
Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de
12 a 16 años en el municipio de Corozal – Sucre

Valentina Colón Mejía
María Laura Paternina González
Julio Eduardo Pestana Balbutin

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR
Facultad de Humanidades y Educación
Programa de Psicología
Sincelejo – Sucre
2022

Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de
12 a 16 años en el municipio de Corozal – Sucre

Valentina Colón Mejía
María Laura Paternina González
Julio Eduardo Pestana Balbutin

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Psicólogo

Directora
Liliana Margarita Meza Cueto
Magíster en Psicología

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR
Facultad de Humanidades y Educación
Programa de Psicología
Sincelejo - Sucre
2022

Nota de Aceptación

91 (4.55) Considerado Meritorio



Director



Dayana Ysabel Piedrahíta

Evaluator 1



Andrea Viviana Trujillo Bruggs

Evaluator 2

Sincelejo, Sucre, 25 de enero del 2022

Agradecimientos

El desarrollo del presente trabajo de grado requirió de esfuerzo, dedicación, compromiso desempeño y mucha responsabilidad. En la investigación se logró despertar el interés y compañerismo entre todos los implicados, y se tuvo en cuenta en todo momento nuestra disposición hacia Dios quien es guía y eje central en todos nuestros logros, a nuestros familiares, a nuestra asesora Liliana Margarita Meza Cueto y en especial a Juan Daniel Mazo por ser guía, colega y compañero durante todo el proceso.

Seguidamente agradecemos a la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR por la formación impartida durante los años de pregrado, por incentivarnos cada día a ser jóvenes con sed de impactar en la sociedad, es por esto que como retribución brindamos información guía para nuevas generaciones conocedoras e interesadas en el contenido del presente trabajo.

Finalmente agradecemos a los lectores por leer nuestro contenido, aquí hallaran experiencias, conocimientos, análisis y científicidad.

Tabla de Contenido

Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
1. Planteamiento del problema	11
1.1 Preguntas de investigación	14
2. Justificación	15
3. Objetivos	17
3.1 Objetivos generales	17
3.2 Objetivos específicos	17
4. Marco Referencial	18
4.1 Marco de Antecedentes	18
4.1.1 Antecedentes Internacionales	18
4.1.2 Antecedentes Nacionales	22
4.2 Marco Teórico	23
4.2.1 Modelo Cognitivo	23
4.2.2 Adolescencia	23
4.2.3 Videojuegos	24
4.2.4 Habilidades Sociales	26
4.3 Marco Legal.	29
5. Metodología	30
5.1 Enfoque y Paradigma de la Investigación:	30
5.2 Alcance de la Investigación:	30

5.3 Diseño:	30
5.4 Población y Muestra de la Investigación:	31
5.5 Instrumentos de Recolección de Datos.	31
5.6 Análisis de los Datos	33
5.7 Procedimiento de Estudio.	33
6. Resultados	35
7. Discusión	40
8. Conclusión	44
9. Recomendaciones	46
10. Limitaciones	47
Referencias Bibliográficas	48
Anexos	54

Lista de Tablas

Tabla 1. Resultados de la variable <i>Dependencia a videojuegos</i> .	36
Tabla 2. Resultados de la variable <i>Habilidades sociales</i> .	37
Tabla 3. Correlacion entre Dependencia a videojuegos y habilidades sociales.	37
Tabla 4. Correlaciones <i>dependencia a videojuegos y habilidades sociales</i> por grupos.	38

Lista de Imágenes

Imagen1. Consentimiento informado.	55
Imagen 2. Test Deploy.	56
Imagen 3. Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978)	57

Resumen

En la siguiente investigación se presenta como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, con una muestra poblacional de cien adolescentes del municipio de Corozal – Sucre. Como instrumentos se utilizó el Test Deploy basado en el test de la dependencia a los videojuegos/ TDV de Chóliz y Marco (2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978). Los resultados obtenidos describen que entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales ($\rho = -.237$ $p < 0.05$) hay una correlación negativa baja, del mismo modo el nivel de incidencia de la dependencia a videojuegos se encuentra relacionado con los grupos de habilidades sociales “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.223$; $p < 0,05$) y “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.307$; $p < 0,05$), finalmente se afirma que a un nivel elevado de consumo de videojuegos una correlación significativa en las habilidades sociales.

Palabras clave: Dependencia a videojuegos, habilidades sociales, adolescentes.

Abstract

The following research aims to determine the relationship between video game dependence and social skills, with a population sample of one hundred adolescents from the municipality of Corozal - Sucre. The instruments used were the Deplay Test based on the video game dependence test/ TDV by Chóliz y Marco (2011) and the Social Skills Checklist by Goldstein (1978). The results obtained describe that between video game dependence and social skills ($\rho = -.237$ $p < 0.05$) there is a low negative correlation, similarly the level of incidence of video game dependence is related to the social skills groups "stress-related skills" ($\rho = -.223$; $p < 0.05$) and "alternative skills to aggression" ($\rho = -.307$; $p < 0.05$), finally it is stated that at a high level of video game consumption there is a significant correlation in social skills.

Keywords: Video game dependence, social skills, adolescents, social skills, teenagers

Introducción

La presente investigación hace referencia a la relación existente entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años del municipio de Coroza - Sucre, con el fin de determinar la incidencia de una variable sobre la otra. La dependencia a videojuegos hace referencia al uso desmedido de un sujeto frente al ordenador o juegos de video (Griffith y Beranuy, 2009), por otra parte, según Goldstein (1980; citado por Gil 2011) (Como se citó en Mendoza, 2016) concibe las habilidades sociales como un grupo de herramientas utilizadas por los seres humanos en su diario vivir que le permitirán afrontar de forma adecuada los retos y exigencias en los que se encuentre inmerso (p.25).

La muestra seleccionada se encuentra comprendida por jóvenes con edades entre los 12 a los 16 años, que como característica en común sean consumidores de videojuegos. Para medir la primera variable se utilizó el test Deplay, instrumento diseñado a partir del test TDV de Chóliz y Marco (2011) (Test de dependencia a los videojuegos) el cual está compuesto por veinticinco preguntas que permiten diferenciar la propensión de los sujetos evaluados hacia la dependencia a los videojuegos. El instrumento utilizado para medir las habilidades sociales fue la lista de chequeo de Goldstein diseñada en 1978, la cual cuenta con cincuenta preguntas que arrojan resultados ligados a la deficiencias y competencias de forma individual de cada uno de los implicados, así mismo la identificación de las habilidades sociales presentes en el sujeto y la evaluación de las mismas ante situaciones específicas. Todo lo anteriormente mencionado se rige bajo lineamientos investigativos de corte cuantitativo, con un paradigma positivista de corte transaccional y un diseño no experimental.

1. Planteamiento del problema

En el transcurso de su desarrollo histórico los videojuegos dan cabida al uso predeterminado entre la máquina y el sujeto, o entre sujeto y sujeto, allí la recompensa de obtener una mayor puntuación genera un comportamiento “adictivo” en el mismo, por lo que en la actualidad su nivel de frecuencia es muy elevado, por tal razón la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el 2018 añade la adicción de los videojuegos en su lista de trastornos mentales.

La dependencia a los videojuegos (D.V) se encuentra direccionada por patrones comportamentales de juego constante y repetitivo, en línea o fuera de la misma. La forma en cómo se exterioriza la problemática es a partir del descontrol sobre el tiempo de juego, un enfoque único a la acción de jugar dejando a un lado otros intereses y persistencia en la acción a pesar de consecuentes negativos originados en su accionar. Los efectos adversos manifestados por la OMS (2018) en el área personal, familiar, académica y social, iniciando paulatinamente con la atracción hacia un nuevo videojuego que, tras su poca moderación, termina desencadenando una obsesión contraproducente al sujeto.

El buen desarrollo de las habilidades sociales (HH. SS) permite potencializar la vida del adolescente, es aquí donde un estímulo nutrido traerá consigo grandes premisas reflejadas en el contexto del mismo. Lo primero que se debe hacer es definir su concepto, es por ello que las HH. SS son definidas como aquellas destrezas o conductas necesarias para la realización de una actividad socialmente validada, para tal fin la conducta manifestada se encuentra ligada a patrones adquiridos desde la infancia. Monjas, 2000 (citado en Coronel et al., 2011), resalta que no es un rasgo de la personalidad y más bien es un supuesto comportamental de carácter interpersonal que reluce a partir de la interacción con el otro.

Según datos internacionales se estima que las personas más afectadas por el uso-abuso de videojuegos fluctúan entre los 7 y los 15 años de edad, mayoritariamente afecta más

a los chicos que a las chicas con un registro de consumo aproximado de 3 mil millones de horas en un día. En EE. UU aproximadamente 200 millones de personas consumen videojuegos en un intervalo de tiempo de 13 horas por semana (Newzoo, 2015). Por su parte en España, el consumo de videojuegos ocupa el segundo lugar de contenido tecnológico entre los internautas (Fundación Orange, 2014) convirtiéndose en la actualidad en uno de los negocios más rentables para las industrias (Asociación Española de Videojuegos). Por su parte el psiquiatra Álvarez, especialista en psicoanálisis afirma que hay una correlación entre el sujeto y el uso, abuso y mal uso de los videojuegos (Como se citó en Alave y Pampa, 2018).

