajar con otros  
 Manejo de emociones

- Aserividad
- Participación
- Pasión por los objetivos
- Sociabilidad
- Respeto hacia los demás
- Solicitud de apoyo
- Autoestima
- Optimismo
- Autocontrol

- 1, 2
- 3, 4
- 5, 6
- 7, 8
- 9, 10
- 11, 12
- 13, 14
- 15, 16
- 17, 18

- Nunca
  - Casi nunca
  - A veces
  - Casi siempre
  - Siempre
- Cuestionario

## II: METODOLOGÍA

### 2.1. Objeto de Estudio

Por su nivel de abstracción ha sido fundamental, debido a su enfoque: cuantitativa, de acuerdo al objetivo: relacional, debido al empleo de sus variables son no experimental con base al límite de tiempo fue transversal.

Según Ñaupas et al. (2014), el desarrollo de una investigación tipo Básico emplea teorías decretadas y los instrumentos para señalar un fenómeno tan igual como sucede en una realidad determinada, sin ningún propósito de alterarlo.

Para Gómez (2012), la presente es cuantitativa según dichas variables en estudio donde se separan de la hipótesis y, se enfoca en los resultados que se encontraron según las respuestas de los instrumentos que se usaron para medir, para después ser recopilados y encausados hasta generar las respectivas conclusiones.

Para Hernández et al. (2014) indica que cuando el resultados de las investigaciones de grado relacional son: “las que buscan conocer el grado de relación o asociación que existe entre dos o más variables en una muestra” (p. 93).

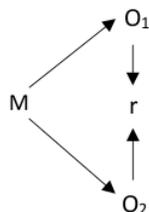
Por otra parte, para Morlote y Celiseo (2004) los estudios no experimentales se caracterizan por: “basarse más en la observación que en la manipulación intencionada de variables y los podemos aplicar en cualquier rama del conocimiento” (p. 83).

El informe se desarrollará mediante el método hipotético deductivo. De acuerdo con Bernal (2010): Cada tipo de este método plantea una hipótesis deben ser comprobadas y según las conclusiones encontradas se deduce cuál de ellas deben afrontarse.

De acuerdo con Ñaupas et al. (2014), este modelo de estudios correlacionales no experimentales: Indican que no se hace uso de estimulación intencionada, por lo que se busca medir la relación existente en una determinada realidad

Según Monje (2011), las investigaciones transversales se determinan que la aplicación de los instrumentos de medición se realiza en un único momento. Este estudio se desarrollará bajo un diseño cuyo tipo es correlacional No experimental con un alcance de tiempo transversal.

El diseño no experimental correlacional se presenta



En donde:

- M = Estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa de la Provincia de Huancabamba de la región de Piura.
- O1 = Videojuegos
- O2 = Habilidades sociales
- r = Relación

En la presente investigación la población ha sido realizada para 495 alumnos <sup>8</sup> del nivel secundaria, Institución Educativa San Francisco de Asís, Huancabamba – Piura, año 2022. Según Ñaupas et al. (2013) mencionan que la población es un conjunto de varios individuos, personas o instituciones de los cuales son motivo de investigación en un determinado momento” (p. 246).

<sup>3</sup> **Tabla 2** Distribución de estudiantes de la I.E. San Francisco de Asís

| Grado de nivel secundaria | Estudiantes |
|---------------------------|-------------|
| Primero                   | 101         |
| Segundo                   | 105         |
| Tercero                   | 93          |
| Cuarto                    | 88          |
| Quinto                    | 98          |
| <b>Total</b>              | <b>495</b>  |

<sup>21</sup> **Nota.** Información extraída de la base de datos de matriculados

Con respecto a la muestra de estudio, según Ñaupas et al. (2013) La muestra es el subconjunto, población o una parte del universo seleccionado por diversos métodos, siempre teniendo en cuenta la representatividad del Universo.

Para establecer el tamaño de muestra, se ha utilizado la siguiente información:

|                                                       |        |
|-------------------------------------------------------|--------|
| <b>N:</b> Población                                   | = 495  |
| <b>Z<sub>1-α/2</sub>:</b> Valor Z al 95% de confianza | = 1.96 |
| <b>p:</b> La probabilidad de ocurrencia               | = 0.5  |
| <b>q:</b> Constante                                   | = 0.5  |
| <b>d:</b> Error de precisión                          | = 0.09 |
| <b>n:</b> La muestra                                  | = ¿?   |

Reemplazando estos datos en la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z_{(1-\frac{\alpha}{2})}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{(1-\frac{\alpha}{2})}^2 * p * q}$$

$$n = \frac{1.96^2 (0.5) (0.5) (495)}{0.09^2 (495 - 1) + 1.96^2 (0.5) (0.5)}$$

$$n = 96$$

Por lo tanto, según los resultados la muestra es de 96 estudiantes del nivel secundaria, siendo 48 alumnos del segundo grado y 48 estudiantes del tercer grado de nivel secundaria.

**Tabla 3** Distribución de la muestra por grado del nivel secundaria.

| Grado        | Estudiantes |
|--------------|-------------|
| SEGUNDO      | 48          |
| TERCERO      | 48          |
| <b>Total</b> | <b>96</b>   |

<sup>21</sup> Nota. Información extraída de la base de datos de matriculados

#### Criterios de inclusión

Estudiantes que contaban con juegos instalados en su celular o computadora en casa, siendo 96 el total de estudiantes que si cumplen con el criterio.

#### Criterios de exclusión

Estudiantes que no contaban con juegos instalados en su celular o computadora en casa, siendo cero estudiantes que cumplen con el criterio.

Maya (2014) indica que es una herramienta inmersa en toda investigación científica determinando cuáles son los elementos de dicha población debe ser examinados, siendo el fin de efectuar conclusiones respecto a dicha población.

