



Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Facultad de Psicología y Humanidades

Escuela Profesional de Psicología

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN
NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ATE

Tesis presentada por:
SHIRLEY VALERY FERNANDEZ RAMIREZ
Orcid: 0000-0002-2217-8120

VALERIA MEZA ROMANI
Orcid: 0000-0001-8323-183X

Para obtener el Título Profesional de:
Licenciada en Psicología

Línea de Investigación: Bienestar y calidad de vida

Asesor (a):
Herbert Robles Mori
Cód. ORCID:0000-0002-5937-5937

Lima – Perú
2025

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

SHIRLEY VALERY FERNANDEZ RAMIREZ

VALERIA MEZA ROMANI

Asesor: Herbert Robles Mori

Presidente de Jurado: Luis Alberto Chan Bazalar

Miembro de Jurado 1: Lorena Azerrad Urrutia

Miembro de Jurado 2: Herbert Robles Mori

Luis Alberto Chan Bazalar
Decano de la Facultad de Psicología

Declaratoria de Originalidad del Asesor

Facultad o Escuela de Posgrado:	Facultad de Psicología y Humanidades		
Escuela Profesional o Programa Académico:	Escuela profesional de Psicología		
Dependencia a la que pertenece el docente asesor:	Departamento de Psicología		
Docente asesor que verifica la originalidad:	Herbert Robles Mori		
ORCID:	0000-0002-5937-5937		
Título del documento:	Adicción a videojuegos y las habilidades sociales en niños de una institución educativa de Ate		
Autora(s) del documento:	Shirley Valery Fernandez Ramirez Valeria Meza Romani		
Mecanismo utilizado para detección de originalidad:	Software Turnitin		
Nº de trabajo en Turnitin: (10 dígitos)	2791281785		
Porcentaje de similitud detectado:	19 %		
Fuentes originales de las similitudes detectadas:	Fuentes de internet =	20 %	
	Publicaciones =	10 %	
	Trabajos del estudiante =	11 %	
INFORME DE ORIGINALIDAD			
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <h1 style="color: red; font-size: 2em;">19%</h1> <p>INDICE DE SIMILITUD</p> </div> <div style="text-align: center;"> <h1 style="font-size: 2em;">20%</h1> <p>FUENTES DE INTERNET</p> </div> <div style="text-align: center;"> <h1 style="font-size: 2em;">10%</h1> <p>PUBLICACIONES</p> </div> <div style="text-align: center;"> <h1 style="font-size: 2em;">11%</h1> <p>TRABAJOS DEL ESTUDIANTE</p> </div> </div>			
El docente asesor declara haber revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.			
Fecha de aplicación en Turnitin: (dd-mm-aaaa)	04-Mar-2026		

RESUMEN

La presente investigación surgió a partir del incremento significativo en el uso de dispositivos móviles por parte de estudiantes, situación que ha propiciado un uso excesivo de videojuegos y, en algunos casos, el desarrollo de conductas adictivas que afectan la interacción social. En este contexto, el objetivo general fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de quinto y sexto grado de una institución educativa del distrito de Ate. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional y tipo básico. La muestra fue censal y estuvo conformada por 84 alumnos, a quienes se les aplicó el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Habilidades Sociales de Monjas (1994). Se encontró que el nivel de adicción a los videojuegos en ambos grados fue de moderado y bajo, mientras que las habilidades sociales mostraron niveles altos en sus diferentes dimensiones. Asimismo, se identificó una correlación inversa y baja entre ambas variables únicamente en los alumnos de sexto grado ($p = 0.017$; $\rho = -0.367$). No se hallaron asociaciones significativas entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para hacer amigos, gestionar emociones o resolver problemas interpersonales. Sin embargo, se observó una correlación inversa y moderada con las habilidades conversacionales ($p = 0.006$; $\rho = -0.416$) y una correlación inversa alta con la habilidad para relacionarse con personas mayores ($p = 0.046$; $\rho = -0.828$) en dicho grado.

Palabras claves: Adicción, videojuegos, habilidades sociales, nivel primario.

ABSTRACT

This research originated from the significant increase in mobile device use among students, a situation that has led to excessive engagement with video games and, in some cases, the development of addictive behaviors that impair social interaction. In this context, the general objective was to determine the relationship between video game addiction and social skills among fifth- and sixth-grade students from an educational institution in the district of Ate. The study employed a quantitative approach, with a correlational level and a basic type of research design. The sample was census-based and consisted of 84 students, who were administered the Video Game Dependency Test by Chóliz and Marco (2011) and the Social Skills Questionnaire by Monjas (1994). Findings revealed that the level of video game addiction in both grades was moderate to low, whereas social skills showed high levels across their different dimensions. Additionally, an inverse and low correlation between both variables was identified only among sixth-grade students ($p = 0.017$; $\rho = -0.367$). No significant associations were found between video game addiction and the skills related to making friends, managing emotions, or solving interpersonal problems. However, an inverse and moderate correlation was observed with conversational skills ($p = 0.006$; $\rho = -0.416$), and a high inverse correlation with the ability to interact with older people ($p = 0.046$; $\rho = -0.828$) in the same grade.

Keywords: Addiction, video games, social skills, primary level.

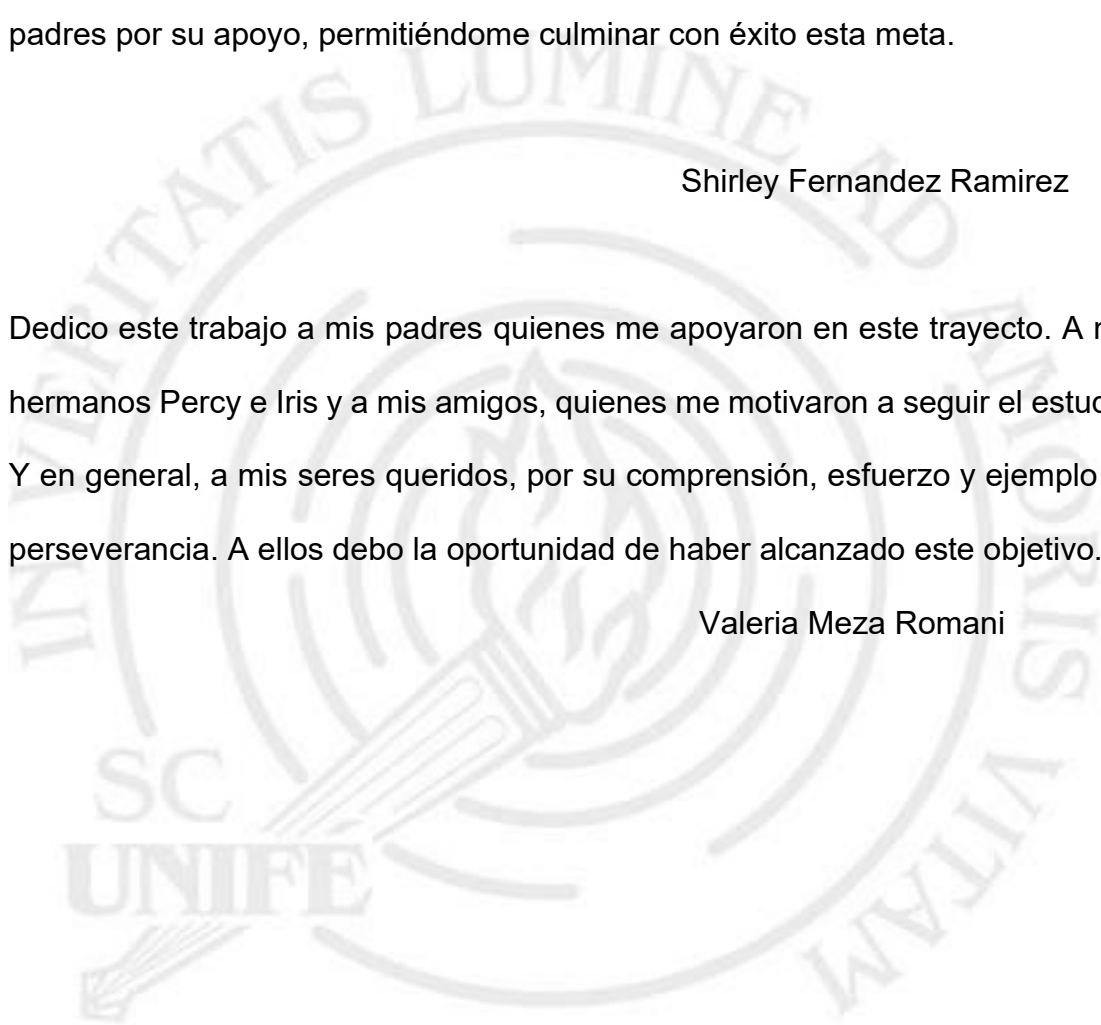
DEDICATORIA

A Dios por la fortaleza de haberme guiado en cada fase de este proceso y a mis padres por su apoyo, permitiéndome culminar con éxito esta meta.

Shirley Fernandez Ramirez

Dedico este trabajo a mis padres quienes me apoyaron en este trayecto. A mis hermanos Percy e Iris y a mis amigos, quienes me motivaron a seguir el estudio. Y en general, a mis seres queridos, por su comprensión, esfuerzo y ejemplo de perseverancia. A ellos debo la oportunidad de haber alcanzado este objetivo.

Valeria Meza Romani



RECONOCIMIENTO

Agradecemos a la institución por habernos brindado la oportunidad de formarnos profesionalmente.

De manera especial, a nuestro asesor de tesis por su orientación y acompañamiento para el término de esta investigación.



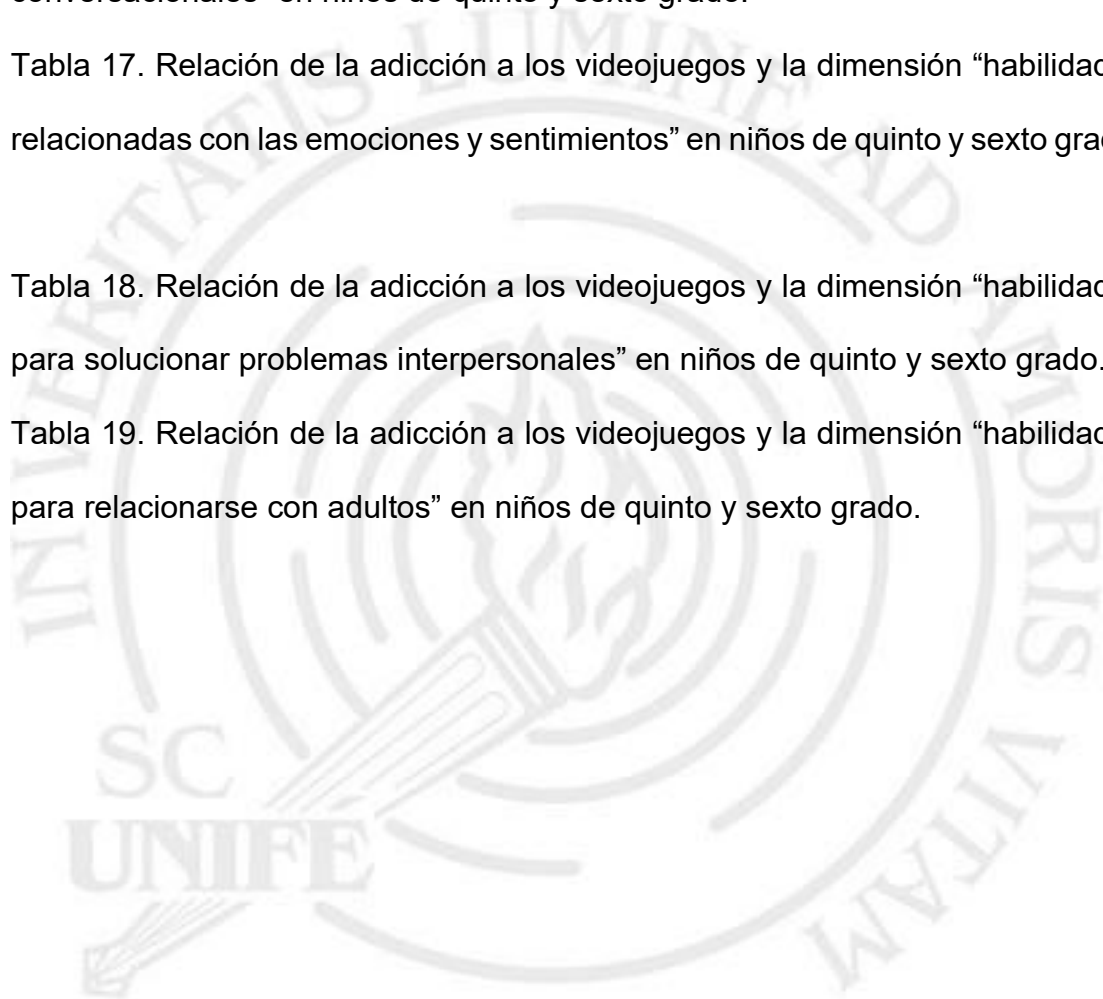
ÍNDICE

RESUMEN	4
DEDICATORIA	5
RECONOCIMIENTO	6
ÍNDICE	7
LISTA DE TABLAS	8
LISTA DE FIGURAS	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES	12
1.1 Marco teórico conceptual	12
1.2 Revisión de la literatura	32
1.2.1. Internacionales	32
1.2.2. Nacionales	34
1.3 Planteamiento del problema	37
1.4 Objetivos	39
1.4.1 Objetivo general	39
1.4.2. Objetivos específicos	39
1.5 Hipótesis	40
1.5.1 Hipótesis general	40
1.5.2 Hipótesis específicas	40
1.6 Definición operacional de términos importantes	41
1.7 Importancia y limitaciones	42
1.7.1 Importancia	42
1.7.2 Limitaciones	43
CAPÍTULO II: MÉTODO	44
2.1 Tipo y diseño de investigación	44
2.2 Participantes	44
2.3 Materiales	45
2.4 Procedimientos	48
CAPÍTULO III: RESULTADOS	50
3.1 Estadística Descriptiva	50
3.2 Análisis Inferencial	63
3.2.1 Análisis de normalidad	63
3.2.2 Análisis por objetivos	64
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN	68
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
5.1 Conclusiones	77
5.2 Recomendaciones	78
REFERENCIAS	80
APÉNDICE	85

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de adicción a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado.	50
Tabla 2. Nivel de la dimensión “dependencia” en niños de quinto y sexto grado.	51
Tabla 3. Nivel de la dimensión “tolerancia” en niños de quinto y sexto grado.	52
Tabla 4. Nivel de la dimensión “problemas con los videojuegos” en niños de quinto y sexto grado.	53
Tabla 5. Nivel de la dimensión “falta de control” en niños de quinto y sexto grado.	55
Tabla 6. Nivel de la dimensión “habilidades sociales básicas” en niños de quinto y sexto grado.	56
Tabla 7. Nivel de la dimensión “habilidades para hacer amigos” en niños de quinto y sexto grado.	57
Tabla 8. Nivel de la dimensión “habilidades conversacionales” en niños de quinto y sexto grado.	58
Tabla 9. Nivel de la dimensión “habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos” en niños de quinto y sexto grado.	59
Tabla 10. Nivel de la dimensión “habilidades para solucionar problemas interpersonales” en niños de quinto y sexto grado.	60
Tabla 11. Nivel de la dimensión “habilidades para relacionarse con adultos” en niños de quinto y sexto grado.	61
Tabla 12. Análisis de normalidad.	63
Tabla 13. Relación de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en niños de quinto y sexto grado.	64

Tabla 14. Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades sociales básicas” en niños de quinto y sexto grado.	65
Tabla 15. Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades para hacer amigos” en niños de quinto y sexto grado.	65
Tabla 16. Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades conversacionales” en niños de quinto y sexto grado.	66
Tabla 17. Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos” en niños de quinto y sexto grado.	66
Tabla 18. Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades para solucionar problemas interpersonales” en niños de quinto y sexto grado.	67
Tabla 19. Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades para relacionarse con adultos” en niños de quinto y sexto grado.	67



LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Niveles de adicción a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado.	51
Figura 2. Niveles de dependencia a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado.	52
Figura 3. Niveles de tolerancia a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado.	53
Figura 4. Niveles de problemas con los videojuegos en niños de quinto y sexto grado.	54
Figura 5. Niveles de falta de control en niños de quinto y sexto grado.	55
Figura 6. Niveles de habilidades básicas en niños de quinto y sexto grado.	57
Figura 7. Niveles de habilidades para hacer amigos en niños de quinto y sexto grado.	58
Figura 8. Niveles de habilidades conversacionales en niños de quinto y sexto grado.	59
Figura 9. Niveles de habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en niños de quinto y sexto grado.	60
Figura 10. Niveles de habilidades para solucionar problemas interpersonales en niños de quinto y sexto grado.	61
Figura 11. Niveles de habilidades para relacionarse con adultos en niños de quinto y sexto grado.	62

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las habilidades sociales se explica a través de diversas teorías que destacan lo esencial del entorno, la experiencia y para su desarrollo en la interacción social. Sin embargo, estas habilidades se ven limitadas por ciertos hábitos que se tienen en etapas tempranas. Estudios demuestran que la tecnología ha ayudado a los niños a mejorar considerablemente sus habilidades; sin embargo, hay otros que demuestran que adicciones a redes sociales y/o a videojuegos afectan su conducta; por lo tanto, la investigación se realizó con el fin de poder comprobar la teoría.