En su edición del día 21 de agosto de 2018 la revista Infobae informa que el tiempo de horas frente al videojuego no solo afecta al adolescente, sino lo que sucede internamente en el joven durante el juego. La construcción de nuevos ideales de vida a partir de lo que este consume por medio de sus canales sensitivos a raíz de una realidad virtual, van a permear lo que el mismo sujeto desarrolle en sus hábitos de vida real, afectando el desarrollo de las HH. SS (Infobae, 2018).

Según Caballo (2007), el hablar de HH. SS resulta complejo debido a la gran gama de definiciones hechas por autores a lo largo del tiempo, sin embargo, considera la existencia de un acuerdo general sobre el uso del término habilidades, en el cual, a través de la conducta interpersonal y la consistencia de un conjunto de capacidades aprendidas, se usan como herramientas para determinadas circunstancias del diario vivir. Se tiene en cuenta 3 componentes fundamentales como las destrezas adquiridas en el área cultural, los componentes estructurados a través de la psique y por último el contexto, desarrollando una recompensa positiva a partir de las relaciones interpersonales (citado en Monzón, 2014).

En su edición del día 26 de octubre de 2015 la Aetecno refirió que, en Latinoamérica a partir de las estadísticas realizadas por la firma global de investigaciones de mercado y análisis predictivo de videojuegos, Newzoo refiere que en Estados Unidos los costos de

consumo es US \$21.962.491.000 en juegos de video, posicionándose entre los 100 países con mayor índice de consumo.

Por su parte Brasil lidera con un total de US\$ 1.458.902.000 de consumo, el doceavo puesto según investigaciones desarrolladas por la universidad nacional autónoma de México (UNAM) es ocupado por México (Xinhua, 2015). Concluyendo que la adicción del consumo de videojuegos se encuentra ligada con anomalías a nivel neuronal, específicamente en regiones cerebrales como la corteza orbito frontal, el cuerpo estriado y regiones sensitivas, Notimex (2019) reseña que se afectan los niveles de dopamina logrando desestabilizar otras sustancias cerebrales que inciden en la necesidad de jugar.

La revista Imagen en su edición del día 21 de octubre del 2019 refiere que según la psiquiatra y especialista en salud mental Medrano, los usuarios experimentan un descontrol de límite de tiempo frente al juego con un excedente de 24 horas desmedidas. Una investigación realizada por Newzoo estipula que Colombia ocupa la cuarta posición dentro de los países latinoamericanos más consumidores de videojuegos y a nivel mundial se encuentra en la posición número 34 dentro del top 100. RCN radio (2018) reseña que para el sector existe un ingreso de 4.4 billones de dólares con un estimado de 205 millones de gamers.

Por tal razón resulta necesario contextualizar dicha realidad, ya que en el departamento de Sucre han sido pocas las investigaciones que guarden relación con el objeto de estudio aquí planteado. Estudiar y analizar los hábitos de consumo de los videojuegos y la incidencia que estos puedan ocasionar en la libre estructura de las HH. SS, estas últimas necesarias para una sana convivencia y vida en comunidad, tendrán como fin determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal – Sucre.

1.1 Preguntas de investigación

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal - Sucre?

2. Justificación

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha traído consigo nuevos hábitos en la población consumista, la relación uso/abuso de los videojuegos ha permitido el desplazamiento de otras actividades de libre esparcimiento. La investigación en curso pretende determinar la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal - Sucre. Esta investigación toma importancia porque a partir de ella se logrará tener una perspectiva mucho más amplia de los acontecimientos que hacen parte de la realidad actual, donde se pretende hacer la transición de analfabetas digitales a conocedores del tema, ubicando a la población en un estadio crítico frente a las contingencias del medio, logrando conocer los factores que permiten el libre desarrollo de las relaciones interpersonales.

Fuentes y Pérez (2015) estudiaron los efectos de los videojuegos en estudiantes de la capital Sucreña, donde se hallaron efectos positivos como mayor facilidad para la construcción de estrategias y agilidad en el desarrollo del pensamiento. Sin embargo, a un mayor abuso de tiempo y consumo de videojuegos que generan el desplazamiento de actividades placenteras, se llega a un punto de desequilibrio caracterizado por conductas aversivas a nivel físico y emocional. Con el desarrollo de la investigación se logra resaltar el significado que tienen las HH. SS en las etapas evolutivas del infante hacia su vida adulta.

Weinstein y Lejoyeux (2015); (Abbott et al., 2014) evalúan los efectos negativos producidos por el consumo de videojuegos, en temas relacionados con el autoconcepto, adquisición de saberes, cambios físicos, dependencia, entrenamiento y otras variables que interfieren en la conducta de la población consumista. A partir de estudios de imágenes cerebrales en estado inactivo dan a conocer los efectos adversos ocasionados por el consumo de los juegos en su relación directa con la sensación de recompensa que asemeja una activación cerebral parecida a la ocasionada por la exposición a drogas, que a su vez permiten un descontrol y fallos en los mecanismos de control inhibitorio.

Es preciso afirmar que el abuso de tiempo frente a un videojuego tiene la posibilidad de repercutir en el rendimiento al desplazar el tiempo de labores académicas, horas de sueño y períodos de ocio, sin respetar los límites frente a la pantalla. El comportamiento por abuso de consumo puede transformarse en patología debido a su magnitud y frecuencia, interfiriendo en las colaboraciones parentales, sociales y/o entre sus pares. Echeburúa, de Corral y Amor, (2005). Por lo tanto, los términos implicados nutrirán su incidencia en las habilidades sociales, al fin de identificar la importancia en el proceso de formulación de una identidad medida por los roles que se deban cumplir al ser concebido naturalmente como un agente social.

Los resultados obtenidos en este estudio serán guía a nuevas investigaciones en la población científica, al servir como herramienta de estudio para los adolescentes, cuidadores, educandos y personas interesadas en el tema, a tal fin de brindar de forma fiable los resultados y conclusiones aquí estipuladas. Con la investigación se aspira resolver una problemática actual debido a que son muchas las dudas que giran en torno al comportamiento de los adolescentes ocasionado por la relación uso/ abuso de los videojuegos y su incidencia en el desarrollo de las habilidades sociales.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal - Sucre.

3.2 Objetivos específicos

Identificar la prevalencia de la dependencia a los videojuegos en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal - Sucre.

Describir las habilidades en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal - Sucre.

4. Marco Referencial

4.1 Marco de Antecedentes

4.1.1 Antecedentes Internacionales

Johnson, et al (2018) realizaron una investigación titulada “mayores recompensas en los videojuegos conllevan más presencia, disfrute y esfuerzo” con la finalidad de estudiar el impacto otorgado por el número y variedad de recompensas, así como las sensaciones positivas presentes en los sujetos implicados a través de las medidas de frecuencia cardíaca frente al nivel de excitación ante una mayor recompensa sobre el juego. El experimento se llevó a cabo con la participación (N= 59) comparados en medidas subjetivas (competencia, presencia – inmersión, tensión, esfuerzo y disfrute) y medidas psicofisiológicas (actividad electrotérmica y frecuencia cardíaca) teniendo en cuentas los tres niveles de recompensa en los videojuegos (bajo, medio y alto).

Los resultados obtenidos arrojan que para el ANOVA RM unidireccional con tensión como variable dependiente, la diferencia entre las condiciones no fue significativa ($F(2, 116) = 0.69, p = .504, \eta^2 = 0.012$). Sin embargo, el MANOVA RM con las variables dependientes restantes reveló un efecto multivariado significativo del nivel de recompensa ($F(12, 44) = 3.57, p < .001, \eta^2 = 0.492$), concluyendo que, a una mayor recompensa, mayor es el esfuerzo, el disfrute y el sentido de presencia. Por lo tanto, las variables direccionadas al reforzamiento de una conducta, son directamente proporcionales a la generación de hábitos inadecuados “dependientes” frente a la acción de jugar.

De Castell y otros, (2019) en su investigación “Género, videojuegos y navegación en espacio virtual” la cual surge con el fin de examinar la cognición espacial e identificar el efecto de la experiencia espacial (videojuegos). La ejecución de la tarea se desarrolló por medio de un experimento que contó con la colaboración voluntaria de 82 participantes de la

universidad de Simon Fraser, cuarenta y cinco de los participantes (16 hombres y 29 mujeres) completaron el experimento 1, utilizando la versión de laberinto que no contenía señales proximales visibles. De estos 45 participantes, 25 fueron evaluados como novatos en los videojuegos (5 hombres y 20 mujeres) y 20 como expertos (11 hombres y 9 mujeres). El resto de participantes completaron el experimento 2 con laberinto que sí contenía señales proximales logrando una agrupación por experiencia en videojuegos en 18 novatos (4 hombres y 14 mujeres) y 19 expertos (12 hombres y 7 mujeres).