Por lo tanto se empleó un muestreo probabilístico aleatorio simple, dado que se desea trabajar con los estudiantes del 2do y 3er grado de secundaria.

## **2.2. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

La técnica para medir la variable videojuegos y la variable habilidades sociales ha sido la encuesta.

Bernal (2010) indica que la encuesta es una técnica para poder recolectar datos cuya finalidad es recabar la percepción de individuos respecto a lo investigado, el cual harían posibles inferencias en la toma de decisiones

De acuerdo con Maya (2014) habla del cuestionario como el Instrumento que esta conformado por varias preguntas con sus respectivas respuestas abiertas y otras cerradas según los investigadores, Por lo tanto para la medición de dichas variables videojuegos y habilidades sociales, ha sido el cuestionario. el cual fue aplicado a 96 estudiantes para dicha muestra en estudio. El cuestionario para la variable videojuegos ha estado compuesto de 19 ítems en escala ordinal para cada uno, mientras que el cuestionarios aplicado para medir las habilidades sociales ha estado compuesto de 18 ítems.

La validez se ha realizado mediante la técnica de juicio de tres expertos de educación, los cuales tendrán que valorar el contenido de cada ítem de los dos cuestionarios y la relación con los indicadores y dimensiones de las variables de estudio. En tal sentido, los tres validadores expertos han llegado a la conclusión que dichos cuestionarios si son convenientes para ponerla en práctica.

Siendo los expertos que validaron los instrumentos los siguientes:

- Mtro. Julio Néstor Dávila Rojas
- Mg. Santos Edinson García Villegas
- Mg. Karina Danitza Leandro Briceño

Con el “Alfa de Cronbach” se ha determinado el nivel de confiabilidad de cada uno de los instrumentos de medición. Para tal fin, se aplicó los dos cuestionarios en la muestra piloto conformado por 15 estudiantes del segundo grado de nivel secundaria

de otro colegio de Huancabamba. Seguido de ello, se desarrolló mediante una prueba estadística llegando a obtener un coeficiente de fiabilidad de 0.817 para el cuestionario sobre uso de la primera variable y 0.834 sobre la segunda variable.

### 2.3. Análisis de Información.

Luego se ha procedido a la tabulación de todos los datos recogidos en Microsoft Excel del paquete de Office 2019, asimismo, en dicho programa se han elaborado tablas de frecuencias con sus respectivos graficos para ambas variables con sus respectivas dimensiones como parte del análisis de estadística descriptiva.

Con respecto al análisis estadístico inferencial, se hizo el uso del SPSS V. 25 para aplicar la normalidad mediante la prueba de “Kolmogorov Smirnov”, con la finalidad de dar a conocer si dichos datos de las dos variables siguen o no una distribución normal, en tal sentido nos ha permitido decidir que la prueba estadística adecuada es la “Rho de Spearman” para medir las correlaciones que también se realizarán en el programa estadístico mencionado anteriormente.

### 2.4. Aspectos éticos en Investigación

En el presente informe no se ha evidenciado ningún modo de plagio de la información que se haya consignado, además, todos los capítulos serán elaborados respetando los lineamientos de la Guía de Redacción brindada por la “Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI”.

Con respecto al criterio de consentimiento informado y aprobación de la participación, la adaptación de los instrumentos para medir se realizará con previa autorización de la autoridad de educación correspondiente de la institución en estudio.

Con respecto al criterio de intimidad, anonimato y confidencialidad de los datos recogidos en la investigación, todos los cuestionarios serán de carácter anónimo en cuanto a la identidad de sus colaboradores.

## III: RESULTADOS

### 3.1. Presentación y análisis de resultados

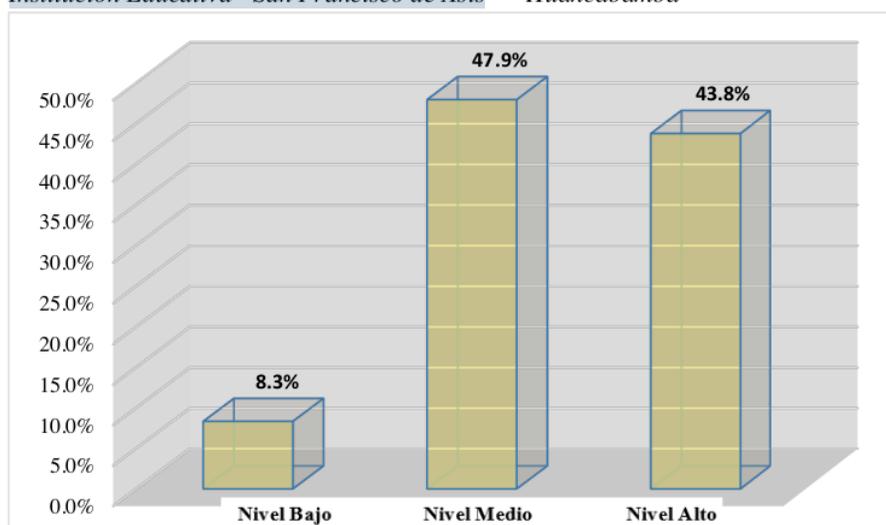
### 3.1.1. Nivel de la variable Videojuegos

**Tabla 4** Nivel del uso de videojuegos en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 19    | 44    | 8         | 8.3%        |
| Nivel Medio  | 45    | 70    | 46        | 47.9%       |
| Nivel Alto   | 71    | 95    | 42        | 43.8%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

Nota. Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 1** Nivel del uso de videojuegos en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba



Nota. Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 4 y Figura 1, se visualiza que el 43.8% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022, reflejan un alto nivel del uso de videojuegos; luego con un 47.9% un nivel medio y el 8.3% de un bajo nivel