En el primer capítulo se detalla los conceptos de las variables en estudio, la revisión de la literatura internacional y nacional; asimismo, se explica la problemática que se evidencia en el contexto a estudiar; por último, se plantean los objetivos, la importancia y las limitaciones que hubo en la ejecución.

En el segundo capítulo, se realiza la explicación metodológica que se usó para el cumplimiento de los objetivos, se detalla la unidad de análisis y la muestra; asimismo, se explica qué instrumentos se usaron para la recolección de datos.

En el tercer capítulo, se realiza la explicación de los resultados encontrados, estos se dividen en resultados descriptivos los cuales analizan niveles de las variables y dimensiones, y resultados inferenciales, en los cuales se desarrollan los objetivos por intermedio de pruebas correlacionales.

En el cuarto capítulo encontramos la discusión de resultados en el cual se compara los resultados con la literatura y teoría revisada en el primer capítulo.

En el capítulo quinto, se detallan las conclusiones encontradas y se brindan ciertas recomendaciones para mejorar dicha problemática.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

1. Marco teórico conceptual

1.1. Adicción a los videojuegos

1.1.1. Concepto

La adicción a los videojuegos, según Sotés y Mesa (2022), se entiende como una forma de dependencia conductual en la que la persona se involucra de forma excesiva y descontrolada con esta actividad digital; esta conducta se caracteriza por síntomas similares a otras adicciones, como cambios bruscos en el estado de ánimo, necesidad creciente de jugar (tolerancia), malestar cuando no se puede jugar (abstinencia), conflictos con otras áreas de la vida y recaídas tras intentos de dejar el hábito.

Además, Cahahuanca (2022) explica que la adicción a los videojuegos suele manifestarse cuando los individuos pasan muchas horas jugando, a menudo sin control, lo que genera un deterioro importante en su bienestar emocional y social. La actividad descontrolada del uso de videojuegos puede interferir con su desarrollo emocional, sus relaciones familiares e incluso su rendimiento escolar, convirtiéndose en un verdadero problema si no se detecta y maneja a tiempo.

1.1.2. Teoría

El enfoque cognitivo-conductual planteado por Chóliz y Marco (2011), a lo que hace referencia es que esta conducta surge influenciada por lo atractivo y envolvente del entorno virtual; es decir, los videojuegos ofrecen a los jugadores

la sensación de control, poder y dominio sobre su entorno, además de brindar contenido interesante, retos emocionantes y la posibilidad de interactuar con otros para compartir logros y competir de manera dinámica, lo que refuerza positivamente el tiempo de juego.

Con el tiempo, esta búsqueda constante de satisfacción puede llevar a que la persona juegue cada vez más y por períodos más largos, sin poder controlar el impulso. Así, lo que empezó como una forma de entretenimiento puede convertirse en una necesidad difícil de manejar, dando paso a una dependencia que afecta otras áreas importantes de la vida, como los estudios, el trabajo o las relaciones personales (Collao, 2023).

1.1.3. Síntomas

Según la American Psychological Association (2014), para poder identificar cuándo una conducta se convierte en una adicción o en una dependencia a alguna sustancia, los especialistas se guían por los criterios preestablecidos en el “Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales”. Este Manual señala que debe existir un consumo problemático que provoque un daño evidente o malestar en la vida de la persona, y este cuadro se reconoce si se presentan al menos tres de los siguientes síntomas.

En primer lugar, se manifiesta resistencia cuando la persona necesita aumentar la cantidad de horas de juegos para obtener el mismo efecto que sintió al inicio, o bien, cuando nota que la dosis habitual ya no tiene el impacto deseado. En segundo lugar, al suspender el consumo, pueden aparecer síntomas de abstinencia, es decir, reacciones físicas o emocionales desagradables que

generan la necesidad de volver a consumir la sustancia (o una similar) para aliviar ese malestar. También es un signo de alarma el uso en cantidades mayores o durante más tiempo del previsto, lo que revela una pérdida de control sobre el hábito de consumo (American Psychological Association, 2014).

Otro criterio importante es la cantidad de tiempo que la persona invierte en consumir, usar o recuperarse de los efectos de la sustancia, al punto de que estas actividades ocupan un lugar central en su rutina diaria. Asimismo, el consumo puede comenzar a interferir negativamente en aspectos importantes de la vida como el trabajo, los estudios, las relaciones sociales o incluso las actividades recreativas, afectando la calidad de vida general. Finalmente, a pesar de que el sujeto es consciente de los problemas físicos o emocionales que está generando o agravando su consumo, continúa usándolo, lo que evidencia una dependencia persistente y difícil de controlar (American Psychological Association, 2014).

1.1.4. Componentes

León y Yana (2023) sostienen que la adicción a los videojuegos es un asunto que debe tomarse con seriedad, y para abordarlo adecuadamente, es fundamental comprender y reconocer las características de quienes la padecen. En este sentido, propone un modelo alternativo basado en seis componentes clave del comportamiento adictivo:

- **Saliencia:** Los videojuegos se convierten en la actividad más importante en la vida del individuo, ocupando gran parte de sus pensamientos,

emociones y comportamientos cotidianos. Esto incluye una preocupación constante y un deterioro en la concentración.

- **Modificación del estado de ánimo:** Hace referencia a los cambios emocionales que experimenta una persona mientras juega, utilizando el videojuego como medio para regular sus emociones.
- **Tolerancia:** El individuo necesita jugar cada vez más tiempo para alcanzar el mismo efecto emocional que antes lograba con menos, lo que indica una escalada en el uso.
- **Síntomas de abstinencia:** Ocurre cuando la persona experimenta malestar físico o emocional al dejar de jugar o al reducir el tiempo que dedica al videojuego, como irritabilidad o ansiedad.
- **Recaída:** Se refiere a la tendencia a volver a los patrones de juego excesivo después de haber intentado reducir o abandonar el hábito, incluso tras periodos de control.
- **Conflicto y consecuencias negativas:** Hace alusión a los efectos adversos del uso excesivo de videojuegos, como el estrés psicológico, los problemas con familiares y amigos, y el deterioro en otras áreas de la vida, como el trabajo, los estudios o las relaciones sociales.

1.1.5. Principales tipos de videojuegos

Según Soria et al. (2023), establecer una clasificación de los videojuegos es beneficioso en múltiples aspectos; en el ámbito académico, facilita la investigación teórica al ofrecer categorías claras que sirven como referencia y guía. En el diseño de videojuegos, permite identificar patrones comunes en juegos del mismo tipo, optimizando el proceso creativo. Además, en el desarrollo

técnico, ayuda a reconocer problemas frecuentes de implementación y a diseñar herramientas más precisas, reduciendo errores y tiempos de producción. Entre los más usados, se tiene a los siguientes:

- Juegos de acción y habilidad: Son los más antiguos y populares, inicialmente jugados en máquinas arcade. Se centran en la coordinación mano-ojo y en la rapidez de reacción. Suelen destacar por sus efectos visuales y sonoros, y priorizan la acción sobre otros elementos.
- Juegos de estrategia: Se enfocan en la planificación y el pensamiento lógico. Suelen requerir más tiempo de juego y giran en torno a la gestión de recursos, producción y conquista de territorios. Se dividen en dos subtipos: estrategia en tiempo real (RTS) y por turnos.
- Juegos de aventuras: Se caracterizan por una narrativa predominante. El jugador asume el papel de un personaje que explora el entorno, recolecta objetos y resuelve acertijos. Suelen tener una estructura lineal.
- Juegos de rol (RPG): Derivan de los juegos de lápiz y papel. En ellos, los jugadores encarnan personajes en mundos ficticios, usualmente de ambientación medieval, donde siguen reglas establecidas por un "maestro del juego".
- Simuladores de vehículos: Buscan recrear el manejo de vehículos reales (como aviones, tanques o autos) o ficticios, intentando emular sus condiciones operativas del mundo real.
- Juegos deportivos: Nacieron en una época donde aún no existían conceptos originales en el diseño de videojuegos. A pesar de ello, este género ha crecido de forma significativa y se mantiene como uno de los más populares.

- Juegos sociales: Se integran en plataformas de redes sociales como Facebook o incorporan elementos sociales en su dinámica de juego.

1.1.6. Dimensiones de la adicción a los videojuegos

Según Chóliz y Marco (2011), el uso problemático de los videojuegos puede entenderse a través de un conjunto de dimensiones que reflejan distintos niveles de afectación en la conducta del jugador. Estas dimensiones surgen del análisis de factores que evidencian cómo el entretenimiento digital puede transformarse en una práctica compulsiva con repercusiones psicológicas, sociales y personales. Los autores refieren cuatro elementos principales: la dependencia, el uso excesivo y tolerancia, los problemas por los videojuegos y la falta de control, los cuales establecen un análisis más preciso en los patrones de comportamiento que aluden a la adicción a los videojuegos.

a) Dependencia

Representa una necesidad emocional y psicológica que incentiva a la persona a jugar de manera constante e incontrolable. Este comportamiento se origina por el deseo de sentir placer, satisfacción o escape de situaciones negativas, lo que convierte el juego en una vía de gratificación inmediata. A medida que esta práctica sea repetitiva, el jugador comienza a asociar los videojuegos con la estabilidad emocional, generando un fuerte vínculo que refuerza el hábito y dificulta su interrupción. Esta dependencia no solo afecta la gestión del tiempo, sino también la capacidad de concentración y la disposición para cumplir con otras responsabilidades cotidianas (Chóliz y Marco, 2011).

Con el incremento de esta dependencia, el jugador prioriza los videojuegos sobre sus relaciones sociales, el estudio o el descanso. La

satisfacción que antes podía obtener de otras actividades va disminuyendo gradualmente, reforzando la búsqueda constante del entorno virtual como principal fuente de bienestar. En muchas ocasiones, el intento de limitar el tiempo de juego provoca malestar, irritabilidad o ansiedad, síntomas propios de un individuo adictivo. De esta manera, la persona entra en un ciclo de dependencia psicológica que lo mantiene vinculado al videojuego como medio de evasión o regulación emocional (Collao, 2023).

Finalmente, esta se consolida cuando el jugador pierde la capacidad de diferenciar entre la necesidad real y el impulso emocional de jugar. Este fenómeno se puede evidenciar con una pérdida de control sobre el comportamiento, afectando tanto la productividad como la convivencia social. A nivel académico o familiar, se observan signos de desinterés, descuido personal e inconvenientes para asumir responsabilidades. En consecuencia, la dependencia constituye el núcleo de la adicción a los videojuegos, al vincular de manera directa el equilibrio emocional del individuo con la práctica reiterada del juego digital (Collao, 2023).

b) El uso excesivo y la tolerancia

Representan un proceso gradual en el cual el jugador aumenta constantemente el tiempo y la frecuencia de juego para obtener el mismo nivel de satisfacción inicial. Al igual que en otras conductas adictivas, el placer o alivio experimentado en las primeras sesiones disminuye con el tiempo, lo que impulsa al individuo a prolongar las horas frente a la pantalla. Este incremento gradual no sólo responde a un deseo de diversión, sino a la necesidad psicológica de mantener el estímulo y evitar sensaciones de aburrimiento o ansiedad cuando no se juega (Chóliz y Marco, 2011).

A medida que el jugador desarrolla tolerancia, se evidencia una pérdida de control sobre el tiempo destinado a esta actividad, lo cual interfiere con las obligaciones cotidianas, los estudios y las relaciones personales. Las sesiones de juego pueden extenderse durante la madrugada o repetirse varias veces al día, sin que el individuo logre regular su conducta. Este patrón constante de exposición refuerza los mecanismos de recompensa del cerebro, generando una dependencia cada vez más fuerte del estímulo digital (Toaza y Lara, 2022).

En consecuencia, la tolerancia y el uso excesivo generan una espiral de consumo difícil de interrumpir. Las personas experimentan síntomas como fatiga, falta de concentración, aislamiento social y descuido de su bienestar físico. Además, el uso desmedido de tiempo expuestos a las pantallas contribuye a la inactividad y al sedentarismo, factores que agravan los efectos negativos de esta conducta. En este contexto, el uso excesivo y la tolerancia se consolidan como una de las dimensiones más críticas de la adicción a los videojuegos, pues marcan el punto en que la diversión se transforma en una necesidad compulsiva (Toaza y Lara, 2022).

c) Problemas por los videojuegos

Consiste en un conjunto de efectos perjudiciales que impactan la vida del jugador en varias dimensiones: académica, social, emocional y física. Entre las más frecuentes se encuentran el bajo rendimiento escolar o laboral, el descuido de responsabilidades y la dificultad para mantener relaciones interpersonales saludables. Además, la persona puede presentar cambios en su estado de ánimo, irritabilidad y dificultad para concentrarse en actividades distintas al juego (Chóliz y Marco, 2011).

En las primeras etapas, estos problemas suelen pasar desapercibidos, ya que el jugador minimiza su efecto o lo justifica como una forma de ocio. No obstante, a medida que el hábito se intensifica, los efectos se hacen evidentes, perjudicando la calidad del sueño, la salud visual, y generando episodios de estrés o ansiedad al no poder jugar. Esta desconexión de la realidad cotidiana puede conducir al aislamiento, donde el entorno virtual reemplaza las interacciones y vínculos sociales del mundo real (Collao, 2023).