Los resultados obtenidos en el primer efecto del ensayo no fueron significativos [$F(2.79, 114.22) = 2.54, p = .06$]. No hubo interacción significativa del ensayo con el sexo [$F(2.79, 114.22) < 1, p > .05$]. Donde se muestra que el género masculino obtuvo constantemente SLs más bajos que el género femenino en los últimos tres ensayos, pero el efecto principal del sexo no fue significativo [$F(1, 41) = 3.10, p = .09$], por lo tanto, aun no es clara la relación entre la navegación y las habilidades espaciales, con una disparidad continua en estas habilidades en medio de hombres y mujeres.

De Mello, et al (2019) en su investigación encamina a estudiar las HH. SS y la gratificación intrapersonal en población juvenil frente a las TICs, referencian la asociación de una variable sobre la otra, con una muestra poblacional de 228 alumnos brasileños con edades entre los catorce y los diecisiete años, mediante la utilización del cuestionario sociodemográfico y uso de las TICs (IHSA-Del-Prette y la EMSVA).

Por medio de la metodología de estudio transversal (Sampieri, Collado, y Lucio, 2013), indicando que con un porcentaje de 71.5%, $n=163$ el móvil es el aparato electrónico más utilizado con mayor frecuencia y las Apps más recurrentes son Facebook con un 83.3%, $n=190$ y WhatsApp con un 96.9%, $n=221$. Se constató una correlación entre las habilidades sociales y el agrado con el entorno. De forma directa los niveles de amistad/empatía y no violencia/autocontrol se encuentran asociadas concluyendo que, a un mayor desarrollo de habilidades sociales, una mayor satisfacción con la vida.

Brenes y Pérez (2015) estudiaron la alteración de la empatía y la agresión a partir del consumo de videojuegos en infantes, con una muestra conformada por 395 estudiantes costarricenses bajo un enfoque revisado de control emocional con respecto al uso de videojuegos. Para medir la variable del contexto social se elaboró un test en el cual aparecen registradas variables de tiempo de juego con otros (familia, hermanos, padre, madre) y su respectiva opción de respuesta (nunca, a veces, casi siempre).

Por otro lado, para evaluar la empatía se usó el índice de empatía para población infantojuvenil de Bryant (1982) y el cuestionario de Buss y Perry (1992) que mide la agresividad. A partir de un análisis minucioso de la información hallada se concluye que, a un mayor puntaje de agresión comportamental y empatía, la canalización es evocada en el juego con los iguales. Los evaluados con puntaje alto en empatía comportamental prefieren en cambio partidas sin compañía, por lo que es preciso abordar la investigación con la teoría del manejo emocional.

Alave (2018) en su investigación buscó estudiar la dependencia a los videojuegos y las HH. SS en alumnos peruanos, para ello se contó con una representación de 375 hombres y mujeres. Para el desarrollo teórico se basaron en modelos explicativos de los términos implicados, la media de la variable por D.V fue evaluada por el test de Marcos y Chóliz 2012 y la escala de HHSS (EHS) de Goldstein – 1978 en una adaptación realizada en Perú por Ambrosio (1995).

Con los efectos relacionados entre las HH. SS y videojuegos se encontraron correlaciones débiles, negativas y significativas ($\rho = -.132$ $p < 0.05$), entre las habilidades opuestas a la agresión y habilidades relacionadas con el estrés. (Goldstein, et al., 1989), concluye que la investigación permitió deducir que ante un bajo grado de dependencia a videojuegos un alto nivel de relación con el otro.

Quispe (2021) siguió por su parte la línea temática de estudio de relación entre D.V y HH. SS, pero esta vez en un colegio de Lima - Sur. Para el desarrollo del estudio fue necesaria la participación de 470 estudiantes con edades entre los doce a los diecisiete años, los cuestionarios aplicados fueron el cuestionario de Chóliz y Marco (2012) y la lista de chequeo de Goldstein (1989), como resultados se refiere que de forma categórica el 14.7% son consumidores de videojuegos y el 25.3% presentan un nivel mínimo de consumo, caso contrario en las habilidades sociales con puntuaciones de 25.1% (bajo) y 14.9% (alto) respectivamente. En conclusión, se logró afirmar que a un alto grado de dependencia a los videojuegos hay un menor desarrollo de habilidades sociales.

Pillaca (2020) investigó la relación de los videojuegos y las HH. SS en 256 alumnos de Perú, población con edades entre los doce y los dieciocho años. Para estudiar las variables aquí estipuladas se implementó la lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein (1995) y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens y otros en el (2009). Se concluye que existe una relación inversa entre el uso de videojuegos y HH. SS, por lo tanto, se logra inferir que, a mayor uso de videojuegos, hay una disminución significativa de las HH. SS.

Lancheros, Amalla y Baquero (2014) en una revisión sistemática entre los videojuegos y la adicción en población infantojuvenil, tuvo por objetivo hacer una revisión documental en EBSCHOC, HINARI, OVIP SP, PUBMED, y LILACS como bases de datos predilectas para el fin del estudio, con un filtro de búsqueda con periodos comprendidos entre el 2008 y el 2013. Teniendo en cuenta los criterios de búsqueda se seleccionaron 37 artículos en los que se tuvieron en cuenta la edad (12 – 18 años) y adicción, año de publicación (menores de 5 años). Los resultados arrojados describen que de cada 10 niños 8 de ellos usan videojuegos, siendo el género masculino el mayor consumidor; además teniendo en cuenta el tiempo de juego la investigación estipula que hay un mayor índice de consumo los fines de semana con un porcentaje de 42.7% frente a un 22.3% los días de semana. Por último, de

cada 10 jóvenes 4 de ellos juegan en sus hogares, 7 de cada 10 abusan de los videojuegos y solo 2 manifiestan una dependencia a los videojuegos.

4.1.2 Antecedentes Nacionales

Ubaque (2010) en su investigación tuvo como propósito estudiar las consecuencias y los efectos adquiridos a partir del consumo de videojuegos en infantes de 7 a 12 años, para la construcción de un cuadernillo en el cual se explicará de forma clara y precisa todo lo que debe saber un cuidador con respecto al tema con respecto al límite de tiempo de juego. Creando una herramienta útil para su uso y divulgación. La investigación se desarrolló en dos partes, una parte de sondeo por medio de una entrevista inicial y una segunda parte concluyente, en la que se aplicó una encuesta.

Los resultados arrojados indican que el juego preferido por encuestados y entrevistados es el fútbol, ya que les da la opción de formar sus equipos a su propio parecer permitiendo el desarrollo de habilidades de dirección y elaboración de estrategias óptimas para su formación, por lo tanto, se afirma que el contenido del videojuego traerá consecuentes efectivos o desfavorables para el menor dependiendo de su tipo de consumo. Otro de los resultados muestra que la sociabilidad se ve afectada al tener en cuenta la “colectividad” dentro de la acción de jugar con pares. Según el manejo de relación uso/abuso de consumo de videojuegos y colectividad, se irán desarrollando en el menor las habilidades para su integración con la sociedad, caso contrario se presenta si se juega desde la individualidad que trae como consecuente aislamiento y apatía al contacto con pares y demás personas en general.

Fuentes y Pérez (2015) publicaron una investigación sobre los posibles efectos ocasionados a partir del uso excesivo de videojuegos en Sincelejo - Sucre, en la cual se contó con una muestra de 480 escolares masculinos de instituciones públicas de la localidad. Los resultados obtenidos fueron posibles luego de la aplicación de un test con preguntas abiertas

y cerradas que permitieron a través de la estadística descriptiva alcanzar un porcentaje de 81.8% como rendimiento académico bajo, adicionalmente se ha incrementado en el estudiantado efectos aversivos como la dependencia, frustración (ira), distinción al sexo puesto y problemas de salud. Aunque se adquirieron nuevas habilidades como un mayor desarrollo estratégico y del pensamiento.

4.2 Marco Teórico

4.2.1 Modelo Cognitivo

El modelo cognitivo se define como la percepción de los individuos o pensamientos abiertos a las distintas variables que inciden en sus respuestas emocionales, conductuales y fisiológicas. La investigación se desarrollará bajo el modelo cognitivo, porque a través de los resultados que arroje la investigación, se identificará si una variable incide sobre la otra. (El Modelo Cognitivo en Psicología, 2018).

4.2.2 Adolescencia

Para el desarrollo de la investigación se aborda el término adolescencia que, según Papalia, Duskin y Martorell, (2018) se define como un periodo de cambios entre la niñez y la adultez que abarca la transformación física, cognitiva, emocional y social, adoptando diferentes formas a los escenarios implicados como económico, social y cultural. Moreno, (2015) en su libro titulado “Adolescencia” engloba de forma paulatina el concepto y las etapas que hacen parte del término y sus derivados, en un mismo sentido menciona los cambios que son característicos de esta etapa, en las que los cambios físicos y mentales estructuran la identidad del adolescente.