### 3.1.2. Nivel de la variable Videojuegos por dimensiones

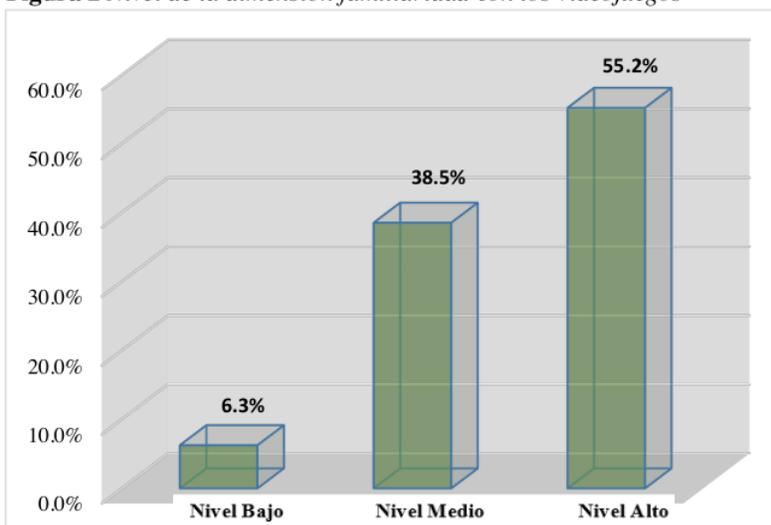
#### a. Nivel de la dimensión familiaridad con los videojuegos

**Tabla 5** Nivel de la dimensión familiaridad con los videojuegos

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 6     | 13    | 6         | 6.3%        |
| Nivel Medio  | 14    | 21    | 37        | 38.5%       |
| Nivel Alto   | 22    | 30    | 53        | 55.2%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 2** Nivel de la dimensión familiaridad con los videojuegos



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 5 y Figura 2, se visualiza que el 55.2% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel alto de familiaridad con los videojuegos; seguido de un 38.5% en un nivel medio y el 6.3% con un bajo nivel.

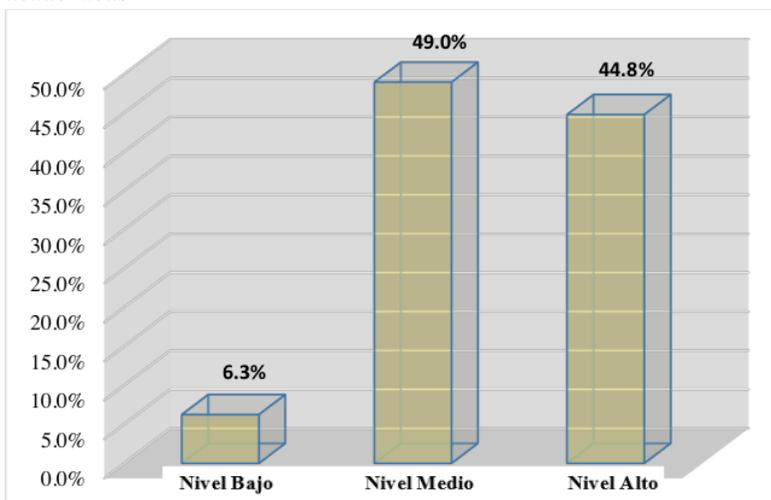
**b. Nivel de la dimensión interferencia en las actividades extra – académicas**

**Tabla 6** Nivel de la dimensión interferencia en las actividades extra – académicas

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 5     | 11    | 6         | 6.3%        |
| Nivel Medio  | 12    | 18    | 47        | 49.0%       |
| Nivel Alto   | 19    | 25    | 43        | 44.8%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 3** Nivel de la dimensión interferencia en las actividades extra – académicas



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 6 y Figura 3, se visualiza que el 49.0% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel medio de interferencia en las actividades extra – académicas por el uso de videojuegos; seguido de un 44.8% un nivel alto y el 6.3% un nivel bajo.

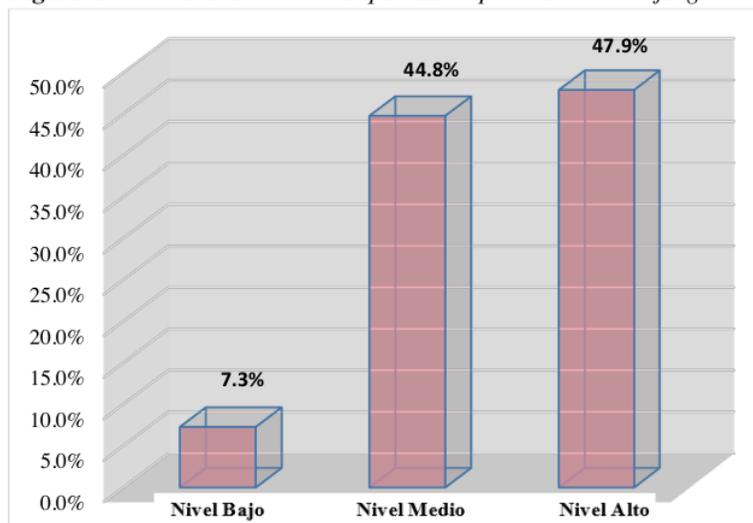
**c. Nivel de la dimensión inquietud respecto a los videojuegos**

**Tabla 7** Nivel de la dimensión inquietud respecto a los videojuegos

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 5     | 11    | 7         | 7.3%        |
| Nivel Medio  | 12    | 18    | 43        | 44.8%       |
| Nivel Alto   | 19    | 25    | 46        | 47.9%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 4** Nivel de la dimensión inquietud respecto a los videojuegos



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 7 y Figura 4, se visualiza que el 47.9% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel alto de inquietud respecto al uso de videojuegos; seguido de un 44.8% un nivel medio y el 7.3% un nivel bajo.