Además, la incapacidad para reconocer o asumir estas consecuencias forma parte del propio trastorno adictivo. El jugador continúa dedicando largas horas a la actividad, aun cuando es consciente de los daños que le ocasiona. Esta negación o falta de conciencia del problema refuerza el círculo vicioso de la adicción, en el que la búsqueda de placer inmediato prevalece sobre el bienestar integral. Por ello, los problemas derivados de los videojuegos no solo evidencian los efectos externos de la adicción, sino también el deterioro interno del autocontrol y la autorregulación emocional (Collao, 2023).

d) La falta de control

Constituye una de las manifestaciones más evidentes de la adicción a los videojuegos, ya que refleja la incapacidad del individuo para autorregular su comportamiento frente al impulso de jugar. Aunque la persona reconoce los efectos negativos que la práctica excesiva le ocasiona (como la pérdida de tiempo, el bajo rendimiento académico o el deterioro en las relaciones personales), no logra establecer límites efectivos. Este desajuste entre la intención y la acción demuestra un debilitamiento del autocontrol, donde la necesidad de jugar predomina sobre las decisiones racionales y el cumplimiento de responsabilidades (Chóliz y Marco, 2011).

A nivel psicológico, se relaciona con la disminución de la capacidad de autorregulación emocional y con un alto grado de dependencia del estímulo inmediato que ofrecen los videojuegos. El individuo que juega experimenta un fuerte deseo de continuar jugando, incluso cuando intenta detenerse o disminuir su tiempo de recreación. Esta contradicción genera sentimientos desagradables como frustración, culpa o ansiedad, especialmente cuando la persona percibe que su comportamiento escapa de su dominio. Así, el juego se convierte en una vía de escape de la realidad, pero al mismo tiempo en una fuente de conflicto interno que perpetúa el ciclo adictivo (Castrillo, 2024).

A largo plazo, consolida el carácter compulsivo de la conducta, dificultando la recuperación del equilibrio personal. Las rutinas diarias se ven afectadas, las metas a corto y largo plazo se postergan, y el individuo puede afrontar un deterioro considerable en su bienestar emocional. Esta ausencia de dominio personal actúa como un eje central en la consolidación de la adicción, ya que evita que el jugador reconozca y enfrente de manera efectiva las consecuencias de su comportamiento. En este sentido, la falta de control no solo es un síntoma, sino también un factor que perpetúa la dependencia hacia los videojuegos (Soncco y Valdez, 2025)

1.2. Habilidades sociales

1.2.1. Concepto

Se entiende por habilidades sociales como un conjunto de comportamientos que facilitan a una persona relacionarse adecuadamente con los demás en distintos contextos. Aunque no existe una única definición, se reconoce que estas habilidades implican la capacidad de interactuar de manera

eficaz y respetuosa (Soria et al., 2023).

Por otro lado, para Betina y Contini (2011) son competencias específicas que una persona necesita para desenvolverse con éxito en situaciones interpersonales. Se refieren a los comportamientos necesarios para interactuar con otras personas (ya sean adultos o pares) de manera respetuosa, emocionalmente equilibrada y mutuamente satisfactoria. Estas habilidades permiten formar y mantener relaciones positivas, y son importantes para la convivencia y el bienestar emocional.

1.2.2. Teoría del Aprendizaje Social (Bandura)

Desarrollada por Bandura (1986), explica que las personas desarrollan sus habilidades sociales analizando e igualando el comportamiento de quienes los rodean; es decir, desde pequeños aprendemos cómo relacionarnos al ver cómo interactúan nuestros padres, maestros, amigos u otras figuras importantes; y con el tiempo, al repetir esas conductas y experimentar sus consecuencias (como recibir aprobación, rechazo o apoyo), vamos ajustando nuestras respuestas sociales. Este enfoque destaca que el entorno y los modelos sociales que observamos tienen un papel clave en la formación de nuestras habilidades para convivir (Rodríguez y Cantero, 2020). Las habilidades sociales están directamente ligadas a cómo percibimos y analizamos las situaciones que vivimos con otras personas, lo cual influye en cómo actuamos y nos relacionamos (Betina y Contini, 2011).

1.2.3. Componentes de las habilidades sociales

De acuerdo con Soria et al. (2023), las habilidades sociales no son

simplemente acciones que una persona realiza, sino que incluyen lo que se dice, lo que se piensa y lo que se siente. Es decir, son una combinación de comportamientos, pensamientos y emociones que se manifiestan en la forma en que nos relacionamos con los demás.

a) Componente conductual o motor

Según Soria et al. (2023), las competencias sociales se forman con la práctica, así como también la observación de otros y el refuerzo de ciertas conductas. Este componente se refiere a cómo nos expresamos a través del cuerpo y la voz. Por ejemplo, mirar a los ojos al conversar, usar gestos suaves, sonreír, cuidar la postura, mantener una distancia adecuada y vestir apropiadamente son parte de la comunicación no verbal; también, el tono de voz, la entonación, la fluidez y el ritmo en una conversación.

b) Componente cognitivo

Soria et al. (2023) señalan que nuestras habilidades sociales también dependen de cómo pensamos durante las interacciones; esto implica cómo interpretamos lo que sucede a nuestro alrededor, nuestras expectativas, los valores que damos a ciertas situaciones y cómo nos autorregulamos.

c) Componente emocional

Por último, Chicaiza (2022) resalta que nuestras emociones juegan un papel fundamental en cómo nos relacionamos. La empatía, el apego, la forma en que expresamos nuestras emociones, así como la conciencia y el control que tenemos sobre lo que sentimos (y sobre lo que sienten los demás), son aspectos esenciales del desarrollo de habilidades sociales.

1.2.4. Características

Las habilidades sociales, según los autores Villalba y Francisco (2011), son comportamientos visibles que abarcan un grupo de estrategias verbales y no verbales adquiridas mediante la interacción social. Estos comportamientos tienen como propósito mejorar las relaciones sociales y reforzar aspectos personales como la autoestima. Se incrementan en contextos sociales, culturales y se estructuran jerárquicamente en niveles de dificultad. También, están influenciadas por pensamientos, creencias y valoraciones personales, por consiguiente, sus carencias como excesos pueden reconocerse y modificarse.

A su vez, Soria et al. (2023) afirma que las habilidades sociales implican componentes emocionales, cognitivos, comunicativos y motores, y se adquieren mediante vivencias concretas, especialmente en la interacción con los pares. Estas habilidades ejercen un papel principal en el desarrollo de la personalidad, posibilitando la expresión de emociones, reforzando el autoconcepto, el respeto mutuo y la consideración de las ideas ajenas, lo que fomenta una convivencia grata y empática.

1.2.5. Desarrollo de las habilidades sociales

El progreso de las habilidades sociales se explica por medio de diversas teorías que destacan la relevancia del entorno, la experiencia y la relación social. Por una parte, se plantea que la formación de conductas no es innata, sino que se adquiere mediante la observación, la imitación y la motivación. Para formar un comportamiento adecuado, es necesario recordar lo aprendido, aplicarlo correctamente y estar motivado para actuar. Estos procesos son esenciales para

que los alumnos aprendan a resolver conflictos, elijan decisiones apropiadas y mantengan comportamientos adecuados en distintas situaciones sociales (Soria et al., 2023).

De igual manera, se considera que el desarrollo psicológico tiene su origen en los vínculos sociales. Al contribuir en actividades con otras personas, los niños interiorizan aprendizajes que les van a permitir regular su conducta, pensamientos y emociones. Por esta razón, el lenguaje juega un papel intermediario fundamental en la formación de estas aptitudes. Asimismo, se destaca la importancia de las inteligencias intrapersonales e interpersonales, ya que permiten a los individuos comprenderse a sí mismos, relacionarse con los demás, resolver conflictos y acoplarse a distintas condiciones sociales. Ejecutar estas inteligencias aporta una mayor estabilidad emocional y a relaciones más sanas. (Soria et al., 2023).

1.2.5. Dimensiones de habilidades sociales

Según Monjas (1994), las habilidades interpersonales abarcan un grupo de conductas adquiridas que permiten al individuo actuar adecuadamente en diversos contextos de interacción. Estas competencias fomentan la adaptación social, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones positivas con los demás. El autor plantea seis dimensiones fundamentales para su desarrollo: Las habilidades sociales básicas, las habilidades para hacer amigos, las habilidades conversacionales, las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos, la solución de problemas interpersonales y las habilidades para relacionarse con adultos, entre ellos incluyen tanto aspectos comunicativos como emocionales y conductuales.

a) Las habilidades sociales básicas

Forman el primer nivel de competencia interpersonal y abarcan comportamientos simples pero primordiales para una convivencia armoniosa. Comprende acciones como saludar, agradecer, escuchar, despedirse con atención o mirar directamente a los ojos durante una conversación. Estas conductas favorecen el inicio y conservación de interacciones sociales apropiadas, contribuyendo a generar confianza y respeto mutuo. En la niñez, su desarrollo beneficia la integración en contextos educativos y familiares, posibilitando que el niño se comunique con seguridad y amabilidad (Monjas, 1994).

Desde un panorama educativo, estas conductas representan la base sobre la cual se construyen relaciones más complejas, ya que enseñan normas de cortesía, empatía y reciprocidad. Un niño que domina estas conductas suele actuar con mayor facilidad en grupos, expresar sus ideas sin temor y responder de manera adecuada ante diferentes contextos sociales. Por ello, se consideran un pilar en la formación de la competencia social y emocional, dado que refuerza la autoestima como el sentido de pertenencia en los distintos entornos donde el individuo se relaciona. (Soria et al., 2023).

Del mismo modo, la ausencia de estas habilidades puede generar obstáculos en la comunicación y la aceptación social. Alumnos con escasa práctica en estas conductas pueden mostrar retraimiento o comportamientos inapropiados en contextos grupales, afectando su desarrollo emocional y académico. Por consiguiente, el fomento de las habilidades sociales básicas desde edades tempranas resulta primordial para construir relaciones

interpersonales equilibradas y respetuosas que sirvan de base para otras competencias sociales más desarrolladas. (Toaza y Lara, 2022).

b) Habilidades para hacer amigos y amigas

Se centran en la disposición de formar y mantener vínculos afectivos basados en la empatía, la confianza y la cooperación. Estas aptitudes permiten al individuo establecer relaciones de apoyo mutuo, en las cuales se practican valores como la solidaridad, la sinceridad y el respeto. En los niños, se expresan a través de conductas como compartir materiales, invitar a otros a jugar o mostrar curiosidad por sus emociones y experiencias. Dichos comportamientos impulsan un ambiente positivo y fortalecen el sentido de pertenencia dentro del grupo (Monjas, 1994).

También, esta dimensión está vinculada con el desarrollo emocional, ya que las relaciones de amistad ofrecen un espacio confiable para la expresión de sentimientos, la formación de comportamientos sociales y la resolución de desacuerdos de forma constructiva. Los niños que cuentan con buenos comportamientos para relacionarse con sus pares tienden a tener mayor autoestima, menos problemas de conducta y un mejor rendimiento escolar. Estas competencias, por tanto, no sólo favorecen el bienestar individual, sino que también consolidan la cohesión social en las situaciones donde se desenvuelven (Soria et al., 2023).

Por otra parte, los obstáculos para establecer amistades pueden generar aislamiento, baja autoconfianza y problemas de adaptación social. En este sentido, el aprendizaje de habilidades prosociales, como la cooperación y el

respeto por las desigualdades, resulta clave para precaver conflictos y fomentar una convivencia basada en la empatía. Por ello, las habilidades para hacer amigos son un componente fundamental en el desarrollo integral, ya que enseñan a los niños a interactuar desde la comprensión, la aceptación y la reciprocidad emocional (Soria et al., 2023).

c) Las habilidades conversacionales

Abarcan un conjunto de destrezas sociales dirigidas a mantener una comunicación fluida, respetuosa y efectiva. Estas incluyen saber iniciar una conversación de forma apropiada, escuchar con atención, respetar los turnos de palabra y responder con empatía. Mediante estas conductas, los individuos logran expresar ideas, opiniones y emociones de manera concisa, evitando malentendidos e impulsando un intercambio equilibrado. En el ámbito escolar, estas conductas son fundamentales para la participación activa, el trabajo en equipo y la incorporación con los compañeros (Monjas, 1994).

Asimismo, estos comportamientos refuerzan la comprensión mutua y posibilitan la resolución de conflictos mediante el diálogo. Saber cuándo hablar, cómo formular preguntas o cómo cerrar una conversación de forma empática son componentes esenciales para establecer relaciones basadas en la confianza y la cooperación. Del mismo modo, estas competencias potencian el asertividad, ya que permiten expresar desacuerdos sin recurrir a la agresión o al silencio, cooperando al desarrollo de una comunicación emocionalmente inteligente (Soria et al., 2023).

Por último, el dominio de estas tiene un impacto positivo más allá del

entorno académico, extendiéndose al ámbito familiar, social y posteriormente laboral. La capacidad para dialogar de forma efectiva refuerza la convivencia y la adaptación a distintos contextos comunicativos. Por ello, su enseñanza y práctica continua son indispensables para fomentar la competencia social integral y la formación de individuos empáticos, reflexivos y capaces de interactuar adecuadamente con los demás (Soria et al., 2023).

d) Habilidades relacionadas con emociones y sentimientos

Se refieren a la capacidad de identificar, entender y expresar adecuadamente las emociones tanto propias como ajenas, estas habilidades permiten el establecimiento de relaciones más saludables, basadas en la empatía, el respeto y la sensibilidad emocional. Estos procesos de autorregulación ayudan a gestionar emociones como la ira, la tristeza o la ansiedad, previniendo reacciones impulsivas. De esta manera, el individuo tiene la posibilidad de expresar lo que siente sin agredir ni reprimir sus emociones, fortaleciendo su equilibrio emocional y su bienestar psicológico (Monjas, 1994).

Además, estas habilidades favorecen la comprensión de las emociones de otras personas, lo que fomenta una convivencia más armoniosa y cooperativa. La empatía es crucial, ya que permite entender la perspectiva del otro y responder con consideración ante sus necesidades o estados de ánimo. En el contexto educativo, los niños que desarrollan una adecuada inteligencia emocional tienden a fortalecer sus relaciones interpersonales, establecen mayor tolerancia a la frustración y mantienen un comportamiento social más positivo (Soria et al., 2023).

Finalmente, el manejo apropiado de las emociones contribuye significativamente a la toma de decisiones y a la resolución pacífica de conflictos. Las personas que poseen competencia emocional son capaces de reflexionar antes de actuar y de mantener la calma en situaciones difíciles, lo que optimiza su adaptación social y personal. Por lo tanto, las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos representan un componente esencial dentro de las habilidades sociales, al integrar el ámbito afectivo con el comunicativo para lograr interacciones balanceadas y constructivas (Soria et al., 2023).

e) La solución de problemas interpersonales

Constituye una de las dimensiones más complejas de las habilidades sociales, pues requiere la integración de aspectos cognitivos, emocionales y conductuales. Esta capacidad permite reconocer los conflictos en las relaciones con otras personas, evaluar sus causas y optar por alternativas de solución adecuadas. Implica, además, aceptar los propios errores, escuchar activamente a los demás y considerar diferentes perspectivas antes de actuar. De esta manera, el individuo aprende a reaccionar con calma y razonamiento, evitando respuestas impulsivas que puedan agravar la situación (Monjas, 1994).

El desarrollo de esta habilidad fomenta la autonomía y la responsabilidad social, al promover una participación más consciente y reflexiva en los contextos de convivencia. Resolver conflictos de manera constructiva fortalece los lazos interpersonales y crea un ambiente de respeto mutuo y cooperación. En el ámbito escolar, la práctica de estas conductas contribuye a mejorar la convivencia, ya que los estudiantes aprenden a dialogar, negociar y llegar a acuerdos sin recurrir a la agresión o la evasión del problema (Soria et al., 2023).