El periodo de cambios entre la infancia y la vida adulta oscila entre los 11 -12 años y los 18- 20 años, caracterizado por subetapas comprendidas a partir de los 12 a los 14 años

como un periodo de adolescencia temprana, de los 15 y a los 18 años se concibe como un periodo de adolescencia media y los 18 años se conoce como un periodo de adolescencia tardía o juventud. La adolescencia es un periodo en el cual suceden transformaciones psicológicas que inciden en la reorganización de la identidad del adolescente, permitiendo consolidar nuevos ideales que posibilitan un rol activo dentro de la sociedad en la que se encuentre, lo que implica la generación de un nuevo autoconcepto, equilibrio emocional y el desarrollo de habilidades sociales.

4.2.3 Videojuegos

Para el desarrollo de la investigación se aborda el término - dependencia a videojuegos- que alude al uso desmesurado de tiempo frente a un videojuego, ocasionando el desarrollo patológico o de relación excesiva/compulsiva de juego en el computador o juegos de video (Griffiths y Beranuy, (2009). Aun cuando el término “dependencia” es cuestionado, la organización mundial de la salud (OMS) lo define en el CIE-11 como un modelo comportamental de juego recurrente y repetitivo que se genera on- line u off- line (Trastorno por uso de videojuegos, Párr. 1). (Arroyo, 2019).

El nuevo planteamiento de un trastorno por uso de videojuegos ha generado grandes e importantes pasos en la salud pública llevándolos a tomar acciones eficientes frente a este problema. El médico Japonés Dr. Higuchi habla de la incidencia negativa del uso de los videojuegos en la salud mental, el cual durante el 2011 se puso en marcha un programa dirigido a tratar las adicciones al internet, trabajando con pacientes que presentan síntomas como la poca capacidad de limitar el tiempo de consumo a los videojuegos, ausencia en las actividades académicas ($\frac{3}{4}$ partes de los evaluados aún se encuentran en su ciclo escolar) o desempleo.

El programa refiere en la actualidad un aumento de usuarios con este trastorno. El doctor japonés habla sobre las estadísticas llevadas hasta la fecha en las cuales menciona; el

trabajo con 269 pacientes, donde 241 de ellos son dependientes al consumo de videojuegos, y 215 hacen parte del género masculino. Higuchi comenta que es un trastorno difícil de tratar, debido a que el internet está presente en todo momento y lugar, de igual forma la adicción por consumo de videojuegos se complica mucho más que otras adicciones como la del alcohol o drogas, al encontrarse sujeta a la facilidad y accesibilidad de consumo a través del internet.

En Japón no se han desarrollado estudios o investigaciones nacionales sobre este trastorno, sin embargo, se desarrolló una encuesta a escala nacional en el 2018 que contó con la participación de 3.12 millones de participantes, de los cuales 1.82 millones eran hombres y 1.3 millones eran mujeres mayores de 20 años y que como característica en común se considerasen adictos al internet. Poznyak, experto en el tema, expone que, a partir de revisiones bibliográficas, la zona geográfica poco influye en el desarrollo de la adicción por consumo de videojuegos. A su vez hace la respectiva citación de estudios en los que se presenta porcentualmente la prevalencia de consumo en Europa y Norteamérica oscilando entre el 1% y el 10% a nivel poblacional.

La Dra. Achab considera a tener en cuenta tres factores para estudiar el riesgo al que se encuentra un sujeto frente a la adicción, ella hace mención sobre el tipo de videojuegos, el entorno y elementos internos del consumidor de videojuegos. Para Achab, los sistemas de recompensa que ofrecen objetos virtuales o reales, son riesgosos. El obtener un premio refuerza el comportamiento de seguir con el juego, de esta forma adquiere bienestar y se generan supuestos aditivos.

El Dr. Higuchi afirma que otro de los problemas referenciados son los juegos donde participan más de un jugador, debido a que en este tipo de juegos se refuerza el trabajo en equipo, lo que genera grandes índices de emoción en los participantes, específicamente a todas aquellas personas que en la cotidianidad presentan dificultad para relacionarse. Advierte además que la generación de dinero como recompensa por juego es considerado

sumamente peligroso debido a que los consumidores asumen una actitud dependiente al ingreso, aumentando así la dimensión de su trastorno.

Hasta la actualidad los médicos se enfrentan a un nuevo trastorno difícil de tratar por su cercanía con aparatos electrónicos comunes en esta nueva era. El Dr. Higuchi manifiesta que ante la escasa claridad sobre la definición del trastorno y una poca implementación de políticas de salud y tratamiento se dificulta la realización de seguimiento y vigilancia eficaz, lo mencionado hace que los tratamientos por dependencia a los videojuegos cumplan la finalidad de que el sujeto acepte su verdad, y se permita trabajar en sí mismo.

La clasificación en el manual diagnóstico se encuentra reseñada en la onceava edición del CIE-11, donde a partir de un rango de tiempo estipulado de doce meses se focaliza una posible dependencia por videojuegos. Otras características como control de tiempo y preferencia sobre actividades que antes generaban placer, otorgan herramientas para una clasificación diagnóstica.

4.2.4 Habilidades Sociales

A partir de lo descrito por Goldstein 1980, citado por Mendoza 2016 el término habilidades sociales alude a todo un cúmulo de comportamientos usados por las personas en situaciones específicas, las habilidades alcanzadas sirven para hacer frente a los retos encontrados en la cotidianidad. Goldstein (1980; citado por Gil 2011, p.28) clasifica las habilidades primarias, avanzadas, en relación con las emociones, alternativas a la ira y para afrontar la ansiedad.

La carencia de las HH. SS en los adolescentes imposibilitan la estructura del carácter y en cambio fortalecen la aparición de trastornos patológicos. Distintos estudios señalan que las HH. SS influyen en la regulación comportamental, los roles, la autoestima y el

rendimiento escolar, aspectos que se reflejan en la niñez como en la adultez (Rodríguez, et al.,1995) Citado en Lacunza y Gonzales, (2011).

La débil adquisición de las HH. SS trae consigo consecuentes reflejados en el abandono académico, actitudes comportamentales violentas y alteraciones psicopatológicas, (Ison y otros 1997). Por su parte Michelson y otros 1987 soportan que las HH. SS no solo se centran en la relación consigo mismo y con el otro, sino que permean en la población infantojuvenil la asimilación de los papeles y las normas sociales. Citado en Lacunza y Gonzales, (2011), lo que permite afirmar que los consecuentes negativos son congruentes a la realidad interna estructurada por el sujeto formado, es decir a una carencia de habilidades sociales y un mayor déficit en el desarrollo natural del mismo.

Delimitar el concepto de HH. SS resulta complejo, han sido varios los teóricos que apuntan a descripciones tan variadas que resulta difícil utilizar un término universal para la descripción de la misma. En el pasado el término conducta asertiva Wolpe, (1958) fue utilizado para describir las acciones que regían al ser humano, a mediados de los setenta el concepto evoluciona llegando a utilizar el nombre “habilidades sociales” como agente descriptor de la conducta. (Lacunza y Gonzales (2011). Los aspectos intrínsecos que hacen parte de la HH. SS se encuentran relacionados con aspectos como la capacidad cognitiva, la afectividad y el sistema de valores al que se encuentra expuesto el sujeto.

Por lo tanto, Ballesteros, (1994), citado en Lacunza y González, (2011), señala algunas cualidades presentes en las HH. SS:

- a.** Heterogeneidad, al ser las habilidades sociales transversales a las distintas etapas de evolución, funcionamientos y ambientes en los que interactúa el ser.
- b.** Una naturaleza recíproca del contexto social, que depende de una conducta que se ajusta a los interlocutores de un contexto definitivo. Por lo que indica en el comportamiento social una aparición establecida, realizada en un modelo integrador.

- c. La probabilidad de la conducta social, es considerada impredecible a los contextos sociales y culturales. Caballo, (1986) citado en caballo, (2005) refiere que el comportamiento social hábil compone el conjunto de expresiones conductuales del individuo en su entorno inmediato, expresado así mismo en sentimientos, pensamientos, comportamientos y deseos. Respetando igualmente estas conductas en los demás, por lo general conlleva a la resolución de los problemas, minimizando las problemáticas a futuro (p.6).

A lo largo del desarrollo evolutivo del individuo las HH. SS toman forma dependiendo de la etapa en la cual se encuentra el sujeto, en la niñez se encuentran ligadas con el compañerismo, la cooperación y la capacidad de negociación con los pares iguales, y en la adolescencia todo gira alrededor de la “aceptación” de su grupo inmediato. Una deficiencia en las habilidades sociales altera de forma negativa el amor propio, Lacunza y Gonzales, (2011).

Rubio y Medina (1998) mencionan cuatro factores que sirven para demarcar la definición de habilidades sociales:

1. El carácter aprendido.
2. El comportamiento social tiene en cuenta la percepción del otro.
3. La finalidad que se alcanza sólo se concibe o son comprendidas en actividades sociales especificadas.
4. La HH. SS es sinónimo de eficiencia en la conducta interpersonal del sujeto.

Rubio y Medina (1998) Citado en (Contini de González, 2009) definen las HH. SS como el mecanismo que permite la ejecución de aquellos comportamientos aprendidos que cubren las necesidades comunicativas interpersonales y/o manifiestan las peticiones delegadas por las situaciones de carácter social de manera afectiva.