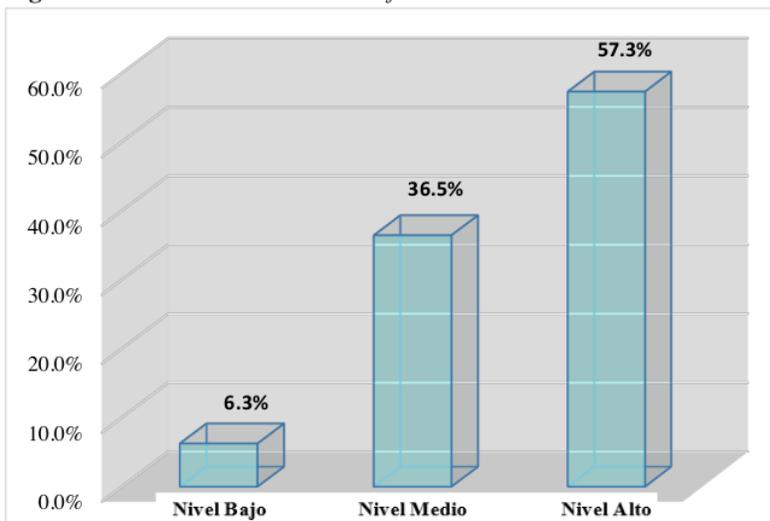
**d. Nivel de la dimensión interferencia en las actividades académicas**

**Tabla 8** Nivel de la dimensión interferencia en las actividades académicas

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 3     | 6     | 6         | 6.3%        |
| Nivel Medio  | 7     | 10    | 35        | 36.5%       |
| Nivel Alto   | 11    | 15    | 55        | 57.3%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 5** Nivel de la dimensión interferencia en las actividades académicas



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 8 y Figura 5, se visualiza que el 57.3% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel alto de interferencia en las actividades académicas por el uso de videojuegos; seguido de un 36.5% un nivel medio y el 6.3% un nivel bajo.

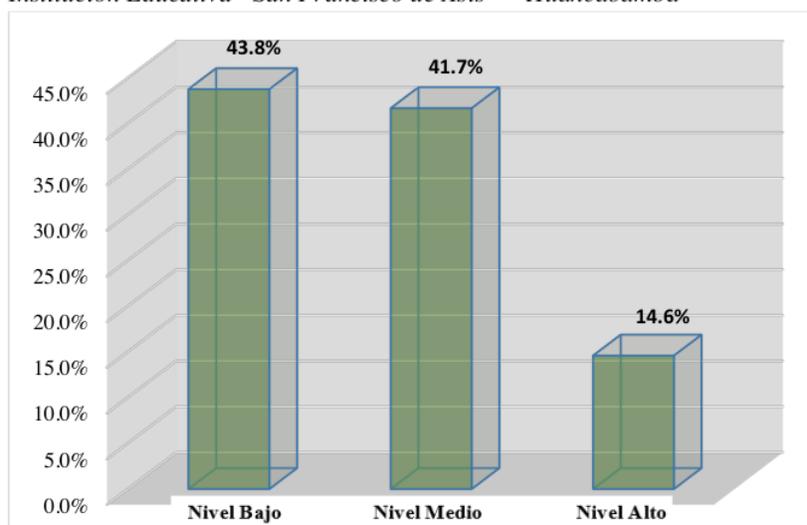
### 3.1.3. Nivel de la variable Habilidades Sociales

**Tabla 9** Nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 18    | 41    | 42        | 43.8%       |
| Nivel Medio  | 42    | 65    | 40        | 41.7%       |
| Nivel Alto   | 66    | 90    | 14        | 14.6%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 6** Nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 9 y Figura 6, se visualiza que el 43.8% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022, reflejan un nivel bajo de habilidades sociales; seguido de un 41.7% un nivel medio y el 14.6% un nivel alto.

#### 3.1.4. Nivel de la variable Habilidades Sociales por dimensiones

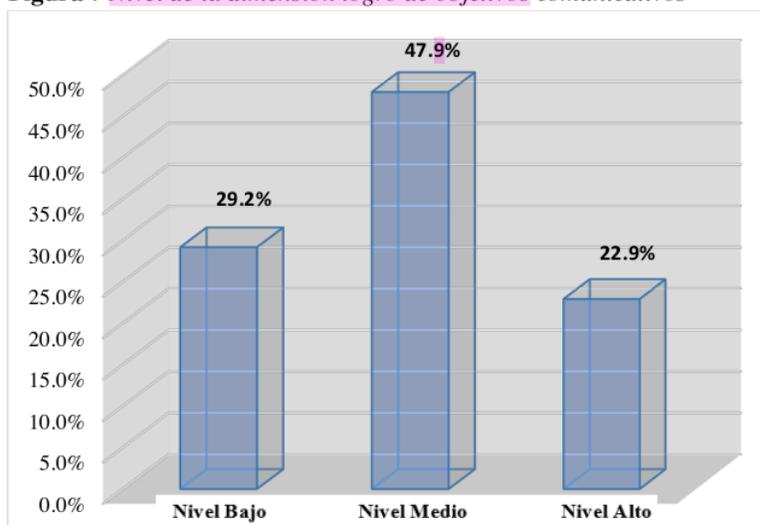
a. Nivel de la dimensión logro de objetivos comunicativos

Tabla 10 Nivel de la dimensión logro de objetivos comunicativos

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 6     | 13    | 28        | 29.2%       |
| Nivel Medio  | 14    | 21    | 46        | 47.9%       |
| Nivel Alto   | 22    | 30    | 22        | 22.9%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

Nota. Información obtenida del cuestionario aplicado

Figura 7 Nivel de la dimensión logro de objetivos comunicativos



Nota. Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 10 y Figura 7, se visualiza que el 29.2% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel bajo de la dimensión logro de objetivos comunicativos, seguido por 47.9% reflejan un nivel medio y el 22.9% nivel alto.