Finalmente, la resolución de problemas interpersonales estimula el pensamiento crítico y la toma de decisiones asertivas. Al prever las consecuencias de sus actos, los individuos adquieren una comprensión más profunda del impacto de sus comportamientos en los demás. Este proceso fomenta la empatía, el autocontrol y la capacidad de adaptación frente a situaciones conflictivas, competencias fundamentales para el bienestar emocional y la integración social en la infancia y en la vida adulta (Soria et al., 2023).

f) Habilidades para relacionarse con adultos

Esta habilidad consiste en la capacidad de establecer interacciones adecuadas, respetuosas y efectivas con figuras de autoridad o personas de mayor edad; es decir, estas conductas incluyen saludar con cortesía, mantener contacto visual, escuchar con atención y expresarse con claridad y respeto. Se cambió, de acuerdo con lo mencionado esta habilidad resulta esencial para generar relaciones basadas en la confianza y la cooperación, favoreciendo el diálogo entre los niños y los adultos en la sociedad (Monjas, 1994).

Promover estas habilidades también significa aprender a aceptar orientaciones, cumplir normas y expresar opiniones de las personas mayores de manera asertiva sin caer en la confrontación, aunque signifique que sean perspectivas distintas; al llevar una interacción positiva con adultos fortalece la madurez emocional y la responsabilidad, al permitir que los menores comprendan los límites y la importancia de la autoridad como guía para su desarrollo; así también, favorece el aprendizaje de valores como la empatía, la gratitud y la consideración hacia los demás, que son pilares de la convivencia

social (Soria et al., 2023).

Para concluir la conceptualización de esta habilidad, se afirma que las aptitudes para vincularse con adultos contribuyen a formar integralmente al individuo, preparando a los menores a desenvolverse adecuadamente en diversos entornos académicos y sociales; por lo que, estas competencias en el contexto académico facilitan la comunicación efectiva con docentes, tutores o superiores más adelante, consolidando una actitud de respeto, autocontrol y seguridad personal (Soria et al., 2023).

2. Revisión de la literatura

2.1. Internacionales

Díaz et al. (2023) se propusieron analizar las habilidades sociales de los adolescentes en contextos presenciales y virtuales explorando la relación con el uso de videoconsolas en España. Utilizaron una muestra de 1,101 participantes adolescentes, a quienes se les aplicaron cuestionarios. Los resultados revelaron que los adolescentes se comportan de manera similar tanto en la interacción virtual como en la presencial, y que las chicas tienden a mostrar mayor asertividad y empatía. Asimismo, se identificó que un uso frecuente de videojuegos se asocia con una menor capacidad para expresar opiniones diferentes y con menores competencias sociales en general. Igualmente, se encontró una relación positiva entre las variables (0.001). Se concluye que las tecnologías digitales, especialmente los videojuegos, pueden tener una influencia negativa sobre el desarrollo de habilidades sociales, lo cual plantea desafíos educativos importantes.

Toaza y Lara (2022) analizaron la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una unidad educativa en Ecuador. La muestra estuvo compuesta por 120 niños de ambos sexos. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, donde se utilizaron cuestionarios. Los resultados indicaron que la mayoría de los adolescentes presentaban un nivel bajo o moderado de dependencia a los videojuegos y, al mismo tiempo, habilidades sociales dentro del rango normal o bueno. Asimismo, se observaron diferencias significativas según el género, siendo los varones más propensos a desarrollar dependencia. Finalmente, el análisis estadístico determinó que no existe una relación entre ambas variables ($Rho = -0.147$; $p > 0.050$).

Ortiz y Oviedo (2022) tuvieron como propósito describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de Bucaramanga en Colombia. Se trabajó con una muestra de 35 estudiantes de entre 12 y 17 años. A pesar de que el análisis general de correlación ($r = 0.216$, $p > 0.05$) no mostró una relación significativa entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales, sí se identificaron correlaciones significativas ($p < 0.05$) a nivel de factores específicos de ambas pruebas. Esto sugiere que ciertos patrones de uso de videojuegos pueden influir en dimensiones particulares del comportamiento social. En conclusión, aunque no se evidenció una asociación directa general, el estudio resalta la necesidad de analizar con mayor profundidad el impacto del entorno virtual en el desarrollo social de los adolescentes.

Colón et al. (2022) determinaron la relación entre la dependencia a los

videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 100 adolescentes del municipio de Sucre - Colombia. Para ello emplearon una metodología cuantitativa. Los resultados mostraron una correlación negativa baja entre las variables ($\rho = -0.237$, $p < 0.05$). Asimismo, se hallaron relaciones significativas con las que son subdimensiones “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -0.223$, $p < 0.05$) y “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -0.307$, $p < 0.05$). En conclusión, los adolescentes con un mayor nivel de consumo de videojuegos tienden a presentar una disminución significativa en diversas habilidades sociales, lo que evidencia una influencia negativa de esta dependencia en su desarrollo interpersonal.

Natasha (2022) analizó la relación entre la adicción a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa de Indonesia. La investigación siguió un diseño de tipo transversal y contó con la participación de 73 estudiantes. Los resultados revelaron que el 60.3% de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos, mientras que el 82.2% mostraban habilidades sociales dentro del rango normal. A pesar de ello, no se encontró una relación significativa entre las variables. Sin embargo, sí se evidenciaron asociaciones estadísticamente significativas entre la adicción y variables como el género, la frecuencia y duración del tiempo de juego, así como el tipo de videojuego utilizado. En conclusión, aunque se observaron niveles altos de uso de videojuegos, no se estableció un vínculo directo con el crecimiento de competencias sociales en los adolescentes evaluados.

2.2. Nacionales

Soncco y Valdez (2025) analizaron cómo influye la dependencia a los

videojuegos en las habilidades sociales de los estudiantes de una I.E. de Puerto Maldonado. Este estudio fue cuantitativo y correlacional, tomando como muestra a 214 alumnos de ambos géneros. Los resultados mostraron que existe influencia entre ambas variables, con un coeficiente de determinación (R^2) de 0.069, indicando que el 6.9% de la variación en las habilidades sociales puede explicarse por la dependencia a los videojuegos. Se concluyó que un uso excesivo de videojuegos impacta negativamente en la interacción social de los estudiantes, al reducir el tiempo de convivencia real y limitar el desarrollo de habilidades comunicativas y relacionales.

Castrillo (2024) determinó la relación entre la adicción a los videojuegos online y las habilidades sociales en estudiantes de un colegio en Puno. El estudio adoptó un enfoque correlacional; asimismo, en la muestra participaron 60 estudiantes, divididos entre 32 mujeres y 28 varones. En consecuencia, se mostró una correlación negativa muy baja ($r = -0.008$), lo cual señala que no existe conexión entre ambas variables. En conclusión, aunque no se halló una correlación directa, los hallazgos sugieren que el uso intensivo de videojuegos no necesariamente implica un deterioro de las habilidades sociales, aunque sí podría influir en su expresión cotidiana.

Collao (2023) examinó la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada en Lima. El enfoque fue cuantitativo y se contó con una muestra de 136 estudiantes, compuesta mayoritariamente por varones (82.4%). El análisis estadístico arrojó ($\rho = -0.11$; $p > 0.05$), lo que indica que no existe una relación significativa entre las variables. No obstante, se resalta la importancia de considerar cómo el uso

excesivo de videojuegos podría reducir la frecuencia e intensidad de las interacciones sociales, lo que indirectamente afectaría el desarrollo de estas habilidades.

León y Yana (2023) determinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio de Arequipa. La metodología fue de enfoque cuantitativo y de tipo correlacional; asimismo, se trabajó con una muestra de 150 alumnos. Los resultados indicaron que el 48% de los estudiantes presentaban un nivel alto de adicción y el 18.7% tenían un nivel moderado. Respecto a las habilidades sociales, se observó que el 66.7% de los estudiantes mostraban habilidades sociales deficientes, mientras que el 33.3% presentaban niveles altos. Además, se halló una correlación negativa alta entre estas variables ($\rho = -0.899$, $p < 0.05$), especialmente en aspectos como iniciar conversaciones, hacer preguntas, ofrecer cumplidos o mantener relaciones interpersonales.

Soria et al. (2023) determinaron la relación entre habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en estudiantes de una I.E. en el Callao. El enfoque fue cuantitativo y correlacional. Los hallazgos demostraron una correlación negativa y altamente significativa entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos, obteniendo un coeficiente de Pearson de -0.25 con un valor p menor a 0.05 , lo que indica que, en esta población, el aumento en la dependencia a los videojuegos se relaciona con una disminución en el desarrollo de las habilidades sociales.

3. Planteamiento del problema

El impacto de la tecnología ha generado muchos beneficios a la sociedad, facilitando diversos aspectos de la vida cotidiana, especialmente en las nuevas generaciones (Quintana et al., 2024). Uno de los efectos más notorios es el creciente uso de los videojuegos, los cuales han pasado de ser una simple forma de entretenimiento a convertirse en una actividad profundamente arraigada en la rutina diaria de millones de niños y adolescentes (Contreras, 2023). Si bien ofrece beneficios como el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, también ha generado preocupaciones, sobre todo cuando su uso se vuelve excesivo o adictivo, afectando negativamente aspectos esenciales del desarrollo personal y social (Armaza, 2023).

En Estados Unidos, se estima que cerca de 200 millones de personas juegan videojuegos más de 14 horas a la semana, mientras que en España este hábito ha convertido a los videojuegos en el segundo contenido digital más consumido. Asimismo, se reporta que antes de la pandemia existían más de 15 millones de jugadores en ese país, con una predominancia masculina del 56% frente al 44% de mujeres (Collao, 2023). Incluso en América Latina, la cual es la región que más ha crecido en los últimos años, superando los 260 millones de jugadores en 2022 (Statista, 2024).

En paralelo al crecimiento del uso de videojuegos, se ha observado una preocupante disminución en las habilidades sociales de los niños y adolescentes, las cuales estas habilidades, que incluyen la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, son fundamentales para establecer relaciones sanas y desenvolverse en sociedad (Toaza y Lara, 2022). Rodríguez y García (2021)

señalan que la adicción a los videojuegos puede fomentar el aislamiento, la soledad y la pérdida de interés por las interacciones cara a cara.

Durante la pandemia del COVID-19, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) reportó un incremento significativo en el uso de videojuegos por parte de niños y adolescentes, fenómeno atribuido tanto al confinamiento como a la creciente disponibilidad tecnológica. Además, el 69% de peruanos entre 18 y 64 años ha jugado videojuegos al menos una vez hasta el 2018, siendo los hombres los más activos (78%). Plataformas como smartphones, consolas y computadoras son las más empleadas. Si bien en un principio esta actividad puede generar entretenimiento y satisfacción, con el tiempo puede derivar en un alejamiento progresivo del entorno familiar, escolar y social, afectando directamente el desarrollo integral de los menores (Clemente et al., 2024).

La institución en estudio está ubicada en el distrito de Ate - Lima, en este colegio, se ha identificado que durante los recreos los alumnos conversan frecuentemente sobre videojuegos populares como Fortnite o juegos de fútbol, y muestran una clara preferencia por actividades individuales en dispositivos electrónicos antes que por juegos grupales o dinámicas sociales. Esta situación ha empezado a reflejarse negativamente en el ámbito académico, ya que varios estudiantes presentan una disminución en su rendimiento escolar, acompañada de cambios en su comportamiento social, como aislamiento, dificultad para comunicarse, baja participación en grupo e incluso actitudes impulsivas o agresivas (Collao, 2023).

Los docentes también reportan que esta tendencia afecta la capacidad de los niños para trabajar en equipo y relacionarse con sus compañeros. A ello se

suma la preocupación de los padres, quienes en las reuniones de padres manifiestan preocupación al ver que sus hijos han perdido interés en actividades recreativas o deportivas, priorizando las pantallas por encima de la interacción física y emocional con otros. Ante este panorama, surge la siguiente interrogante: ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en niños de una Institución Educativa de Ate?

4. Objetivos

4.1. *Objetivo general*

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, en el año 2025.

4.2. *Objetivos específicos*

- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales básicas en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para hacer amigos(as) en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades conversacionales en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.

- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades de solución de problemas interpersonales en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025
- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para relacionarse con adultos en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.

5. Hipótesis

5.1. Hipótesis general

Existe relación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en niños de una Institución Educativa de Ate, 2025.

5.2. Hipótesis específicas

- Existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales básicas en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para hacer amigos(as) en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.

- Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades conversacionales en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- La adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con las habilidades de solución de problemas interpersonales en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.
- Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para relacionarse con adultos en niños de quinto y sexto grado de una Institución Educativa de Ate, 2025.

6. Definición operacional de términos importantes

Dependencia: Alude a la necesidad constante e incontrolable de jugar videojuegos para experimentar placer o evitar malestar, generando un patrón de comportamiento adictivo que interfiere con las actividades cotidianas (Collao, 2023).

Falta de control: Implica la incapacidad de limitar el tiempo o la frecuencia con la que se juega, aun cuando la persona reconoce las consecuencias negativas que esto puede generar (Castrillo, 2024).

Primeras habilidades: Este conjunto incluye habilidades sociales básicas como escuchar, iniciar y mantener una conversación, hacer preguntas,

agradecer, dar cumplidos y presentarse a uno mismo y a los demás (Soria et al., 2023).

Problemas por los videojuegos: Son las consecuencias negativas que surgen del uso excesivo de los videojuegos (Collao, 2023).

Retraimiento: Se refiere a las molestias o síntomas emocionales que una persona experimenta cuando no puede jugar videojuegos, ya que estos se usan como una forma de aliviar o calmar problemas psicológicos negativos, especialmente relacionados con las emociones (Toaza y Lara, 2022).

Uso excesivo y tolerancia: Hace alusión al incremento progresivo del tiempo dedicado a los videojuegos para alcanzar el mismo nivel de satisfacción, lo que refleja una pérdida de control sobre el tiempo y la frecuencia del juego (Toaza y Lara, 2022).

Videojuegos: Según Castrillo (2024), los videojuegos son juegos electrónicos que se pueden jugar en diferentes dispositivos, como computadoras, consolas, teléfonos móviles, tabletas o máquinas arcade ubicadas en lugares públicos.

7. Importancia y limitaciones

7.1. Importancia

Teóricamente contribuye a la comprensión del fenómeno de la adicción a los videojuegos en relación con el desarrollo de las habilidades sociales en niños de nivel primario, integrando conceptos de psicología infantil, educación y tecnología. Prácticamente, busca generar conciencia en la comunidad educativa

sobre los posibles efectos negativos del uso excesivo de videojuegos, promoviendo el diseño de estrategias que fomenten la comunicación, la empatía, el trabajo en equipo y la gestión emocional en los estudiantes. Desde la justificación metodológica, la investigación será utilizada como referente para futuros estudios en contextos educativos similares, donde aún no se ha explorado con profundidad esta problemática.

7.2. Limitaciones

Si bien es cierto que el enfoque del estudio es cuantitativo, permitiendo obtener datos medibles y analizar correlaciones entre ambas variables en estudiantes, esta metodología presenta algunas limitaciones; siendo una de ellas la generalización de los resultados a otros contextos escolares ya que solo se analizarán dos grados. Además, al ser aplicados en niños, es posible que algunos estudiantes no respondan con total sinceridad.