Roca (2014) manifiesta que las habilidades sociales se definen como un conjunto prácticas conductuales, cognitivas y emocionales las cuales brindan la oportunidad de interactuar y comunicarnos de manera asertiva con nuestros semejantes, estableciendo relaciones interpersonales satisfactorias. Es necesario incluir factores que hacen parte de una comunicación verbal y no verbal, como lo son el impugnar o realizar peticiones, las soluciones de conflictos o sobrellevar los comportamientos irracionales, el aprendizaje y perfeccionamiento de estas habilidades posibilitan el incremento la mejoría en la calidad de vida y del bienestar particular.

4.3 Marco Legal

Al trabajar con adolescentes en edades comprendidas entre los 12 y 16 años, es preciso tener en cuenta la ley de infancia y adolescencia (1098 del 2006), que dentro de su capítulo II - Derechos y Libertades, específicamente dispone del artículo 34 - Derecho a la información - como una premisa fundamental en la cual se le otorga a la población infantojuvenil la facultad de poder buscar y recibir información, que luego puede llegar a ser difundida por sí mismos. Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto en conjunto con el objetivo y justificación de la investigación, la información aquí validada servirá de base para que los adolescentes logren tomar una postura crítica al respecto.

A partir del estudio de las variables implicadas, se podrá identificar la existencia de una correlación directa o indirecta entre la D.V y las HH. SS, los resultados hallados reflejaran el nivel de bienestar mental en el cual se encuentre el adolescente, por tal razón será necesario tener en cuenta el artículo 3 de la ley 1616 del 21 de enero – 2013, que define el término “salud mental”, como un espacio confortable en el cual la parte cognitiva, emocional y mental actúan de forma integral en el desarrollo de las habilidades sociales.

5. Metodología

5.1 Enfoque y Paradigma de la Investigación

La presente investigación se desarrollará bajo el enfoque cuantitativo, debido a que para la recolección de información se utilizarán instrumentos que permitan cuantificar los resultados y realizar un análisis objetivo que permita dar respuesta a las hipótesis planteadas, con el fin de generalizar resultados, tal como dice Hernández Sampieri et al (2014) señala que en el enfoque cuantitativo se pretende generalizar a una población los hallazgos obtenidos en una muestra, a su vez permitiendo réplicas en futuras investigaciones (p.6); A su vez se trabajará bajo el paradigma positivista que según (Ricoy, 2006) se califica de numérico, práctico, metódico, racional, consecuente y técnico (p. 14) Con el paradigma positivista se cumplirá con el objetivo de demostrar por medios estadísticos la hipótesis planteada.

5.2 Alcance de la Investigación

La investigación en curso es de corte transversal debido a que el fin último del estudio será conocer la correlación entre 2 o más variables (Hernández, Fernández, Baptista, 2014, p.93). Por lo tanto, al estudiar la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal – Sucre, se está cumpliendo con la utilidad del alcance al asociar conceptos o variables que permitan la generación de predicciones, teniendo en cuenta el comportamiento de una variable sobre la otra.

5.3 Diseño

En la investigación se tienen en cuenta dos variables que no serán manipuladas, por lo que serán estudiadas en su contexto natural, con un diseño no experimental, debido a que

en este tipo de investigaciones no es prudente la influencia del investigador sobre las variables estudiadas, ya que hacen parte del medio y por ende sus efectos ya sucedieron. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014, p.152).

5.4 Población y Muestra de la Investigación

Hernández Sampieri, et al., (2014) afirma que, en muestras no probabilísticas, no dependerá de formulaciones estadísticas sino de criterios que cumplan con los objetivos de estudio que desee el o los investigadores dentro de su investigación. Al ser un muestreo intencionado se debe cumplir con los siguientes puntos:

Criterios de inclusión

- Adolescentes con edades comprendidas entre los 12 y 16 años.
- Adolescentes que con ayuda de sus cuidadores hayan diligenciado el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Adolescentes que no hagan parte del rango de edad.
- Adolescentes que de forma voluntaria hayan decidido no participar.

5.5 Instrumentos de Recolección de Datos

Test Deploy, basado en el test de la dependencia a los videojuegos/ TDV de Chóliz y Marco (2011)

El instrumento pretende medir la dependencia a videojuegos, al ser una adaptación del test de la dependencia a los videojuegos /TDV de Chóliz y Marco (2011), con el que se

logra diferenciar los cálculos de que indican una propensión a la dependencia a los juegos de video. El test está compuesto por 25 ítems, donde se debe marcar una x en la casilla del SÍ, al ser una oración que describa al sujeto, o marcar en el NO si la oración no lo describe en ningún modo.

El test Deplay está conformado por cuatro factores lo cuales son; abstención, exceso y tolerancia, dificultades generadas por los videojuegos y descontrol sobre el juego. Se encuentra fundado en las características especificadas en el DSM-V y aunque no tiene los baremos, la forma en la cual está constituido permite su completa aplicabilidad con un alfa de Cronbach de 0,866 otorgando la confiabilidad y validez necesaria para su utilidad.

Cabe resaltar que el instrumento fue construido en Colombia y aplicado por sus creadores en un estudio realizado por Restrepo, Carmona y Mazo (2018), titulado “Elasticidad mental en los adolescentes dependientes a los juegos de ordenador de la jurisdicción de Yarumal” con una población total de 200 jóvenes escolares de octavo grado en dos instituciones públicas de la localidad. El principal objetivo establece la correlación existente entre las dos variables que rigen el estudio, por consiguiente y tras la obtención de los resultados se logra concluir que con una puntuación de 5,5 frente a la puntuación equivalente al 8,8 se entiende que existe una inclinación a la dependencia a videojuegos.

Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978)

Esta herramienta tiene como fin determinar las carencias y competencias de las habilidades sociales, dando acceso a la identificación de la diversidad de habilidades sociales, intra e interpersonales, valorando los déficits y herramientas de las personas durante el uso de las habilidades sociales. El instrumento se encuentra conformado por 50 ítems, de los cuales hay una agrupación conformada por 6 áreas, con rangos de respuesta graduada de 1 a 5. El instrumento evalúa específicamente las primeras habilidades sociales y avanzadas,

habilidades asociadas con las emociones, con el estrés, la organización y las alternativas a conductas aversivas.

La confiabilidad y validez al realizar el análisis del instrumento corresponde a una correlación de ($p < .05, .01, .001$), permitiendo dejar enteros todos sus ítems. Cabe resaltar que el instrumento se ha aplicado en adolescentes colombianos, según un estudio realizado por Muñoz (2016), titulado “Mediación en religiosos para fortificar las HH.SS y la simpatía con objetivo de aumentarla acción de vivir armónicamente con otros” en la cual se contó con un total de 29 jóvenes en formación sacerdotal con edades comprendidas entre los diecisiete y treinta años, el instrumento fue utilizado con el fin de medir las habilidades sociales y llevar a cabo un plan de intervención para mejorar y favorecer una mejor convivencia. En este estudio la puntuación máxima es de 250 puntos y se encontró que la media del grupo en el pre-test fue de 187 puntos.

5.6 Análisis de los Datos

El estudio e interpretación de los datos se realizó a través del Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS) versión 24. En la prueba de normalidad, encontramos un grado de significancia para la variable de dependencia a videojuegos de .002, lo que nos lleva a estudiar la correlación empleando la fórmula estadística de RHO Spearman.

5.7 Procedimiento de Estudio

Luego de una revisión bibliográfica sobre la D.V y las HH. SS se continuó con la realización de acercamientos a canchas y parques del municipio de Corozal - Sucre como puntos estratégicos para la aplicación de los instrumentos. Se realizó un primer contacto con los adolescentes que cumplían los criterios de inclusión para luego realizar un segundo contacto con los representantes o acudientes de los menores con el fin de solicitar

autorización por medio del consentimiento informado para la aplicación de los cuestionarios, donde se detalla el objetivo de la investigación.

De esta manera primeramente se aplicó el test Deplay el cual está fundamentado en el test de dependencia a los videojuegos/TDV (Chóliz y Marco, 2011) y segundamente se implementó la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein ambos aplicados en los adolescentes, es importante resaltar que estas fases se replicaron en los diferentes participantes de la investigación.

Luego de haber recolectado la información se tabulan los datos obtenidos en una matriz del Excel, siguiendo las normas instauradas por los creadores para la interpretación de la información obtenida, para el analizar los resultados se usó el Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS) versión 24 y usando la prueba de Kolmogorov-Smirnov al contar con una población que sobrepasa los 50 participantes, de esta manera la información obtenida conlleva a la elaboración de conclusiones sobre la relación de ambas variables cumpliendo el objetivo de la investigación y respondiendo el interrogante que motiva a la misma.

6. Resultados

Los resultados obtenidos se ilustran mediante tablas de frecuencias para las variables estudiadas: Dependencia a videojuegos y habilidades sociales. Posterior a ello, se hace un análisis descriptivo para cada una de ellas resaltando aquellos grupos de habilidades sociales con un grado de significancia negativo. Como fin último, se procede a establecer las correlaciones entre las dimensiones correspondientes: Dependencia a videojuegos y habilidades sociales.