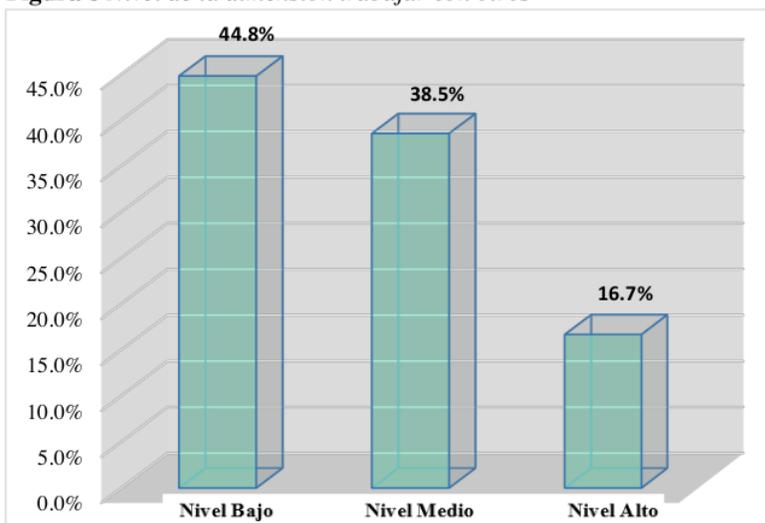
b. Nivel de la dimensión trabajar con otros

**Tabla 11** Nivel de la dimensión trabajar con otros

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 6     | 13    | 43        | 44.8%       |
| Nivel Medio  | 14    | 21    | 37        | 38.5%       |
| Nivel Alto   | 22    | 30    | 16        | 16.7%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 8** Nivel de la dimensión trabajar con otros



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 11 y Figura 8, se visualiza que el 44.8% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel bajo de la dimensión trabajar con otros, seguido por 38.5% reflejan un nivel medio y el 16.7% nivel alto.

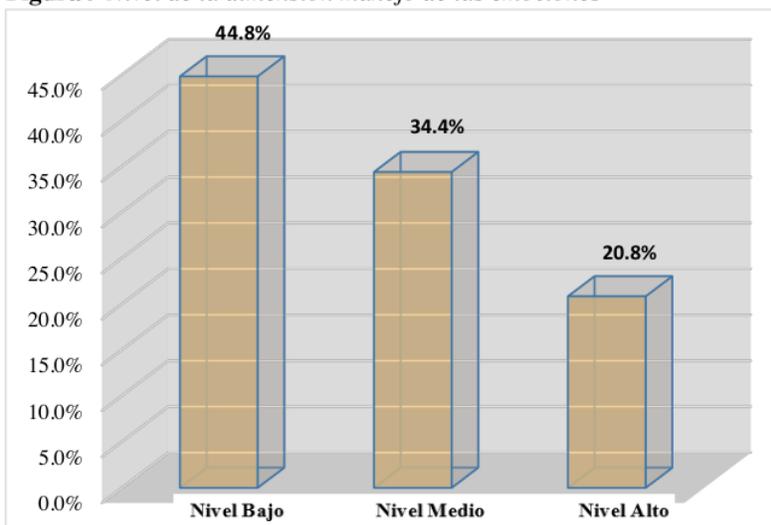
**c. Nivel de la dimensión manejo de las emociones**

**Tabla 12** Nivel de la dimensión manejo de las emociones

| Calificación | Rango |       | Frec.     | %           |
|--------------|-------|-------|-----------|-------------|
|              | Desde | Hasta |           |             |
| Nivel Bajo   | 6     | 13    | 43        | 44.8%       |
| Nivel Medio  | 14    | 21    | 33        | 34.4%       |
| Nivel Alto   | 22    | 30    | 20        | 20.8%       |
| <b>Total</b> |       |       | <b>96</b> | <b>100%</b> |

*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

**Figura 9** Nivel de la dimensión manejo de las emociones



*Nota.* Información obtenida del cuestionario aplicado

De acuerdo a la tabla 12 y Figura 9, se visualiza que el 44.8% de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba, reflejan un nivel bajo de la dimensión manejo de las emociones, seguido por 34.4% reflejan un nivel medio y el 20.8% nivel alto.

### 3.1.5. Prueba de normalidad

**Tabla 13** Prueba de normalidad de “Kolmogorov Smirnov” para variables y dimensiones

|                                                   | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       |
|---------------------------------------------------|---------------------------------|----|-------|
|                                                   | Estadístico                     | gl | Sig.  |
| Familiaridad con los videojuegos                  | 0.170                           | 96 | 0.000 |
| Interferencia en las actividades extra-académicas | 0.113                           | 96 | 0.004 |
| Inquietud respecto a los videojuegos              | 0.111                           | 96 | 0.005 |
| Interferencia en las actividades académicas       | 0.201                           | 96 | 0.000 |
| Variable 1: Videojuegos                           | 0.145                           | 96 | 0.000 |
| Logro de objetivos comunicativos                  | 0.140                           | 96 | 0.000 |
| Trabajar con otros                                | 0.207                           | 96 | 0.000 |
| Manejo de emociones                               | 0.196                           | 96 | 0.000 |
| Variable 2: Habilidades sociales                  | 0.143                           | 96 | 0.000 |

*Nota.* Información obtenida de la aplicación del software SPSS V. 25

De acuerdo a la tabla 13, se ha utilizado la prueba de normalidad “Kolmogorov-Smirnov” dado que el tamaño de la muestra supera los 50, se ha obtenido por hallazgo valores de significancia menores al error máximo permitido de 0.05, tanto para la variable videojuegos como para la variable habilidades sociales y sus respectivas dimensiones. En tal sentido, se afirmó que las dos variables y todas las dimensiones están alineados a una distribución no normal. En cuanto para el contraste de la presente hipótesis de investigación, se ha decidido utilizar la prueba “Rho de Spearman”.