CAPÍTULO II: MÉTODO

1. Tipo y diseño de investigación

Se ejecutó una investigación de tipo básico, dado que la finalidad principal es generar conocimiento sobre la relación entre variables sin una aplicación inmediata. En particular, se trató de una investigación correlacional que permitió medir y analizar la relación entre dos variables, en este caso, la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales (Hernández y Mendoza, 2018).

Por otro lado, el diseño adoptado es no experimental de corte transversal, puesto que no se manipularon las variables, sino que se observan en un momento específico para analizar el fenómeno tal como ocurrió. Este tipo de diseño es adecuado para estudios que buscan describir y relacionar variables sin intervención directa sobre ellas (Hernández y Mendoza, 2018).

2. Participantes

La población se entiende como el conjunto de individuos que comparten características demográficas, sociales, culturales o biológicas y que están ubicados en un área geográfica determinada (Hadi et al., 2023). En este estudio, la población se conformó por 120 estudiantes, tanto niños como niñas, pertenecientes a los grados de quinto y sexto año de primaria en un colegio privado de Ate Vitarte.

La muestra es un subconjunto representativo de la población, seleccionado para facilitar el análisis y la generalización de los resultados (Hernández y Mendoza, 2018). Para este estudio la muestra fue de 84 estudiantes, los cuales fueron determinados por la fórmula de poblaciones finitas;

asimismo, el muestreo fue probabilístico aleatorio simple, con la finalidad de asegurar que todos los alumnos tuvieran la misma posibilidad de ser seleccionados.

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

n = tamaño de la muestra

N = tamaño de la población

Z = 1.96

p = 0.5 (probabilidad de éxito)

q = 0.5 (probabilidad de fracaso)

e = 0.05 (margen de error)

Por tanto, el tamaño de la muestra fue de 84 alumnos.

Los criterios de inclusión fueron: estudiantes matriculados desde el inicio del año escolar, que cursan quinto o sexto grado y que tuvieron la capacidad de comprender y responder el material. Se excluyó a aquellos alumnos que habían sido trasladados recientemente o que presentaban alguna condición cognitiva que dificulta su participación adecuada en la evaluación.

3. Materiales

Para el presente estudio se realizó la técnica de la encuesta, la cual se define como un procedimiento de recolección de datos que permite obtener información sobre variables específicas por medio de la aplicación de preguntas estandarizadas a un grupo determinado de individuos (Hernández y Mendoza, 2018). Esta técnica es adecuada para recopilar percepciones, actitudes o comportamientos de los participantes en relación con el fenómeno estudiado.

El instrumento que se empleó fue el cuestionario, entendido como un conjunto estructurado de preguntas, previamente elaboradas, que permitió recoger información directa de los encuestados (Hadi et al., 2023). En cuanto a los instrumentos utilizados, se aplicaron considerando su validación a nivel internacional y nacional con el objetivo de garantizar su pertinencia y claridad. En cuanto a la validez, esta se refirió al grado en que un instrumento mide efectivamente lo que se propuso calcular (Hernández y Mendoza, 2018). Por otro lado, la confiabilidad del instrumento, entendida como el grado de consistencia y estabilidad de los resultados obtenidos en diferentes aplicaciones (Hadi et al., 2023).

Test de dependencia a los videojuegos

Este instrumento que mide la dependencia a los videojuegos fue creado por Chóliz y Marco (2011) en Madrid. Está diseñado para su aplicación individual o colectiva, con una duración aproximada de 15 a 20 minutos, dirigido a personas desde los 10 años. Utiliza una escala tipo Likert de cinco puntos. A nivel nacional, fue adaptado y validado por Salas et al. (2017) en una muestra aleatoria de 467 estudiantes de entre 11 y 18 años de Lima Metropolitana y Callao. Este instrumento al ser de acceso público se aplica en numerosas investigaciones, por ello el permiso no es necesario.

En cuanto a la validez, Chóliz y Marco (2011) identificaron mediante un análisis factorial exploratorio cuatro factores: dependencia, uso excesivo y tolerancia, problemas causados por los videojuegos, y falta de control. Estos explicaron un porcentaje significativo de la varianza, destacando el primer factor con un 40,43 %. Por su parte, Salas et al. (2017) realizaron un análisis factorial

confirmatorio del tipo bifactorial, obteniendo adecuados índices de ajuste (CFI = 0.992 y 0.988; RMSEA entre 0.048 y 0.076). Respecto a la confiabilidad, Chóliz y Marco (2011) reportaron una alta consistencia interna ($\alpha = 0.94$). De manera similar, Salas et al. (2017) encontraron valores de alfa de Cronbach entre 0.94 y 0.95. En cuanto al baremo del instrumento: Nivel Bajo = 25 – 57; Nivel Moderado = 58 – 91 y Nivel alto = 92 – 125.

Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS)

Fue desarrollado por Monjas (1994) y está compuesto por 60 ítems distribuidos en seis subescalas: habilidades sociales básicas, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con emociones y sentimientos, solución de problemas interpersonales y habilidades para relacionarse con adultos. Este cuestionario se ha desarrollado basado en el Programa de Habilidades de Interacción Social (PEHIS) del mismo autor. Fue validado a nivel nacional por Abugattas (2016), asimismo, el cuestionario es de acceso público.

Respecto a la validez, se utilizó la V de Aiken para evaluar la representatividad de los ítems, obteniendo un valor promedio de $V = 0.89$, considerado adecuado. Además, se evidenció una adecuación muestral alta con un valor KMO de 0.93, lo cual respalda la factibilidad del análisis factorial (Abugattas, 2016).

En cuanto a la confiabilidad, se calculó el coeficiente omega, mostrando una consistencia interna aceptable: para la dimensión general $\omega = 0.882$, y para las subescalas específicas, los valores oscilaron entre $\omega = 0.820$ y $\omega = 0.837$, lo

que indica que el cuestionario presenta buenas propiedades psicométricas para evaluar habilidades de ámbito social en diversas dimensiones (Monjas, 1994).

4. Procedimientos

Se acudió al centro educativo con la carta de presentación otorgada por la universidad, a fin de solicitar formalmente la autorización para ejecutar el estudio correlacional. Una vez aprobada la solicitud, se coordinó con la dirección académica y los docentes tutores el cronograma para la aplicación de los instrumentos.

La recolección de datos se realizó en el horario de clases y se trabajó con una muestra de 84 estudiantes, pertenecientes al quinto y sexto grado de primaria. La colaboración de los alumnos fue voluntaria, previa entrega del asentimiento informado por parte de los menores y del consentimiento informado firmado por sus padres o tutores legales. Estos documentos explicaron claramente los objetivos del estudio, los procedimientos, la confidencialidad de la información, el anonimato de los participantes y el derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencias.

Desde el punto de vista ético, la investigación se desarrolló bajo los principios de respeto, confidencialidad, justicia y no maleficencia, de acuerdo con las normas éticas nacionales e internacionales para estudios con menores de edad. Esto con el fin de garantizar el uso legal y adecuado de menores de edad.

Una vez aplicadas las encuestas, los datos fueron codificados y organizados en una hoja de cálculo de Excel, y luego transferidos al software estadístico SPSS para su procedimiento. Se construyó la base de datos según las dimensiones de cada variable. Posteriormente, se aplicó la prueba de

normalidad Kolmogórov-Smirnov. En caso de que los datos no presentan normalidad, se empleó la prueba de correlación de Spearman; de lo contrario, se aplicó la prueba de Pearson. Finalmente, se procedió a la contrastación de hipótesis e interpretación de resultados, las cuales fueron discutidas a la luz de los objetivos planteados y del marco teórico correspondiente.



CAPÍTULO III: RESULTADOS

El presente capítulo comprende la presentación de los resultados que se obtuvo en la investigación, estos objetivos se trabajaron de en análisis descriptivo y análisis inferencial.

3.1. Estadística Descriptiva

Para conocer el grado de adicción a los videojuegos de los alumnos de las aulas de quinto y de sexto grado de primaria, se usaron los niveles de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) con sus dimensiones.

Tabla 1.

Nivel de adicción a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado

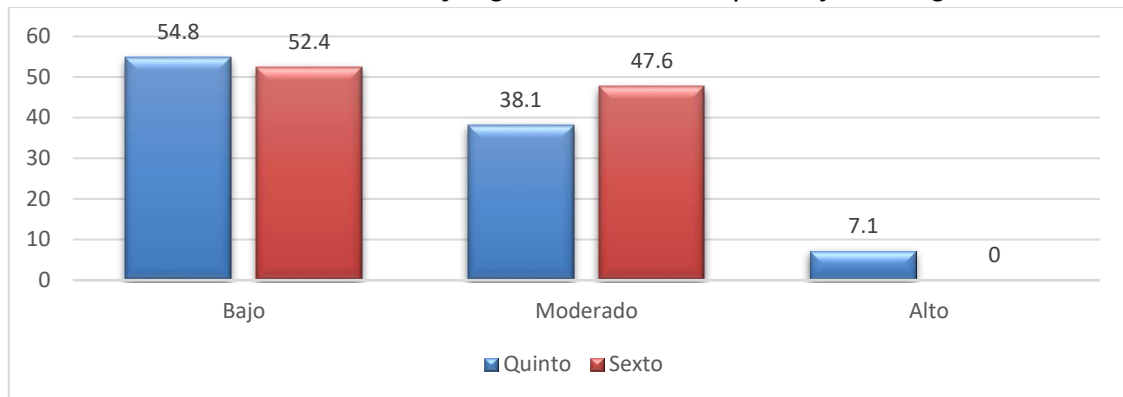
		Adicción a los videojuegos			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	23(54.8%)	16(38.1%)	3(7.1%)	42(100%)
Sexto	N (%)	22(52.4%)	20(47.6%)	-	42(100%)
Total	N (%)	45 (53.6%)	36 (42.9%)	3 (3.6%)	84 (100%)

Nota. Extraído de SPSS

En la Tabla 1 se observa que la mayoría de los niños presentó un nivel bajo de adicción a los videojuegos (53.6%), seguido del nivel moderado (42.9%) y un pequeño grupo con nivel alto (3.6%). Al analizar por grado, se aprecia que en los salones de quinto grado el 7.1% posee un nivel alto de adicción, el 38.1% un nivel moderado y el 54.8% un nivel bajo, mientras que en los salones de sexto grado no se registraron casos con nivel alto de adicción. Estos resultados evidencian que la adicción severa a los videojuegos es poco frecuente en la muestra estudiada.

Figura 1.

Niveles de adicción a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 1 se aprecia de forma visual que el nivel inferior de adicción a los videojuegos destaca ampliamente entre los estudiantes, seguido del nivel moderado, el nivel alto muestra una presencia mínima, lo que refuerza la tendencia observada en la tabla.

Análisis por dimensiones de la variable 1

Tabla 2.

Nivel de la dimensión “dependencia” en niños de quinto y sexto grado

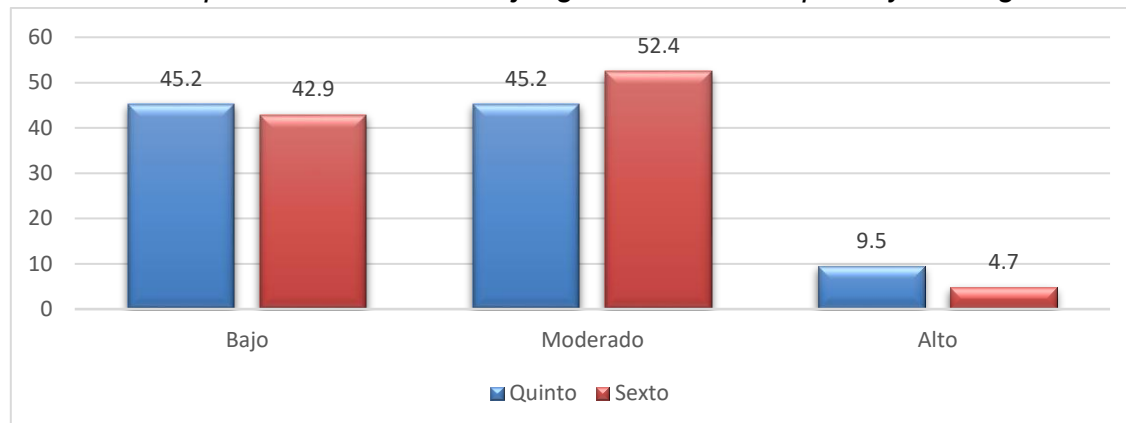
		Dependencia			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	19(45.2%)	19(45.2%)	4(9.5%)	42(100%)
Sexto	N (%)	18(42.9%)	22(52.4%)	2(4.7%)	42(100%)
Total	N (%)	37 (44%)	41 (48.8%)	6 (7.1%)	84 (100%)

En la Tabla 2 se observa que el 44.0% de los participantes presentó un nivel bajo de dependencia hacia los videojuegos, el 48.8% un nivel moderado y solo el 7.1% un nivel alto, lo que evidencia que la mayoría mantiene una relación controlada con esta actividad. En quinto grado, el 9.5% mostró alta dependencia, mientras que el 45.2% registró niveles moderados y el mismo porcentaje niveles bajos. En sexto grado, el 52.4% presentó dependencia moderada, el 42.9% baja

y el 4.7% alta, confirmando una tendencia general hacia niveles no críticos de dependencia.

Figura 2.

Niveles de dependencia a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 2 se visualiza que el nivel moderado de dependencia predomina ligeramente sobre el nivel bajo, mientras que el nivel alto ocupa un espacio reducido en el gráfico, lo que refuerza que la mayoría de los estudiantes no presenta una dependencia severa hacia los videojuegos.

Tabla 3.

Nivel de la dimensión "tolerancia" en niños de quinto y sexto grado

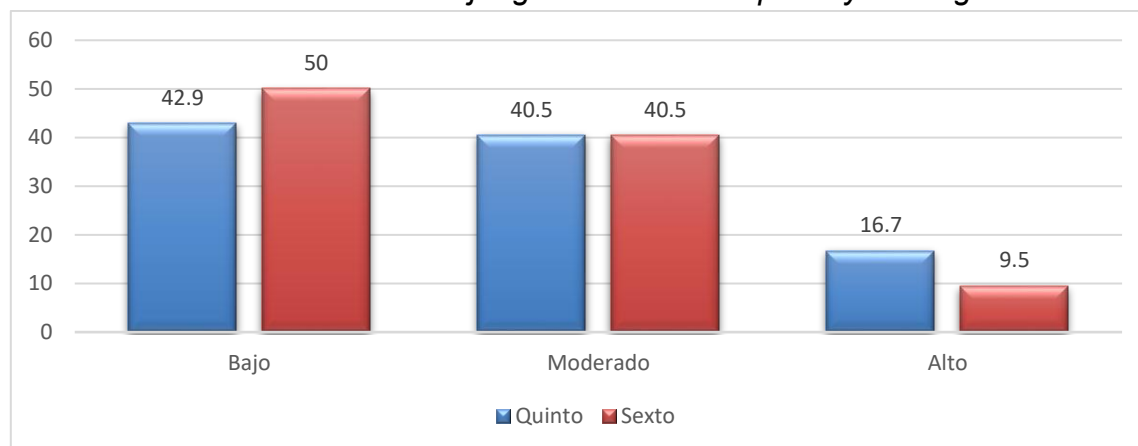
		Nivel de Tolerancia			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	18(42.9%)	17(40.5%)	7(16.7%)	42(100%)
Sexto	N (%)	21(50%)	17(40.5%)	4(9.5%)	42(100%)
Total	N (%)	39 (46.4%)	34 (40.5%)	11 (13.1%)	84 (100%)

En la Tabla 3 se aprecia que el 46.4% de los estudiantes presentó un nivel bajo de tolerancia, el 40.5% moderado y el 13.1% alto. En quinto grado, la mayoría (42.9%) mostró una tolerancia baja, seguida por un 40.5% con nivel moderado y un 16.7% con nivel alto. En sexto grado, la mitad de los estudiantes

alcanzó nivel bajo, el 40.5% moderado y el 9.5% alto, indicando que los niveles elevados de tolerancia son poco frecuentes.