Dependencia a videojuegos

Los datos consignados en la tabla 1 corresponden al grado de dependencia de los adolescentes sobre los videojuegos, teniendo en cuenta los cuatro factores que conforman el test Deplay, los cuales se encuentran clasificados de la siguiente manera: cambios anímicos, tiempo, cambios fisiológicos, descuido personal y deterioro en las relaciones.

Tabla 1.*Dependencia a videojuegos.*

Grupo de dependencia a videojuegos	N	Media	Mínimo	Máxima
Cambios anímicos	100	2,20	0	5
Tiempo	100	1,20	0	5
Cambios fisiológicos	100	,98	0	4
Descuido personal	100	,75	0	4
Deterioro en las relaciones	100	1,15	0	5

Fuente: Elaboración propia.

En la variable de interés, se encontró que existe un alto grado de incidencia en los cambios anímicos ($M= 2,20$), el tiempo ($M= 1,20$) y el deterioro en las relaciones ($M = 1,15$).

Habilidades sociales

Los datos consignados en la tabla 2 ilustran el nivel de adquisición de las HH. SS en la muestra poblacional del estudio, teniendo en cuenta la siguiente agrupación: Primeras habilidades sociales (grupo 1), habilidades sociales avanzadas (grupo2), habilidades relacionadas con los sentimientos (grupo 3), habilidades alternativas a la agresión (grupo 4), habilidades para hacer frente al estrés (grupo 5) y habilidades de planificación (grupo 6).

Tabla 2.*Habilidades sociales*

Grupo de habilidades sociales	N	Media	Mínimo	Máximo
Primeras habilidades sociales	100	29,47	17	40
Habilidades sociales avanzadas	100	21,70	6	30
Habilidades relacionadas con los sentimientos	100	23,64	12	35
Habilidades alternativas a la agresión	100	33,04	14	45
Habilidades para hacer frente al estrés	100	42,31	21	60
Habilidades de planificación	100	29,73	10	40

Fuente: Elaboración propia.

En la variable de HH. SS se encontró que existe un alto grado de incidencia en las “habilidades para hacer frente al estrés” (M= 42,31) y las “habilidades alternativas a la agresión” (M= 33,04).

Tabla 3.*Dependencia a videojuegos y habilidades sociales.*

Correlaciones		Total, DV	Total, HS
Rho de Spearman.	Coefficiente de correlación	1,000	-,237*
	Sig. (bilateral)	.	,017
	N	100	100

Fuente: elaboración propia.

En cuanto al grado de relación o asociación entre las variables de interés, se halló una correlación negativa baja ($\rho = -.238$ $p < 0,005$) entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales

Tabla 4.

Correlaciones dependencia a videojuegos y habilidades sociales, por grupos.

Grupo de Habilidades Sociales		Dependencia a videojuegos
Primeras habilidades sociales.	Correlación de Spearman	-,086
	Sig. (bilateral)	,396
Habilidades sociales avanzadas.	Correlación de Spearman	-,138
	Sig. (bilateral)	,170
Habilidades relacionadas con los sentimientos.	Correlación de Spearman	-,162
	Sig. (bilateral)	-107
Habilidades alternativas a la agresión.	Correlación de Spearman	-,307**
	Sig. (bilateral)	,002
Habilidades para hacer frente al estrés.	Correlación de Spearman	-,223**
	Sig. (bilateral)	,026
Habilidades de planificación.	Correlación de Spearman	-,143
	Sig. (bilateral)	,156

Fuente: elaboración propia.

Los hallazgos encontrados refieren que existe una relación significativa en los grupos de habilidades sociales “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.223$; $p < 0,05$) y “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.307$; $p < 0,05$).

7. Discusión

Teniendo en cuenta el consumo excesivo de videojuegos en estos últimos tiempos por parte de los adolescentes, se presentan vulnerabilidades en sus comportamientos ocasionando una adopción de conductas agresivas e impulsivas como respuesta a la resolución de sus problemas, debido al grado elevado de contenido violento que incluyen alguno de estos videojuegos y al fácil acceso que tienen hoy día (Etxeberria, 2011). Chóliz y Marco (2011) delimitan la D.V como la relación patológica que se establece entre la conducta y el tiempo desmedido en los distintos aparatos electrónicos donde se pueda jugar, llegando a convertirse en una actividad desproporcionada e impulsiva que genera efectos adversos o negativos en los adolescentes.

Goldstein, et al., (1989) define a su vez las HH. SS como el conjunto de herramientas y destrezas que son funcionales para establecer un vínculo con el medio y la sociedad que lo rodea, al igual que la resolución a las problemáticas interpersonales o socioemocionales, que dan cabida a las actividades básicas y avanzadas del ser humano.

Teniendo en cuenta el objetivo general de la investigación los resultados muestran que existe una correlación negativa baja ($\rho = -.237$ $p < 0.05$) entre la D.V y las HH. SS, es decir a mayor uso de videojuegos menores serán las posibilidades de los adolescentes para relacionarse adecuadamente, a niveles bajos de dependencia a videojuegos mayores serán las relaciones, permitiendo una solución a situaciones de conflicto o estrés, también dentro de los hallazgos encontrados refieren que existe una relación significativa en los grupos de habilidades sociales “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.223$; $p < 0,05$) y “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.307$; $p < 0,05$).

Por consiguiente, se deduce que a un nivel elevado de consumo de videojuegos existe un grado de significancia entre las variables estudiadas. Así mismo existe similitud de esta deducción a partir de un estudio realizado en 375 alumnos Lima- Perú, por Alave y Pampa (2018) donde se estipula la existencia de una correlación débil, negativa y significativa entre

la D.V y las HH. SS. Ramos (2014) establece que, a un elevado número de horas en el juego, una mayor alteración y desequilibrando los procesos sociales, puesto que el uso de videojuegos interviene en la práctica de las HH. SS.

Teniendo en cuenta el objetivo general y objetivos específicos de la investigación se logra evidenciar que los resultados son acordes con lo aquí planteado. Por consiguiente, se logró determinar que existe una relación significativa en los grupos de HH. SS “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.223$; $p < 0,05$) y “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.307$; $p < 0,05$).

La Teoría del estrés de Lazarus (1966), también desarrollada por Cohen (1977) y Folkman (1984), se centraliza en las operaciones mentales que surgen a partir de situaciones estresantes. Esta teoría plantea la capacidad que tiene el sujeto de afrontar las situaciones generadoras de estrés, por lo tanto, al comparar la teoría con los resultados hallados se demuestra que hay una afectación considerable en el grupo de habilidades relacionadas con el estrés. Teniendo en cuenta la teoría, se reseña que teniendo en cuenta los “modelos transaccionales del estrés” se desarrollan teniendo como premisa la forma en cómo interactúan las personas ante situaciones concretas y el predominio de su cognición para manejar el estrés, al igual que los recursos individuales y compartidos, su nivel y capacidad de identificar situaciones generadoras de malestar en el adolescente.

En el grupo de las habilidades alternativas a la agresión se encontró que están relacionadas con la dependencia de los videojuegos. Con relación a esto la Asociación de Psicología de EE. UU, así como la Academia Estadounidense pediátrica, informan que a mayor uso videojuegos violentos se aumentan los comportamientos agresivos y se genera un deterioro de la conducta pro- social, alterando sus procesos emocionales y de reacción ante situaciones aversivas. (Rodríguez, 2020).

Quispe (2019) tiene por hipótesis general hallar la relación estadísticamente significativa entre la D.V y las HH. SS. Los resultados obtenidos muestran una correlación negativa muy baja ($p < -0.153$), con lo que se logra concluir que, a mayor presencia de dependencia ante el juego, un menor desarrollo de las HH. SS, por lo cual el presente estudio comparte lineamientos con el anteriormente descrito, debido a que los resultados se encuentran ubicados con una relación negativa ($\rho -$) que posiciona ambas investigaciones en términos de impacto negativo de una variable sobre la otra.

En términos de análisis Quispe, (2019) describe de forma precisa que al desarrollar una mayor dependencia a los videojuegos existe un bajo grado de control emocional ante situaciones generadoras de estrés. Al encontrarse en contextos adversos el adolescente no sabrá cómo actuar de forma asertiva, el patrón de conducta dependiente sobre los videojuegos activa en el adolescente sufrimiento y angustia, generando un inadecuado desarrollo en su contexto inmediato. Lo expuesto por Mayorga es linealmente acorde con los resultados hallados, cumpliendo con el objetivo general de la investigación al comprobar las hipótesis planteadas.