### 3.1.6. Prueba de hipótesis general

### Hipótesis general:

**H<sub>1</sub>:** Existe relación inversa y significativa entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación inversa y significativa entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**Tabla 14** Prueba “Rho de Spearman” para el contraste de la hipótesis general

|                    |                                        | Variable 1:<br>Videojuegos     | Variable 2:<br>Habilidades<br>sociales |        |
|--------------------|----------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------|--------|
| Rho de<br>Spearman | Variable 1:<br>Videojuegos             | Coefficiente de<br>correlación | 1.000                                  | -0.639 |
|                    |                                        | Sig. (bilateral)               |                                        | 0.000  |
|                    |                                        | N                              | 96                                     | 96     |
|                    | Variable 2:<br>Habilidades<br>sociales | Coefficiente de<br>correlación | -0.639                                 | 1.000  |
|                    |                                        | Sig. (bilateral)               | 0.000                                  |        |
|                    |                                        | N                              | 96                                     | 96     |

*Nota.* Información obtenida de la aplicación del software SPSS V. 25

De acuerdo a la tabla 14, se utilizó la prueba “Rho de Spearman” de la cual se ha obtenido por hallazgos un indicador correlacional entre dichas variables de estudio, un valor de ( $r = -0.639$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, se acepta H<sub>1</sub>, en otras palabras, existe relación inversa y significativa entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022.

#### 3.1.7. Prueba de hipótesis específica 1

### Hipótesis específica 1:

**H<sub>1</sub>:** Existe relación inversa y significativa entre la familiaridad con los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación inversa y significativa entre la familiaridad con los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**Tabla 15** Prueba “Rho de Spearman” para el contraste de la hipótesis específica 1

|                 |                                  | Familiaridad con los videojuegos | Variable 2: Habilidades sociales |        |
|-----------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|--------|
| Rho de Spearman | Familiaridad con los videojuegos | Coefficiente de correlación      | 1.000                            | -0.658 |
|                 |                                  | Sig. (bilateral)                 |                                  | 0.000  |
|                 |                                  | N                                | 96                               | 96     |
|                 | Variable 2: Habilidades sociales | Coefficiente de correlación      | -0.658                           | 1.000  |
|                 |                                  | Sig. (bilateral)                 | 0.000                            |        |
|                 |                                  | N                                | 96                               | 96     |

*Nota.* Información obtenida de la aplicación del software SPSS V. 25

De acuerdo a la tabla 15, se utilizó la prueba “Rho de Spearman” de la cual se ha obtenido por hallazgos un indicador correlacional entre las variables de estudio, un valor de ( $r = -0.658$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, se acepta H<sub>1</sub>, en otras palabras, existe relación inversa y significativa entre la familiaridad con los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022.

### 3.1.8. Prueba de hipótesis específica 2

### Hipótesis específica 2:

**H<sub>1</sub>:** Existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades extra-académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades extra-académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**Tabla 16** Prueba “Rho de Spearman” para el contraste de la hipótesis específica 2

|                 |                                                   | Interferencia en las actividades extra-académicas | Variable 2: Habilidades sociales |
|-----------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------|
| Rho de Spearman | Interferencia en las actividades extra-académicas | Coefficiente de correlación                       | 1.000                            |
|                 |                                                   | Sig. (bilateral)                                  | 0.001                            |
|                 |                                                   | N                                                 | 96                               |
|                 | Variable 2: Habilidades sociales                  | Coefficiente de correlación                       | -0.631                           |
|                 |                                                   | Sig. (bilateral)                                  | 0.001                            |
|                 |                                                   | N                                                 | 96                               |

*Nota.* Información obtenida de la aplicación del software SPSS V. 25

De acuerdo a la tabla 16, se utilizó la prueba “Rho de Spearman” de la cual se ha obtenido por hallazgos un indicador correlacional entre las variables de estudio, un valor de ( $r = -0.631$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, se acepta H<sub>1</sub>, en otras palabras, existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades extra-académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022.

#### 3.1.9. Prueba de hipótesis específica 3

### Hipótesis específica 3:

**H<sub>1</sub>:** Existe relación inversa y significativa entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación inversa y significativa entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**Tabla 17** Prueba “Rho de Spearman” para el contraste de la hipótesis específica 3

|                 |                                      |                             | Inquietud respecto a los videojuegos | Variable 2: Habilidades sociales |
|-----------------|--------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| Rho de Spearman | Inquietud respecto a los videojuegos | Coefficiente de correlación | 1.000                                | -0.702                           |
|                 |                                      | Sig. (bilateral)            |                                      | 0.000                            |
|                 |                                      | N                           | 96                                   | 96                               |
|                 | Variable 2: Habilidades sociales     | Coefficiente de correlación | -0.702                               | 1.000                            |
|                 |                                      | Sig. (bilateral)            | 0.000                                |                                  |
|                 |                                      | N                           | 96                                   | 96                               |

*Nota.* Información obtenida de la aplicación del software SPSS V. 25

De acuerdo a la tabla 17, se utilizó la prueba “Rho de Spearman” de la cual se ha obtenido por hallazgos un indicador correlacional entre las variables de estudio, un valor de ( $r = -0.702$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, se acepta H<sub>1</sub>, en otras palabras, existe relación inversa y significativa entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022.