Figura 3.

Niveles de tolerancia a los videojuegos en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 3 se evidencia gráficamente que el nivel bajo de tolerancia es el más frecuente en ambos grados, seguido del nivel moderado, mientras que el nivel alto presenta una menor proporción, reafirmando que los estudiantes no muestran una tendencia marcada a la tolerancia excesiva frente al uso de videojuegos.

Tabla 4.

Nivel de la dimensión “problemas con los videojuegos” en niños de quinto y sexto grado

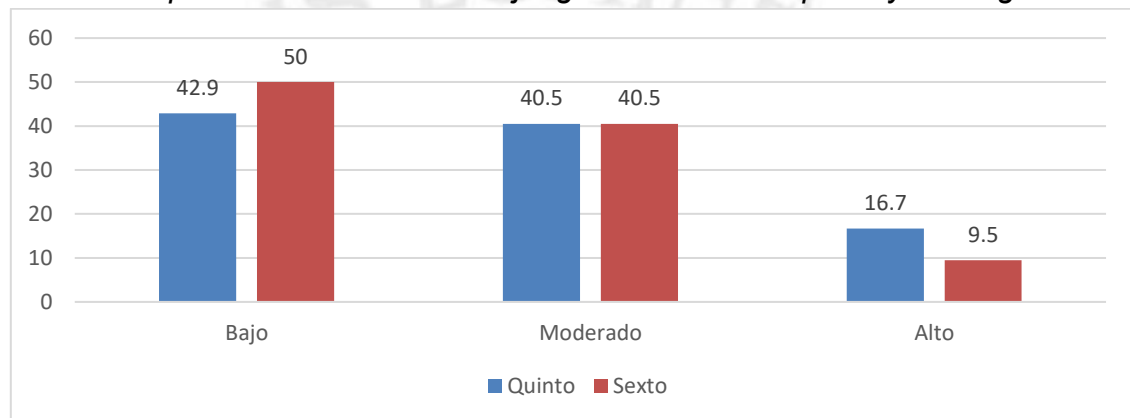
		Nivel de Problemas con los videojuegos			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	18(42.9%)	17(40.5%)	7(16.7%)	42(100%)
Sexto	N (%)	21(50%)	17(40.5%)	4(9.5%)	42(100%)
Total	N (%)	48 (57.1%)	24 (28.6%)	12 (14.3%)	84 (100%)

En la Tabla 4 se observa que más de la mitad de los niños (57.1%) manifestó un nivel bajo de problemas asociados al uso de videojuegos, seguido

por un 28.6% con nivel moderado y un 14.3% con nivel alto. En quinto grado, el 42.9% presentó nivel bajo, el 40.5% moderado y el 16.7% alto; mientras que, en sexto grado, el 50% mostró nivel bajo, el 40.5% moderado y solo el 9.5% alto. Estos datos reflejan que la mayoría de los estudiantes no enfrenta consecuencias problemáticas derivadas del uso de videojuegos.

Figura 4.

Niveles de problemas con los videojuegos en niños de quinto y sexto grado

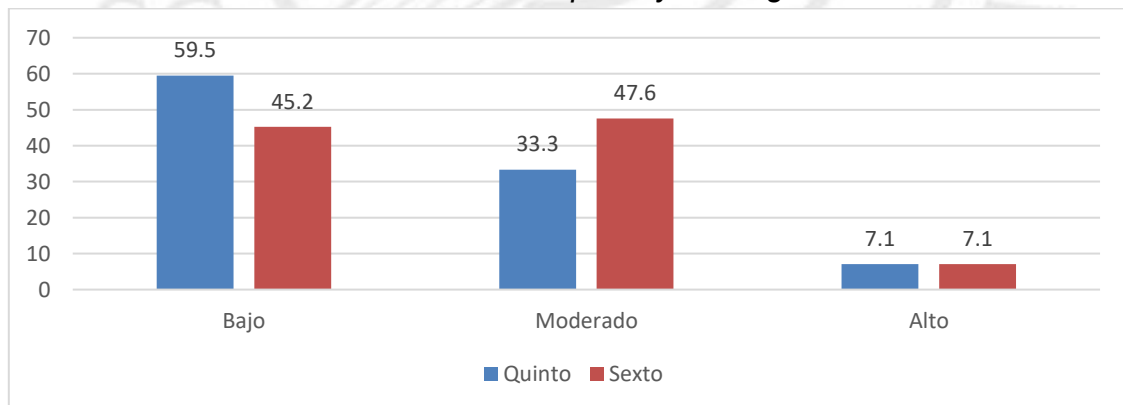


Por su parte, en la Figura 4 se aprecia visualmente que el nivel bajo de problemas asociados predomina en ambos grados, mientras que el nivel alto tiene una representación menor, confirmando que los casos críticos son poco frecuentes.

Tabla 5.*Nivel de la dimensión “falta de control” en niños de quinto y sexto grado*

		Nivel de falta de control			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	25(59.5%)	14(33.3%)	3(7.1%)	42(100%)
Sexto	N (%)	19(45.2%)	20(47.6%)	3(7.1%)	42(100%)
Total	N (%)	44 (52.4%)	34 (40.5%)	6 (7.1%)	84 (100%)

En la Tabla 5 se evidencia que el 52.4% de los estudiantes alcanzó un nivel bajo de falta de control, seguido del 40.5% con nivel moderado y un 7.1% con nivel alto. En quinto grado, el 59.5% presentó un nivel bajo, el 33.3% moderado y el 7.1% alto; mientras que, en sexto grado, el 45.2% registró nivel bajo, el 47.6% moderado y el 7.1% alto. Esto indica que la mayoría de los niños mantiene un adecuado control sobre su tiempo de juego, aunque un pequeño grupo presenta dificultades de autorregulación.

Figura 5.*Niveles de falta de control en niños de quinto y sexto grado*

En la Figura 5 se visualiza que el nivel bajo de falta de control es el más frecuente, seguido del moderado, mientras que el nivel alto tiene una mínima presencia, lo que reafirma que los estudiantes, en su mayoría, logran gestionar

de manera equilibrada su interacción con los videojuegos.

Análisis por dimensiones de la variable 2

Para determinar el nivel de las habilidades sociales de estudiantes del aula de quinto y de sexto grado de primaria, y esto se logró al analizar las dimensiones, ya que hacerlo de forma global genera sesgo.

Tabla 6.

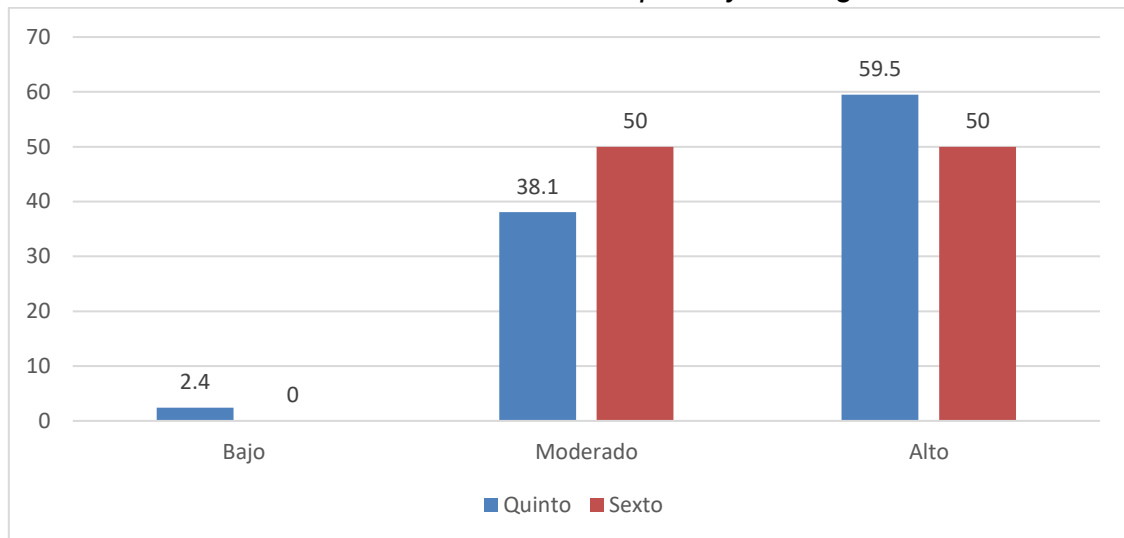
Nivel de la dimensión “habilidades sociales básicas” en niños de quinto y sexto grado

		Habilidades Sociales Básicas			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	1(2.4%)	16(38.1%)	25(59.5%)	42(100%)
Sexto	N (%)	-	21(50%)	21(50%)	42(100%)
Total	N (%)	1 (1.2%)	37 (44%)	46 (54.8%)	84 (100%)

En la Tabla 6 se muestra que el 54.8% de los alumnos alcanzó un nivel alto de competencias sociales básicas, el 44.0% un nivel moderado y solo el 1.2% un nivel bajo. En quinto grado, el 59.5% presentó un nivel alto, el 38.1% moderado y el 2.4% bajo; mientras que, en sexto grado, el 50% registró nivel alto y el otro 50% moderado. Estos resultados muestran que la gran parte de los estudiantes posee un desarrollo favorable en las habilidades sociales esenciales.

Figura 6.

Niveles de habilidades básicas en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 6 se distingue visualmente que el nivel alto de habilidades sociales básicas predomina en ambos grados, con una ligera ventaja del quinto. Esto confirma que la mayoría de los niños demuestra un adecuado dominio en sus relaciones interpersonales.

Tabla 7.

Nivel de la dimensión “habilidades para hacer amigos” en niños de quinto y sexto grado

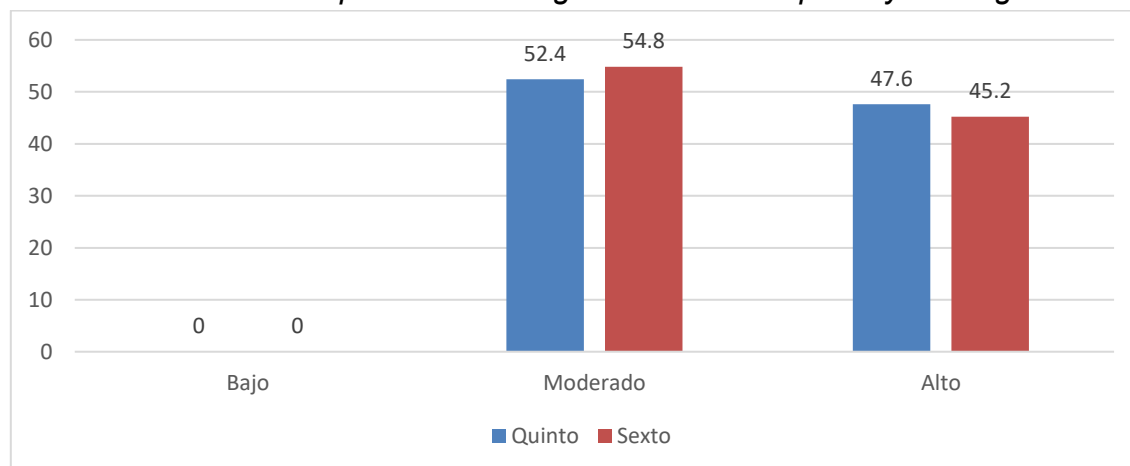
		Habilidades Sociales para hacer amigos			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	-	22(52.4%)	20(47.6%)	42(100%)
Sexto	N (%)	-	23(54.8%)	19(45.2%)	42(100%)
Total	N (%)	-	45 (53.6%)	39 (46.4%)	84 (100%)

En la Tabla 7 se aprecia que el 53.6% de los participantes presentó un nivel moderado de habilidades para hacer amigos y el 46.4% un nivel alto, sin registrarse casos en el nivel bajo. En quinto grado, el porcentaje de estudiantes

con nivel alto supera al de sexto por 2.4 puntos porcentuales, demostrando que la mayoría de los niños posee una capacidad satisfactoria para establecer y mantener amistades.

Figura 7.

Niveles de habilidades para hacer amigos en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 7 se visualiza claramente que los niveles moderado y alto predominan en ambos grados, destacando el nivel moderado como el más frecuente. Esto reafirma que todos los estudiantes muestran un desarrollo social positivo.

Tabla 8.

Nivel de la dimensión "habilidades conversacionales" en niños de quinto y sexto grado

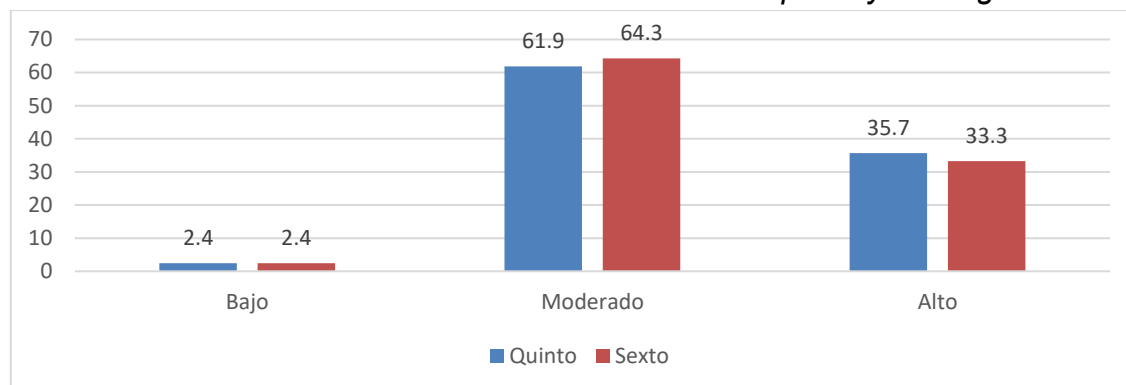
		Habilidades conversacionales			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	1(2.4%)	26(61.9%)	15(35.7%)	42(100%)
Sexto	N (%)	1(2.4%)	27(64.3%)	14(33.3%)	42(100%)
Total	N (%)	2 (2.4%)	53 (63.1%)	29(34.5%)	84 (100%)

En la Tabla 8 se evidencia que el 63.1% de los niños alcanzó un nivel moderado de habilidades conversacionales, el 34.5% un nivel alto y solo el 2.4%

un nivel bajo. Asimismo, se observa que los alumnos de quinto presentan un mayor porcentaje en el nivel alto en comparación con los de sexto. Esto indica que la mayoría posee un desempeño intermedio en esta dimensión comunicativa.

Figura 8.

Niveles de habilidades conversacionales en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 8 se aprecia que el nivel moderado es el más representativo en ambas secciones, seguido del nivel alto y con mínima presencia del nivel bajo. Este patrón refleja que, en general, los estudiantes manejan adecuadamente sus interacciones verbales cotidianas.

Tabla 9.