Por otro lado, Fuentes y Pérez (2019) en su investigación comprendida por 480 escolares de sexto a undécimo grado de Sincelejo – Sucre, tiene por objetivo establecer la influencia de la dependencia de los videojuegos sobre el expediente académico y la conducta. Los resultados obtenidos arrojan que es posible la existencia de un incremento en el uso de videojuegos debido a la pérdida de interés por juegos infantiles, brindando como consecuencia adicciones, trastornos de salud, irritación y aislamiento, agregando además que cierto porcentaje de los encuestados sufrieron una modificación en sus hábitos por el uso irracional de juegos de videos, llevando a considerar el juego como patológico por las derivaciones en el estado físico y mental de los consumidores de estas plataformas.

Es necesario precisar sobre las variables estudiadas, a fin de incentivar y contribuir en investigaciones futuras. A nivel nacional, regional y local pocas han sido las

investigaciones que estudien las variables aquí mencionadas, por lo tanto, se recomienda utilizar muestras más representativas, exploración de diferentes contextos y criterios de inclusión que permitan un abordaje ampliamente significativo en relación al impacto en el desarrollo del adolescente.

8. Conclusión

El uso de videojuegos si bien es cierto puede generar en los adolescentes aspectos positivos que funcionan como estrategia para desarrollar pensamientos y habilidades que contribuyan para una mejor cognición, pero en esta investigación los resultados nos reflejan que el exceso de videojuegos, es decir la cantidad de horas invertidas en esta práctica deterioran en estos adolescentes consumidores excesivos sus habilidades sociales, así mismo la generación de conductas agresivas, adictivas y estresoras.

Teniendo como base los objetivos del estudio, los resultados hallados y considerando asimismo la discusión y los estudios precursores afines con esta investigación, se logra concluir que: A partir del estudio correlacional de las variables, se encuentra que es acorde con la literatura científica, por lo que los fundamentos estipulados se encuentran internamente relacionados.

De acuerdo al tanteo realizado en el presente estudio, se encuentra que los adolescentes del municipio de Corozal - Sucre entre las edades de 12 a 16 años presentan una dependencia a videojuegos, lo que revela una correlación negativa baja entre la D.V y las HH. SS, así mismo se hayo una relación significativa en los grupos de HH. SS “habilidades alternativas a la agresión” y “habilidades relacionadas con el estrés”. Por lo anterior se determina que a un elevado consumo de videojuegos menores serán las posibilidades de los adolescentes para relacionarse adecuadamente.

El grupo de HH. SS con mayor puntuación fue el grupo 4 perteneciente al de “habilidades alternativas a la agresión”, haciendo alusión a los contenidos de los videojuegos, es decir a una mayor exposición de juegos violentos existe un aumento en los comportamientos agresivos y una disminución en la conducta prosocial. Así mismo el grupo 5 alusivo a las “habilidades para hacer frente al estrés” se ve altamente afectado, llegando a la conclusión que a partir de los modelos interactivos o los métodos de interacción que

utilizan los adolescentes para relacionarse influyen en el manejo adecuado de las situaciones estresantes y la forma en cómo estos conviven ante las demás personas y su ambiente.

9. Recomendaciones

La muestra poblacional del presente estudio estuvo conformada en su totalidad por 100 adolescentes del municipio de Corozal- Sucre por motivos del confinamiento, se sugiere que para un estudio más extenso se trabaje con una muestra más representativa.

Al querer hacer un análisis mucho más específico de la investigación, resultaría propicio tener en cuenta la variable de estrato socioeconómico, nivel educativo y rango de edad, debido a que pueda que exista una inclinación específica hacia la dependencia a los videojuegos. Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito se recomienda seleccionar una muestra representativa femenina mucho más amplia que permitirá sacar otras conclusiones.

Para finalizar, con este tipo de investigación se pretende fomentar en la comunidad científica el abordaje de temáticas relacionadas con la investigación. El abordaje de temas que hacen parte de la lista de problemáticas actuales, direccionará al investigador hacia un nuevo escenario, que le permitirá apropiarse de la realidad del contexto inmediato.

10. Limitaciones

La investigación se realizó durante la pandemia por Covid -19, por tal razón al estudiarse todas las variables, no se pudo desarrollar en un plantel con una muestra agrupada. Para el desarrollo y aplicación de los instrumentos se optó por crear un formulario de Google para el envío de forma masiva a jóvenes del municipio de Corozal - Sucre que cumplieran con las características de la investigación, acto que incide en la proporción de la muestra poblacional estudiada.

La revisión bibliográfica, muestra que en Colombia son pocas las investigaciones que estudien las variables seleccionadas, en la literatura se encuentran información sobre la dependencia a videojuegos y su incidencia en otros conceptos.

Asimismo, en el departamento de Sucre existe solamente una investigación que guarda algo de relación con nuestro estudio, lo que nos limita teóricamente.

Referencias Bibliográficas

- Alave, N y Pampa, S. (2018) *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* [Tesis de grado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio UNIPERU. <https://doi.org/10.17162/rccs.v1i1i.1062>
- Berra, E., Muñoz, S.I., Vega, C.Z., Rodríguez, A.S. y Gómez, G. (2014). Emociones, estrés y afrontamiento en adolescentes desde el modelo de Lazarus y Folkman. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(1), 37-57 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80230114003>
- Brenes, C y Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1),183-194. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=773/77338632009>
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Carmona, L, Restrepo, D, Mazo, J (2018) *Flexibilidad cognitiva en los adolescentes dependientes a los videojuegos del municipio de Yarumal* [Tesis de grado, Universidad de Antioquia]. Repositorio UDEA. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15829/1/RestrepoDiana_2018_FlexibilidadCognitivaAdolescentes.pdf
- Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en la adolescencia temprana: perspectivas desde la Psicología Positiva. *Psicodebate*, 9, 45-64. <https://doi.org/10.18682/pd.v9i0.407>

- Coronel, C., Levin, M., y Mijaíl, S. (2011) *Las habilidades sociales en adolescentes tempranos de diferentes contextos socioeconómicos* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tucumán]. Repositorio UAL. http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/856/Art_23_553.pdf?sequence=1
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. TT - Pattern of use and dependence on video games in infancy and adolescence. *Annals of Psychology*, 27(2), 418–426. <https://doi.org/10.6018/analesps>
- David arroyo. (26 de mayo de 2019). *MicroStation*. Obtenido de https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html
- Derecho del Bienestar Familiar [LEY 1098 2006]. (s. f.). Recuperado 31 de agosto de 2021, de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- De Castell, S., Larios, H., y Jenson, J. (2019). Gender, videogames and navigation in virtual space. *Acta Psychological*, 199, 102895. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2019.102895>
- Echeburúa, E., Corral, P. Y Amor, P.J. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología Conductual*, 13, 511-525. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/12.Echeburua_13-3oa.pdf
- Etxeberría, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, (18), 31. https://doi.org/10.7179/PSRI_2011.18.03

El Modelo Cognitivo en Psicología. (2018). Psicología-online. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/el-modelo-cognitivo-en-psicologia-887.html>

Fuentes, Pérez, L., (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 318-328. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758719>

Griffiths, M.D. Beranuy Fargues, M. (2009). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, 19, (73). <http://dx.doi.org/10.33898/rdp.v19i73.792>

Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. (M. Roca, Ed.) (2da ed.). Barcelona

Mitjana, L. (s.f.). *Psicología y mente*. Obtenido de La teoría del estrés de Richard S. Lazarus: <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-estres-lazarus>

Ley 1616 de 2013 - Salud Mental. (2020). Recuperado 7 de septiembre de 2021, de <https://www.asivamosensalud.org/politicas-publicas/normatividad-leyes/salud-publica/ley-1616-de-2013-salud-mental>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta Edición, editorial McGraw Hill–México (DF).

Infobae. (21 de agosto de 2018). Adicción a los videojuegos: el 37% de los usuarios argentinos pasa entre 4 y 6 horas por día frente a la pantalla. *Infobae*. <https://www.infobae.com/tendencias/2018/08/21/adiccio-a-los-videojuegos-el-37-de-los-usuarios-argentinos-pasa-entre-4-y-6-horas-por-dia-frente-a-la-pantalla/>

- Johnson, D., Klarkowski, M., Vella, K., Phillips, C., McEwan, M., y Watling, C. N. (2018). Greater rewards in video games lead to more presence, enjoyment and effort. *Computers in Human Behavior. Revista ELSEVIER*, 87, 66-74. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.025>
- Mendoza, K. F. (2016). Acoso escolar y habilidades sociales en adolescentes de dos instituciones educativas estatales de Ate. *Revista de la Facultad de Psicología y Humanidades*, 205-215. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2016.v24n2.155>
- Monzón, J. (2014) *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizados entre 14 y 17 años de edad [Trabajo de grado, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio URL*. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/42/Monzon-Jose.pdf>
- Moreno, A. (2015). *Adolescencia*. Barcelona: (Oberta UOC Publishing, SL).
- Muñoz, J (2016) *Intervención en una comunidad religiosa para fortalecer habilidades sociales y empáticas con el fin de incrementar la sana convivencia [Informe de pasantía, Universidad de la Sabana]. Repositorio UNISABANA*. <http://hdl.handle.net/10818/23597>
- Nesi de Mello, L. T., Trintin-Rodrigues, V., y Andretta, I. (2019). Relation between social skills and life satisfaction by adolescents and use of applications for communication. *Quaderns of psychology*, 21(1), 1463. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1463>
- Notimex. (2019) Adicción a videojuegos, similar a lo que producen las drogas. Imagen. <https://imagenpoblana.com/19/10/21/adiccion-videojuegos-similar-la-que-provocan-las-drogas>

- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Papalia, Duskin, Martorell, D. F. (2012). *Adolescencia: una transición del desarrollo*. En R. D. Diane E. Papalia, Desarrollo humano (pág. 354). México, D. F: McGraw-Hill
- Pillaca, C. D. (2020). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima* [Tesis de grado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio UPN. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24309>
- Quispe, K. (2021). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima - Sur* [Tesis de grado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio UA. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/1067>
- Ramos, F. (2014). *Influencia de los videojuegos on-line en la sociabilidad del adolescente* [Tesis de grado, Universidad de la república]. Repositorio UDELAR. https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_facundo_ramos_2.pdf
- RCN. (2019) Colombia es el cuarto consumidor de videojuegos en Latinoamérica. RCN radio. <https://www.rcnradio.com/tecnologia/colombia-es-el-cuarto-consumidor-de-videojuegos-en-latinoamerica>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista del centro educativo*, 11-22.

Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. *ACDE*, (4), 27-7.

Rodríguez, R. (26 de enero de 2020). Ciencia y Tecnología. Obtenido de Videojuegos y comportamiento: <https://wsimag.com/es/ciencia-y-tecnologia/60348-videojuegos-y-comportamiento>.

Ubaque, D. M. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años* [Tesis de grado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano]. Repositorio UTADDEO.<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf>

Weinstein, A. y Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmacogenetic mechanisms underlying internet and video game addiction. *Am J Addict.* 24 (2), p.117-125. <https://doi.org/10.1111/ajad.12110>

Xinhua. (26 de octubre de 2015). *Aetecno*. <https://tecno.americaeconomia.com/articulos/estos-son-los-paises-latinoamericanos-mas-adictos-los-videojuegos>

Anexos

Imagen 1. Consentimiento informado



FORMATOS DE APLICACION.

Su hijo (a) está invitado a ser partícipe de un proyecto de investigación que se llevara a cabo por los estudiantes Valentina Colon Mejía, María Laura Paternina González y Julio Eduardo Pestana Balbutin del programa de Psicología de la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR bajo supervisión de la docente Liliana Margarita Meza Cueto.

El propósito de esta investigación es estudiar la relación de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en el departamento de Sucre, para esta investigación a su hijo (a) se le suministrara el Test Deplay, basado en el test de la dependencia a los videojuegos/ TDV de Chóliz & Marco (2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978), anexado en la segunda y tercera pagina.

Es necesario aclarar que el anonimato de su hijo estará garantizado. Los estudiantes a cargo de la investigación trabajarán bajo total CONFIDENCIALIDAD con respecto a la información obtenida en el estudio, y los nombres de los participantes NO aparecerán en ningún documento o base de datos utilizadas para el desarrollo del estudio, los datos obtenidos serán utilizados exclusivamente para los fines de la presente investigación y serán analizados de manera agrupada, es decir, no individualmente.

IMPORTANTE: LOS INSTRUMENTOS SERÁN RESUELTOS POR ADOLESCENTES ENTRE LOS 12 Y 16 AÑOS

Imagen 2. Test Deploy

TEST DEPLOY

Nombre: _____ Edad: _____

A continuación se presentarán algunas oraciones en las que se pide que usted manifieste si está de acuerdo o en desacuerdo, marcando con una X en la casilla del SÍ, si la oración lo describe, o marcando en el NO, si la oración no lo describe de ningún modo.

N°	ITEMS	SI	NO
1	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el video juego.		
2	Comparto muy poco tiempo con la demás personas por estar jugando.		
3	Desde que juego me he vuelto lento en las actividades diarias.		
4	Se me olvida alimentarme mientras estoy jugando.		
5	Disfruto más estar solo jugando video juegos que estar compartiendo con mi familia o amigos.		
6	Siento la necesidad de estar jugando todo el tiempo.		
7	Me he quedado hasta tres días sin bañarme por estar jugando.		
8	Si estoy durante un tiempo prolongado sin jugar me siento aburrido		
9	Los videojuegos hacen que no sienta hambre.		
10	Mis padres manifiestan preocupación por mi forma de jugar.		
11	Dejo de lado compromisos con mi familia y amigos por irme a jugar en la consola o computador.		
12	Tengo bajo rendimiento académico por dedicarme más a los videojuegos.		
13	Cuando hago una actividad diferente a jugar me siento con poca energía.		
14	La mayor parte del día la paso frente a una pantalla jugando un videojuego.		
15	Me siento molesto cuando alguien me interrumpe si estoy jugando.		
16	Frecuentemente pierdo horas de sueño por idear nuevas formas de jugar.		
17	Siento menor preocupación por mi apariencia desde que estoy jugando.		
18	Tengo pocos amigos ya que la mayor parte del tiempo estoy jugando.		
19	Paso más tiempo del que querría conectado a internet o jugando en la consola.		
20	Me siento angustiado en los momentos en que no puedo jugar.		
21	Lo primero que hago al despertar o llegar a casa es estar en los video juegos.		
22	Me causa llanto perder en el video juego.		
23	Descuido labores cotidianas por estar jugando.		
24	Discuto frecuentemente con mis padres debido a mi forma de jugar.		
25	Me siento agobiado y golpeo el computador o la consola cuando pierdo en el juego.		

Imagen 3. Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978)

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre:.....Edad:.....
 Año de estudio:.....Centro Educativo:.....

INSTRUCCIONES

Las proposiciones de la presente lista se refieren a experiencias de la vida diaria, de tal modo que describan como Ud. se comporta, siente, piensa y actúa. No es un test clásico, dado que no hay respuestas correctas ni incorrectas, todas las respuestas son validas. Encierra en un circulo la respuesta que más crea conveniente:

Marque 1 si su respuesta es NUNCA.
 Marque 2 si su respuesta es MUY POCAS VECES.
 Marque 3 si su respuesta es ALGUNA VEZ.
 Marque 4 si su respuesta es A MENUDO.
 Marque 5 si su respuesta es SIEMPRE.

Responda rápidamente y recuerde de contestar todas las preguntas.

Items	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1. ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?	1	2	3	4	5
2. ¿Habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?	1	2	3	4	5
3. ¿Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a los demás?	1	2	3	4	5
4. ¿Determina la información que necesita y se la pide a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5. ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.?	1	2	3	4	5
6. ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre si?	1	2	3	4	5
8. ¿Le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?	1	2	3	4	5
9. ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?	1	2	3	4	5
10. ¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11. ¿ Explica con claridad a los demás como hacer una tarea especifica?	1	2	3	4	5

12. ¿Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente?	1	2	3	4	5
13. ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?	1	2	3	4	5
14. ¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona?	1	2	3	4	5
15. ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?	1	2	3	4	5
16. ¿Permite que los demás conozcan lo que siente?	1	2	3	4	5
17. ¿Intenta comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18. ¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?	1	2	3	4	5
19. ¿Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos?	1	2	3	4	5
20. ¿Piensa por qué está asustado y hace algo para disminuir su miedo?	1	2	3	4	5
21. ¿Se dice a si mismo o hace cosas agradables cuando se merece una recompensa?	1	2	3	4	5
22. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23. ¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?	1	2	3	4	5
24. ¿Ayuda a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. ¿Llega a establecer un sistema que le satisfaga tanto como a quienes sostienen posturas diferentes?	1	2	3	4	5
26. ¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?	1	2	3	4	5
27. ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cual es su postura?	1	2	3	4	5
28. ¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. ¿Se mantiene al margen de situaciones que le puedan ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?	1	2	3	4	5
31. ¿Les dice a los demás cuando han sido ellos los responsables de originar un determinado problema e intenta encontrar solución?	1	2	3	4	5
32. ¿Intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien?	1	2	3	4	5
33. ¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en que han jugado?	1	2	3	4	5
34. ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35. ¿Determina si lo han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hace algo para sentirse mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36. ¿Manifiesta a los demás que han tratado injustamente a un amigo?	1	2	3	4	5

37. ¿Considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hará?	1	2	3	4	5
38. ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?	1	2	3	4	5
39. ¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen?	1	2	3	4	5
40. ¿Comprende lo que significa una acusación y por qué se la han hecho y, luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que le ha hecho la acusación?	1	2	3	4	5
41. ¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42. ¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?	1	2	3	4	5
43. ¿Resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante?	1	2	3	4	5
44. ¿Reconoce si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo su control?	1	2	3	4	5
45. ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46. ¿Es realista cuando debe dilucidar como puede desenvolverse en una determinada tarea?	1	2	3	4	5
47. ¿Resuelve que necesita saber y como conseguir la información?	1	2	3	4	5
48. ¿Determina de forma realista cual de los numerosos problemas es el más importante y el que debería solucionar primero?	1	2	3	4	5
49. ¿Considera las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor?	1	2	3	4	5
50. ¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?	1	2	3	4	5