#### 3.1.10. Prueba de hipótesis específica 4

#### Hipótesis específica 4:

**H<sub>1</sub>:** Existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba.

**Tabla 18** Prueba “Rho de Spearman” para el contraste de la hipótesis específica 4

|                 |                                             | Interferencia en las actividades académicas | Variable 2: Habilidades sociales |
|-----------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------|
| Rho de Spearman | Interferencia en las actividades académicas | Coefficiente de correlación                 | 1.000                            |
|                 |                                             | Sig. (bilateral)                            | 0.001                            |
|                 |                                             | N                                           | 96                               |
|                 | Variable 2: Habilidades sociales            | Coefficiente de correlación                 | -0.621                           |
|                 |                                             | Sig. (bilateral)                            | 0.001                            |
|                 |                                             | N                                           | 96                               |

*Nota.* Información obtenida de la aplicación del software SPSS V. 25

De acuerdo a la tabla 18, se utilizó la prueba “Rho de Spearman” de la cual se ha obtenido por hallazgos un indicador correlacional entre las variables de estudio, un valor de ( $r = -0.621$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, se acepta H<sub>1</sub>, en otras palabras, existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022.

#### IV: DISCUSIÓN

Respecto a <sup>3</sup> determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en <sup>1</sup> estudiantes del nivel secundaria, <sup>1</sup> Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba. <sup>1</sup> Para tal fin, se aplicó dos cuestionarios de escala ordinal en la <sup>1</sup> muestra de 96 estudiantes, <sup>1</sup> adquirido por hallazgos un indicador correlacional de valor ( $r = -0.639$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, <sup>1</sup> permitió asegurar que si existe relación inversa y <sup>1</sup> significativa entre ambas variables de la institución en estudio.

Lo expuesto anteriormente se asemejan a la investigación <sup>6</sup> que ha sido elaborada por Pillaca (2020) donde la finalidad es medir el grado de asociación <sup>6</sup> entre las variables uso de videojuegos y habilidades sociales en los <sup>1</sup> estudiantes del nivel secundario, usando una muestra compuesta de 256 alumnos, obteniendo un índice de correlación ( $r = -0.529$ ) y una importancia de valor ( $p = 0.001$ ) <sup>14</sup> siendo menor al 0.05 de error estipulado, concluyendo que <sup>14</sup> existe relación inversa y fuerte <sup>14</sup> entre las variables de investigación.

En cuanto al <sup>1</sup> primer objetivo específico se elaboró dos cuestionarios para 96 estudiantes, alcanzados por hallazgos <sup>1</sup> un indicador correlacional de valor ( $r = -0.658$ ) y con respecto a la sig. prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido indicamos que existe una relación <sup>22</sup> inversa y muy <sup>22</sup> significativa entre la familiaridad con los videojuegos y habilidades sociales

Los resultados exhibidos <sup>1</sup> en el párrafo anterior se asemejan a la tesis <sup>1</sup> que ha sido elaborada por Challco y Guzmán (2018) donde se ha tenido mediante el grado de la relación existente entre las variables mencionadas <sup>4</sup> en alumnos de la institución en estudio, empleando una muestra de 606 alumnos, obteniendo <sup>4</sup> un índice de correlación con valor ( $r = -0.639$ ) y una <sup>14</sup> significancia de valor ( $p = 0.001$ ) el cual fue menor al 0.05 de error estipulado, concluyendo que <sup>14</sup> existe relación inversa y fuerte <sup>14</sup> entre las variables de investigación.

Respecto al <sup>1</sup> segundo objetivo específico, se aplicó dos cuestionarios para los 96 estudiantes, obteniendo por hallazgos <sup>1</sup> un indicador correlacional de valor ( $r = -0.631$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, <sup>1</sup> permitió afirmar <sup>1</sup> que existe relación inversa y

significativa entre la interferencia en las actividades extra-académicas y las habilidades sociales en los alumnos del nivel secundaria de la institución en estudio.

Los resultados exhibidos en el párrafo anterior se asemejan a la tesis que ha sido elaborada por Farfán (2018) donde se tuvo por finalidad calcular el grado de relación entre la variable habilidades sociales con la variable motivación, usando una muestra de 606 alumnos, obteniendo un índice de correlación de valor ( $r = -0.709$ ) y una significancia de valor ( $p = 0.001$ ) el cual fue menor al 0.05 de error estipulado, concluyendo que existe relación inversa y fuerte entre las variables de investigación.

Con respecto al tercer objetivo específico, se aplicó dos cuestionarios de escala ordinal en una muestra de 96 estudiantes, obteniendo por hallazgos un indicador correlacional de valor ( $r = -0.702$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, permitió afirmar que hay relación inversa y significativa entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del nivel secundaria de la institución en estudio.

Los resultados revelados se asemejan a la tesis que ha sido elaborada por Pillaca (2020) donde se tuvo por finalidad medir el grado de asociación entre la variable uso de videojuegos y la variable habilidades sociales en los alumnos del nivel secundario, usando una muestra compuesta de 256 alumnos, obteniéndose índice de correlación de ( $r = -0.529$ ) y una significancia de valor ( $p = 0.001$ ) siendo menor al 0.05 de error estipulado, concluyendo que existe relación inversa y fuerte entre las variables de investigación.