Nivel de la dimensión “habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos” en niños de quinto y sexto grado

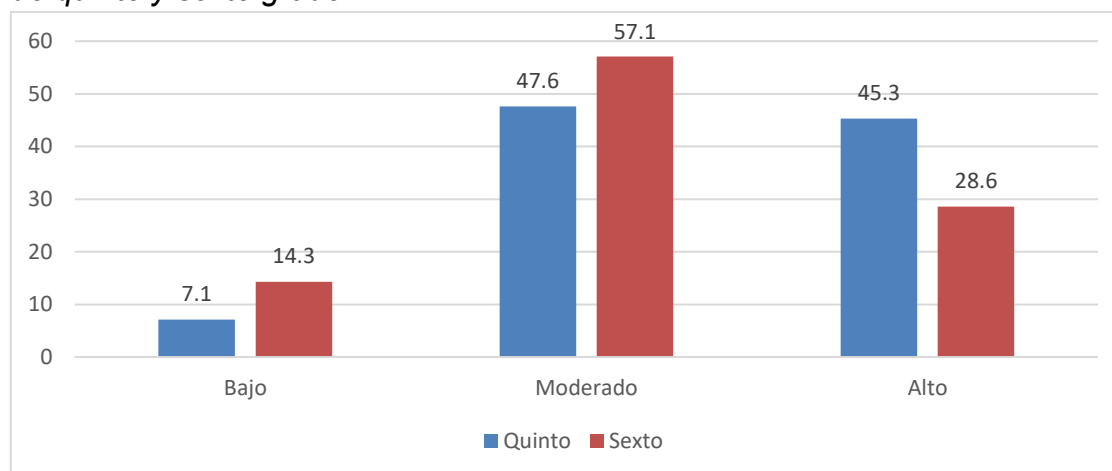
		Habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	3(7.1%)	20(47.6%)	19(45.3%)	42(100%)
Sexto	N (%)	6(14.3%)	24(57.1%)	12(28.6%)	42(100%)
Total	N (%)	9 (10.7%)	44 (52.4%)	31 (36.9%)	84 (100%)

En la Tabla 9 se observa que el 52.4% de los participantes presentó un nivel moderado de habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos,

el 36.9% un nivel alto y el 10.7% un nivel bajo. Esto demuestra que la mayoría de los niños posee un desarrollo emocional adecuado, aunque un pequeño grupo aún muestra limitaciones en el control y expresión de sus emociones.

Figura 9.

Niveles de habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 9 se visualiza que el nivel moderado predomina en la distribución general, seguido del nivel alto y con menor presencia del nivel bajo, confirmando que la mayoría de los estudiantes mantiene un equilibrio emocional satisfactorio.

Tabla 10.

Nivel de la dimensión “habilidades para solucionar problemas interpersonales” en niños de quinto y sexto grado

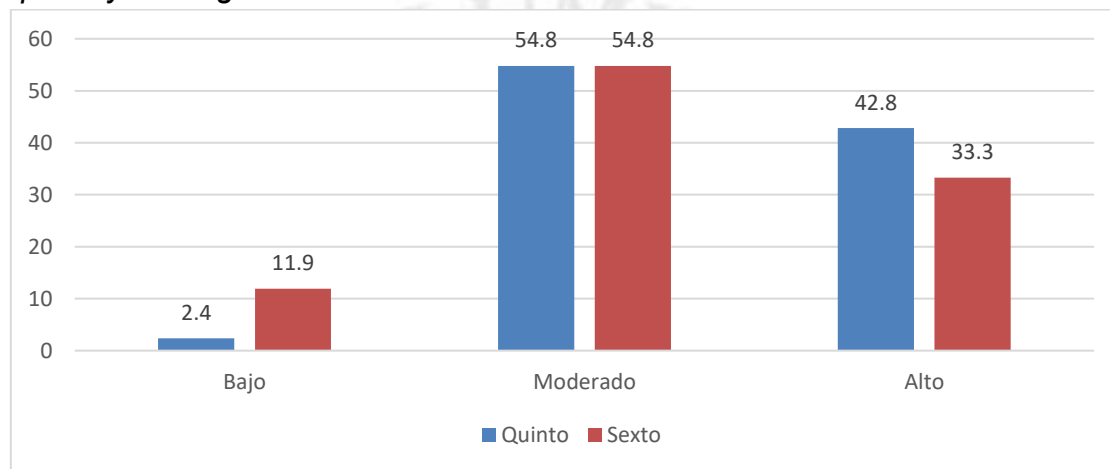
		Habilidades para solucionar problemas interpersonales			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	1(2.4%)	23(54.8%)	18(42.9%)	42(100%)
Sexto	N (%)	5(11.9%)	23(54.8%)	14(33.3%)	42(100%)
Total	N (%)	6 (7.1%)	46 (54.8%)	32 (38.1%)	84 (100%)

En la Tabla 10 se evidencia que el 54.8% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado de habilidades para solucionar problemas interpersonales, el

38.1% un nivel alto y el 7.1% un nivel bajo, concentrándose estos últimos principalmente en sexto grado. Estos resultados sugieren que la mayoría de los niños maneja los conflictos sociales de manera funcional, aunque aún hay margen de mejora.

Figura 10.

Niveles de habilidades para solucionar problemas interpersonales en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 10 se aprecia que el nivel moderado predomina en ambos grados, seguido del alto y con menor frecuencia el nivel bajo, lo que confirma que la mayoría de los estudiantes se encuentra en un rango intermedio en la resolución de conflictos interpersonales.

Tabla 11.

Nivel de la dimensión “habilidades para relacionarse con adultos” en niños de quinto y sexto grado

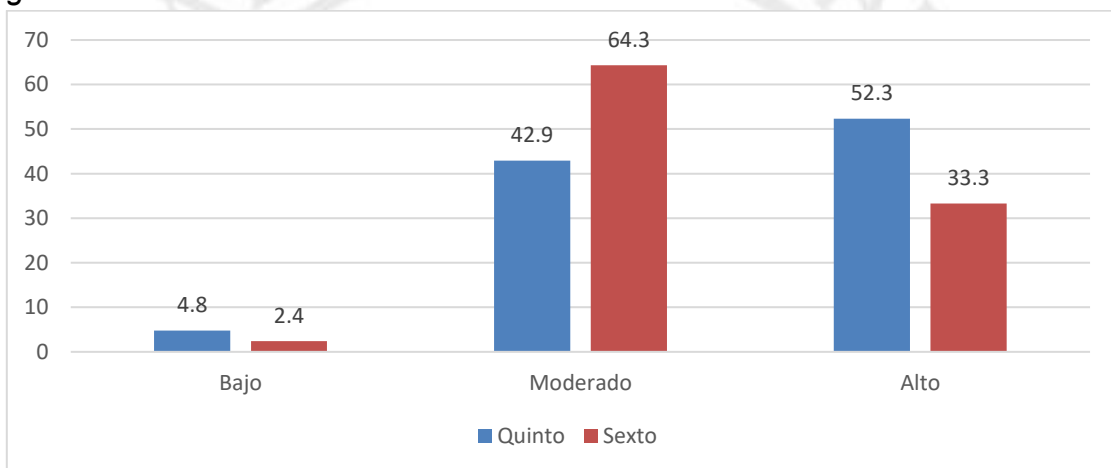
		Habilidades para relacionarse con adultos			
		Bajo	Moderado	Alto	Total
Quinto	N (%)	2(4.8%)	18(42.9%)	22(52.4%)	42(100%)
Sexto	N (%)	1(2.4%)	27(64.3%)	14(33.3%)	42(100%)
Total	N (%)	3 (3.6%)	45 (53.6%)	36 (42.9%)	84 (100%)

En la Tabla 11 se observa que el 53.6% de los estudiantes presentó un

nivel moderado de habilidades para relacionarse con adultos, el 42.9% un nivel alto y solo el 3.6% un nivel bajo. Se destaca que los alumnos de sexto grado predominan en el nivel moderado, mientras que los de quinto tienen mayor presencia en el nivel alto. Esto refleja que la mayoría de los niños mantiene una relación adecuada con los adultos, aunque en su mayoría dentro de un rango intermedio.

Figura 11.

Niveles de habilidades para relacionarse con adultos en niños de quinto y sexto grado



En la Figura 11 se visualiza que el nivel moderado predomina entre los participantes, seguido del nivel alto, y con una mínima proporción en el nivel bajo, confirmando que los estudiantes, en general, muestran una interacción favorable con los adultos de su entorno.

3.2. Análisis Inferencial

3.2.1. Análisis de normalidad

Tabla 12.

Análisis de normalidad.

Variable / Dimensión	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	,962	84	,014
Habilidades sociales	,978	84	,160
Habilidades Sociales Básicas	,985	84	,432
Habilidades para hacer amigos	,977	84	,130
Habilidades conversacionales	,978	84	,166
Habilidades emocionales	,982	84	,295
Habilidades solución de problemas	,988	84	,600
Habilidades para relacionarse con adultos	,990	84	,789

Nota. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

De acuerdo con la prueba Kolmogorov-Smirnov se analizaron las variables y dimensiones de estudio, solo se obtuvo que la adicción a los videojuegos es la única variable que no evidencia normalidad, debido a que la significancia fue menor al 0,05; en cambio la variable Habilidades sociales con todas sus dimensiones si presentan normalidad; ante esta situación se realizó las correlaciones con la prueba Rho de Spearman.

3.2.2. Análisis por objetivos

Este objetivo general consistió en determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de las aulas de quinto y sexto grado de primaria.

Tabla 13.

Relación de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y	5°	-0.145	0.361	42
Habilidades sociales	6°	-0.367	0.017**	42

Nota. Un asterisco (*) indica que la relación es estadísticamente significativa ($p < 0.05$). Dos asteriscos (**) indican que la relación es altamente significativa ($p < 0.01$). Un valor de p mayor a 0.05 significa que no existe una relación significativa entre las variables.

Los resultados de la Tabla 13, muestran que en 5.º grado la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales generales fue negativa pero no significativa ($\rho = -0.145$; $p = 0.361$), lo que indica que en este grupo no se evidencia un impacto claro. En contraste, en 6.º grado sí se encontró una correlación negativa moderada y significativa ($\rho = -0.367$; $p = 0.017$), lo que demuestra que un mayor nivel de adicción a los videojuegos se asocia con una disminución en el desarrollo global de las habilidades sociales en estos niños.

Este objetivo específico 1 consistió en determinar la relación entre la adicción a

los videojuegos y las habilidades sociales básicas en estudiantes del aula de quinto y de sexto grado de primaria.

Tabla 14.

Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades sociales básicas” en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y habilidades sociales básicas	5°	-0.399	0.009**	42
	6°	-0.329	0.033**	42

Nota. *p < 0.05; **p < 0.01; ***p < 0.001.

La Tabla 14 muestra la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales básicas, en ambos grados se evidenció una relación negativa y significativa, tanto en 5.º grado (rho = -0.399; p = 0.009) como en 6.º grado (rho = -0.329; p = 0.033), lo que indica que a mayor adicción a los videojuegos menor es el desarrollo de estas habilidades fundamentales.

Tabla 15.

Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades para hacer amigos” en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y habilidades para hacer amigos	5°	-0.080	0.612	42
	6°	-0.196	0.212	42

Nota. *p < 0.05; **p < 0.01; ***p < 0.001.

En el caso de la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para hacer amigos, no se hallaron asociaciones significativas ni en 5.º grado ($\rho = -0.080$; $p = 0.612$) ni en 6.º grado ($\rho = -0.196$; $p = 0.212$), lo cual sugiere que esta dimensión no se ve directamente afectada por la adicción.

Tabla 16.

Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades conversacionales” en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y habilidades conversacionales	5º	-0.188	0.232	42
	6º	-0.416	0.006**	42

Nota. * $p < 0.05$; ** $p < 0.01$; *** $p < 0.001$.

Respecto a la conexión entre la adicción a los videojuegos y las **habilidades conversacionales**, en 5.º grado la correlación fue negativa pero no significativa ($\rho = -0.188$; $p = 0.232$); en cambio, en 6.º grado sí se encontró una relación negativa moderada y significativa ($\rho = -0.416^{**}$; $p = 0.006$), lo que refleja que la adicción influye en la capacidad de interactuar verbalmente en este grupo.

Tabla 17.

Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades

relacionadas con las emociones y sentimientos” en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y habilidades relacionadas	5°	-0.021	0.894	42
con las emociones y sentimientos	6°	-0.265	0.090	42

Nota. *p < 0.05; **p < 0.01; ***p < 0.001.

Al comprobar la relación con las habilidades emocionales, en 5.º grado no se identificó una relación ($\rho = -0.021$; $p = 0.894$), mientras que en 6.º grado se obtuvo una correlación negativa más marcada, aunque no significativa ($\rho = -0.265$; $p = 0.090$), lo que podría sugerir una tendencia de afectación.

Tabla 18.

Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades para solucionar problemas interpersonales” en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y habilidades para solucionar	5°	-0.151	0.340	42
problemas interpersonales	6°	-0.223	0.155	42

Nota. *p < 0.05; **p < 0.01; ***p < 0.001.

En la comprobación de la conexión entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para solucionar problemas interpersonales, tanto en 5.º grado ($\rho = -0.151$; $p = 0.340$) como en 6.º grado ($\rho = -0.223$; $p = 0.155$), las correlaciones fueron negativas, pero sin significancia, lo que indica que esta

capacidad no presenta un vínculo estadísticamente comprobado con la adicción a los videojuegos.

Tabla 19.

Relación de la adicción a los videojuegos y la dimensión “habilidades para relacionarse con adultos” en niños de quinto y sexto grado

Relación	Grado	Coef. Rho	P-valor	N
Adicción a los videojuegos y habilidades para relacionarse con adultos	5°	-0.035	0.828	42
	6°	-0.310	0.046**	42

Nota. *p < 0.05; **p < 0.01; ***p < 0.001.

Finalmente, al comprobar la relación de las adicciones a los videojuegos con las habilidades para relacionarse con adultos, en 5.º grado no se encontró relación ($\rho = -0.035$; $p = 0.828$), mientras que en 6.º grado sí se observó una correlación negativa significativa ($\rho = -0.310^{**}$; $p = 0.046$), mostrando dificultades en este aspecto conforme aumenta la adicción.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

Este apartado se trabajó siguiendo cada hipótesis, para la general, la cual plantea que existe relación entre adicción a los videojuegos con las habilidades sociales, se encontró que para quinto grado se rechaza esta hipótesis ya que se encontró una significancia igual a 0.361, mientras que en sexto grado se acepta la hipótesis ($\rho = -0.367$; $p = 0.017$), ya que existe una relación pero negativa y moderada.

Estos hallazgos concuerdan con lo encontrado por León y Yana (2023), quienes identificaron una correlación negativa alta ($\rho = -0.899$; $p < 0.05$) entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria, destacando un mayor nivel de dependencia se traduce en dificultades para iniciar conversaciones, hacer preguntas o mantener relaciones interpersonales.

De igual manera, los autores Soria et al. (2023) demostraron una correlación significativa, pero negativa ($r = -0.25$; $p < 0.05$), lo que evidencia que un aumento en la dependencia a los videojuegos se asocia directamente con un deterioro de las habilidades sociales; en este mismo enfoque, Colón et al. (2022) también hallaron correlaciones negativas, específicamente en las dimensiones de manejo del estrés ($\rho = -0.223$; $p < 0.05$) y alternativas a la agresión ($\rho = -0.307$; $p < 0.05$), lo que refuerza la teoría de que un uso excesivo de videojuegos limita la capacidad para gestionar conflictos y responder adecuadamente ante situaciones sociales.