En cuanto al cuarto objetivo específico sobre determinar la relación entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en alumnos del nivel secundaria, Institución Educativa “San Francisco de Asís” – Huancabamba 2022. Para tal fin, se aplicó dos cuestionarios de escala ordinal en una muestra de 96 estudiantes, obteniendo por hallazgos un indicador correlacional de valor ( $r = -0.621$ ) y con respecto a la sig. de la prueba empleada se obtuvo ( $p = 0.000$ ), siendo este último dato menor al error establecido de 0.05. En tal sentido, permitió afirmar que existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la institución en estudio.

Los resultados obtenidos se asemejan a la tesis que ha sido elaborada por Farfán (2018) donde se ha tenido por finalidad calcular el grado de relación entre la variable habilidades

sociales con la variable motivación, usando una muestra de 606 alumnos, obteniendo un <sup>1</sup> índice de correlación de valor ( $r = -0.709$ ) y una significancia de valor ( $p = 0.001$ ) el cual fue menor al 0.05 de error estipulado, concluyendo que existe relación inversa y fuerte entre las variables de investigación.

## V: CONCLUSIONES

### 5.1. Conclusiones

- Existe una relación inversa y significativa entre los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, I.E. “San Francisco de Asís” – Huancabamba, dado que se halló un coef. de correlación ( $r = -0.639$ ) y valor de sig. ( $p = 0.000$ ). En tal sentido, mientras aumente el nivel de uso de videojuegos, disminuirá el nivel de habilidades sociales en los estudiantes.
- Existe una relación inversa y significativa entre la familiaridad con los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, I.E. “San Francisco de Asís” – Huancabamba, dado que se halló un coef. de correlación ( $r = -0.658$ ) y valor de sig. ( $p = 0.000$ ). En tal sentido, mientras aumente el nivel de familiaridad con los videojuegos, disminuirá el nivel de habilidades sociales en los estudiantes.
- Existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades extra-académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. “San Francisco de Asís” – Huancabamba, dado que se halló un coef. de correlación ( $r = -0.631$ ) y valor de sig. ( $p = 0.000$ ). En tal sentido, mientras aumente las interferencias en las actividades extra-académicas, disminuirá el nivel de habilidades sociales en los estudiantes.
- Existe relación inversa y significativa entre la inquietud respecto a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, I.E. “San Francisco de Asís” – Huancabamba, dado que se halló un coef. de correlación ( $r = -0.702$ ) y valor de sig. ( $p = 0.000$ ). En tal sentido, mientras aumente la inquietud respecto a los videojuegos, disminuirá el nivel de habilidades sociales en los estudiantes.
- Existe relación inversa y significativa entre la interferencia en las actividades académicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria, I.E. “San Francisco de Asís” – Huancabamba, dado que se halló un coef. de correlación ( $r = -0.621$ ) y valor de sig. ( $p = 0.000$ ). En tal sentido, mientras aumente la interferencia en las actividades académicas, disminuirá el nivel de habilidades sociales en los estudiantes.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera. Se recomienda al Director organizar con los docentes talleres educativos con los estudiantes sobre temas de habilidades sociales, en cuanto a la importancia de la comunicación en la familia y para fomentar actividades al aire libre donde los estudiantes participen activamente.

Segunda. Se le recomienda al Director organizar el desarrollo de charlas a los padres de familia, para que estos puedan ejercer adecuadamente la monitorización y supervisión durante las horas de juego con el propósito de prevenir consecuencias negativas que llegan afectar la integridad de los estudiantes.

Tercera. Al director se le recomienda de gestionar la presencia de un profesional de enfermería en el colegio, dado que se convierte imprescindible para realizar una detección y evaluación precoz de los problemas psicológicos y físicos.

Cuarta. Al director se le recomienda organizar conjuntamente con el profesional de enfermería para brindar sesiones educativas a los padres de familia, docentes, tutores en reconocer los signos y síntomas del exceso de videojuegos por parte de los estudiantes.





# LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS – HUANCABAMBA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

|   |                                                                                            |     |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1 | <a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | 8%  |
| 2 | <a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | 3%  |
| 3 | <a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | 2%  |
| 4 | <a href="http://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | 1%  |
| 5 | <a href="http://www.buenastareas.com">www.buenastareas.com</a><br>Fuente de Internet       | 1%  |
| 6 | <a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a><br>Fuente de Internet                   | 1%  |
| 7 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo<br>Trabajo del estudiante                           | <1% |
| 8 | <a href="http://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1% |

|    |                                                                                                    |      |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 9  | <a href="http://repositorio.upeu.edu.pe">repositorio.upeu.edu.pe</a><br>Fuente de Internet         | <1 % |
| 10 | <a href="http://repositorio.autonoma.edu.pe">repositorio.autonoma.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 11 | Submitted to Corporación Universitaria del Caribe<br>Trabajo del estudiante                        | <1 % |
| 12 | <a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a><br>Fuente de Internet           | <1 % |
| 13 | Submitted to Universidad Católica de Oriente<br>Trabajo del estudiante                             | <1 % |
| 14 | <a href="http://repositorio.unemi.edu.ec">repositorio.unemi.edu.ec</a><br>Fuente de Internet       | <1 % |
| 15 | <a href="http://upc.aws.openrepository.com">upc.aws.openrepository.com</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 16 | <a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a><br>Fuente de Internet           | <1 % |
| 17 | <a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 18 | <a href="http://ciencialatina.org">ciencialatina.org</a><br>Fuente de Internet                     | <1 % |
| 19 | <a href="http://1library.co">1library.co</a><br>Fuente de Internet                                 | <1 % |
| 20 | Submitted to Universidad Católica de Trujillo                                                      |      |

Trabajo del estudiante

<1 %

21

[imsersodiscapacidad.usal.es](http://imsersodiscapacidad.usal.es)

Fuente de Internet

<1 %

22

[repositorio.upn.edu.pe](http://repositorio.upn.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 16 words

Excluir bibliografía

Apagado