Asimismo, los autores peruanos Soncco y Valdez (2025) demostraron que la dependencia a los juegos online influye de manera directa en un 6.9% sobre las habilidades sociales, afectando sobre todo las dimensiones comunicativas y

relacionales, al reducir el tiempo de convivencia real entre pares. De forma similar, Díaz et al. (2023) evidenciaron que el uso frecuente de videojuegos se asocia con una menor capacidad para expresar opiniones diferentes, mostrando un descenso en el asertividad y la empatía, especialmente entre los adolescentes varones.

Por otro lado, los resultados obtenidos difieren de lo reportado por Collao (2023), quien no encontró una relación significativa entre ambas variables ($\rho = -0.11$; $p > 0.05$), aunque señaló que el uso excesivo podría disminuir la frecuencia de las interacciones sociales, lo cual afectaría indirectamente las dimensiones de comunicación e iniciación de relaciones. En esta misma dirección, Castrillo (2024) halló una correlación negativa muy baja ($r = -0.008$), concluyendo que el uso intensivo de videojuegos no necesariamente se asocia con un deterioro directo de las habilidades sociales, aunque podría influir en su manifestación cotidiana, como la expresión de emociones o la empatía.

Natasha (2022) y Ortiz y Oviedo (2022) también coinciden en que, aunque no se evidenció una correlación significativa general, existen vínculos puntuales en dimensiones como la interacción social y la resolución de conflictos, lo que sugiere que los videojuegos pueden impactar de manera diferenciada según el contexto o el tipo de juego.

De acuerdo con la hipótesis específica 1, que planteaba una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales básicas, se comprobó que en ambos grados existe una relación negativa y significativa, tanto en 5.º grado ($\rho = -0.399$; $p = 0.009$) como en 6.º grado ($\rho = -0.329$; $p = 0.033$), lo que indica que a mayor adicción a los videojuegos menor es el desarrollo de estas habilidades fundamentales. Este hallazgo guarda relación con lo reportado

por Colón et al. (2022), quienes también hallaron una correlación negativa significativa ($\rho = -0.237$), y con los resultados de Soria et al. (2023), quienes evidenciaron una relación similar ($r = -0.25$). No obstante, estos resultados difieren de los de Toaza y Lara (2022), quienes no hallaron una relación significativa ($\rho = -0.147$; $p > 0.050$) en su estudio con adolescentes ecuatorianos.

De acuerdo con la hipótesis específica 2, que planteaba una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para hacer amigos, se halló que no existen asociaciones significativas ni en 5.º grado ($\rho = -0.080$; $p = 0.612$) ni en 6.º grado ($\rho = -0.196$; $p = 0.212$), lo cual sugiere que esta dimensión específica no se ve directamente afectada por la adicción. Este resultado se alinea con los estudios de Toaza y Lara (2022), quienes no hallaron una relación significativa ($\rho = -0.147$; $p > 0.050$), y con los de Natasha (2022), quien tampoco encontró un vínculo significativo en esta dimensión. No obstante, difiere de los hallazgos de Díaz et al. (2023), quienes sí reportaron una relación positiva significativa ($p = 0.001$) entre un mayor uso de videojuegos y menores competencias sociales generales, lo que podría indicar que la habilidad específica para hacer amigos es más resistente que las habilidades sociales globales evaluadas en otros estudios.

De acuerdo con la hipótesis específica 3, que planteaba una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades conversacionales, se comprobó que en 5.º grado la correlación fue negativa pero no significativa ($\rho = -0.188$; $p = 0.232$); en cambio, en 6.º grado sí se encontró una relación negativa moderada y significativa ($\rho = -0.416$; $p = 0.006$). Este resultado en el sexto grado se alinea con los hallazgos de Colón et al. (2022), quienes reportaron un

impacto negativo en dimensiones específicas de la comunicación, y con León y Yana (2023), que identificaron una afectación severa en las habilidades interpersonales. Sin embargo, difiere del estudio de Castrillo (2024), quien no encontró una correlación significativa ($r = -0.008$) entre la adicción y las habilidades sociales, lo que sugiere que el efecto sobre las habilidades conversacionales podría manifestarse de manera más clara en ciertos grupos de edad o contextos educativos específicos.

De acuerdo con la hipótesis específica 4, que planteaba una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos, se halló que en 5.º grado no se identificó una relación ($\rho = -0.021$; $p = 0.894$), mientras que en 6.º grado se obtuvo una correlación negativa más marcada, aunque no significativa ($\rho = -0.265$; $p = 0.090$). Esta tendencia emergente en sexto grado se alinea con el estudio de Díaz et al. (2023), donde las niñas mostraron mayor empatía que los varones, sugiriendo una afectación diferencial en lo emocional, y con el de Colón et al. (2022), que reportó una correlación negativa significativa con la habilidad para manejar el estrés ($\rho = -0.223$). Por el contrario, los resultados difieren radicalmente de los de León y Yana (2023), quienes sí hallaron una correlación negativa alta y significativa ($\rho = -0.899$; $p < 0.05$) en habilidades sociales generales que incluían lo emocional, lo que podría indicar que la afectación en esta dimensión requiere niveles de adicción más severos para manifestarse de manera clara.

De acuerdo con la hipótesis del objetivo específico 5 que planteaba una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para solucionar problemas interpersonales, se comprobó que tanto en 5.º grado ($\rho = -0.151$; $p = 0.340$) como en 6.º grado ($\rho = -0.223$; $p = 0.155$), las correlaciones fueron

negativas, pero sin significancia estadística. Este resultado se alinea con los hallazgos de Toaza y Lara (2022) en Ecuador, quienes no encontraron una relación significativa ($\rho = -0.147$; $p > 0.050$), y con Castrillo (2024) en Puno, quien reportó una correlación negativa muy baja y no significativa ($r = -0.008$). Sin embargo, difiere del estudio de Colón et al. (2022) en Colombia, quienes sí identificaron una correlación negativa significativa en dimensiones específicas como las alternativas a la agresión ($\rho = -0.307$), lo que sugiere que la capacidad para resolver conflictos podría verse afectada solo cuando la adicción alcanza niveles que impactan componentes específicos del comportamiento social. Esta discrepancia resalta la posible influencia de factores contextuales y metodológicos en la manifestación de esta relación particular.

De acuerdo con la hipótesis específica 6, que planteaba una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para relacionarse con adultos, se halló que en 5.º grado no se encontró relación ($\rho = -0.035$; $p = 0.828$), mientras que en 6.º grado sí se observó una correlación negativa significativa ($\rho = -0.310$; $p = 0.046$). Este resultado específico en sexto grado guarda relación con los hallazgos de Díaz et al. (2023), quienes reportaron una afectación significativa en las competencias sociales generales ($p = 0.001$), y con Soria et al. (2023) que evidenciaron una correlación negativa significativa ($r = -0.25$; $p < 0.05$) en estudiantes peruanos. Sin embargo, contrasta notablemente con los resultados de Collao (2023) en Lima, quien encontró una correlación débil y no significativa ($\rho = -0.11$; $p > 0.05$), lo que sugiere que el impacto en las relaciones intergeneracionales podría estar mediado por factores evolutivos particulares del sexto grado, donde la mayor autonomía y tiempo de juego podrían estar restando oportunidades cruciales para desarrollar vínculos

saludables con figuras de autoridad.

Respecto al análisis descriptivo de la adicción a los videojuegos, se encontró que el 53.6% de los estudiantes presentó un nivel bajo de adicción, el 42.9% moderado y el 3.6% alto. En dependencia, predominó el nivel moderado (48.8%) y bajo (44.0%), con un 7.1% en nivel alto. En problemas asociados, la mayoría se ubicó en nivel bajo (57.1%), seguido de moderado (28.6%) y alto (14.3%), lo que muestra que los casos críticos son poco frecuentes, aunque presentes.

Estos resultados coinciden con lo hallado por Toaza y Lara (2022), quienes reportaron que la mayoría de los adolescentes presentaba un nivel bajo o moderado de dependencia, lo que indica que los niveles más graves no son predominantes en la población escolar. De manera similar, Castrillo (2024) identificó una correlación negativa muy baja entre adicción y habilidades sociales, destacando que, aunque existe un uso intensivo de videojuegos, los niveles críticos de adicción no se manifiestan con frecuencia. En la misma línea, Collao (2023) evidenció que, si bien no se encontró relación significativa entre ambas variables, el uso excesivo tiende a reducir las interacciones sociales, lo que sugiere que los niveles más problemáticos pueden tener consecuencias específicas.

Por el contrario, estos resultados difieren de lo reportado por León y Yana (2023), quienes hallaron que el 48% de los estudiantes presentaba un nivel alto de adicción, lo cual contrasta con la baja proporción encontrada en este estudio. En la misma dirección, Natasha (2022) reportó que el 60.3% de los estudiantes en su muestra presentaba adicción a los videojuegos, un porcentaje considerablemente mayor al observado en la presente investigación.

En relación con el análisis de la variable habilidades sociales, el 54.8% de los estudiantes alcanzó un nivel alto en habilidades sociales básicas, el 44.0% moderado y el 1.2% bajo. En habilidades para hacer amigos, el 53.6% se ubicó en nivel moderado y el 46.4% en alto, sin casos bajos. En las emocionales, predominó el nivel moderado (52.4%), seguido de alto (36.9%) y bajo (10.7%). Finalmente, en habilidades para relacionarse con adultos, el 53.6% presentó nivel moderado, el 42.9% alto y el 3.6% bajo, reflejando un desarrollo generalmente favorable.

Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Toaza y Lara (2022), quienes encontraron que la mayoría de los adolescentes evaluados presentaban habilidades sociales dentro del rango normal o bueno, confirmando que, a pesar del uso de videojuegos, no siempre existe un deterioro generalizado de estas competencias. De manera similar, Natasha (2022) indicó que el 82.2% de los estudiantes analizados en Indonesia evidenciaban habilidades sociales en niveles normales, lo que coincide con la predominancia de niveles moderados y altos en el presente estudio.

Asimismo, Ortiz y Oviedo (2022) resaltaron que, aunque no se halló una correlación general significativa, sí se observaron asociaciones a nivel de factores específicos, lo cual sugiere que las habilidades sociales pueden mantenerse en niveles adecuados en la mayoría de los casos.

Por otro lado, estos resultados difieren de lo encontrado por León y Yana (2023), quienes reportaron que el 66.7% de los estudiantes presentaban habilidades sociales deficientes, evidenciando un panorama más preocupante en comparación con el observado en este estudio. En la misma línea, Soria et al. (2023) señalaron una correlación negativa significativa entre dependencia a

videojuegos y habilidades sociales ($r = -0.25$; $p < 0.05$), concluyendo que un mayor nivel de consumo se asocia con un deterioro de estas competencias, lo cual contrasta con el desarrollo favorable evidenciado en la muestra actual.



CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

El análisis de los resultados obtenidos lleva a las siguientes conclusiones:

- a) Existe una relación negativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los niños de sexto grado, siendo esta moderada y significativa ($\rho = -0.367$; $p = 0.017$); en quinto grado la relación fue negativa, aunque no significativa ($\rho = -0.145$; $p = 0.361$).
- b) Se encontró una relación negativa significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales básicas tanto en quinto grado ($\rho = -0.399$; $p = 0.009$) como en sexto grado ($\rho = -0.329$; $p = 0.033$), evidenciando que, a mayor nivel de adicción, menor desarrollo de estas habilidades.
- c) No se halló relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para hacer amigos(as) en ninguno de los grados analizados, lo que indica independencia entre ambas variables.
- d) La adicción a los videojuegos presenta una relación negativa significativa con las habilidades conversacionales en sexto grado ($\rho = -0.416$; $p = 0.006$), mientras que en quinto grado no se encontró correlación relevante.
- e) No se encontraron correlaciones significativas entre la adicción a los videojuegos y las habilidades relacionadas con emociones y sentimientos en ninguno de los grados estudiados.
- f) No se observó relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades de solución de problemas interpersonales en los niños de quinto y sexto grado.

- g) Se evidenció una relación negativa significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades para relacionarse con adultos en los estudiantes de sexto grado ($\rho = -0.310$; $p = 0.046$), mientras que en quinto grado dicha relación no fue significativa.

Con base en estos resultados, se establece que la adicción a los videojuegos afecta negativamente el desarrollo social de los estudiantes, especialmente en el sexto grado, donde se evidencia una mayor sensibilidad a sus efectos. Por ello, fomentar el uso responsable de los videojuegos y promover espacios que fortalezcan las habilidades sociales contribuiría a un desarrollo emocional y relacional más equilibrado en los niños de primaria.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda a la institución educativa diseñar programas de educación enfocados a las buenas prácticas digitales diferenciados por grado escolar, que expliquen el desarrollo progresivo del autocontrol y la regulación emocional frente al uso de videojuegos o uso correcto de internet; para quinto grado, donde la relación aún no es significativa, se debe trabajar como estrategia de prevención primaria talleres lúdicos sobre equilibrio entre ocio y responsabilidad. En sexto grado, se sugiere una intervención más focalizada con estrategias de psicoeducación grupal y entrenamiento en habilidades sociales, con el enfoque de mitigar el abuso de medios digitales para juegos.

Es necesario también, implementar estrategias de campañas informativas sobre el uso responsable de los videojuegos y la promoción de actividades extracurriculares que incentiven la socialización presencial; esto para los casos en los que se identificaron niveles altos o la presencia de problemas asociados, resulta necesario brindar acompañamiento psicológico personalizado y

orientación a los familiares, con el propósito de fortalecer el vínculo afectivo y establecer pautas claras de supervisión parental en el uso de dispositivos electrónicos.

Se recomienda desarrollar estrategias de aprendizaje socioemocional en el currículo escolar, las cuales deben centrarse en el fortalecimiento de las habilidades blandas como empatía, la comunicación asertiva, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos; esto a través de actividades grupales que estimulen el trabajo en equipo y la convivencia positiva; lo que permitirá a los estudiantes mantener relaciones interpersonales saludables y reducir la vulnerabilidad frente a conductas adictivas.

Se recomienda a los directores de la institución evaluada implementar intervenciones escalonadas para el desarrollo de habilidades sociales; para el quinto grado, se debe priorizar el entrenamiento en habilidades básicas como saludar, pedir ayuda o expresar necesidades de manera adecuada; mientras que en sexto grado se deben reforzar las habilidades comunicativas, la interacción con adultos y la gestión emocional en contextos más complejos; para facilitar una formación integral en la que la competencia social evolucione correctamente.

REFERENCIAS

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y Validación del Test "Habilidades de Interacción Social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y La Molina de Lima*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Lima]
- American Psychological Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. 5ta versión*. APA.
- Armaza, J. (2023). El riesgo del uso excesivo de las redes sociales en los estudiantes de latinoamérica. *In SciELO Preprints*. 1(4) doi:10.1590/SciELOPreprints.5241
- Betina, A., & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 12(23), 159-182. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Cajahuanca, Y. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en niños del distrito de Santa Anita, 2021*. Lima: [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2550/Cajahuanca%20L%c3%b3pez%2c%20Yedelin%20Kandy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castrillo, R. (2024). *La adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes del quinto año de la IES. José Carlos Mariátegui aplicación de la UNA-Puno, 2022*. Puno: [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22823/Castrillo_Yavar_Ruth_Elizabeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chicaiza, S. (2022). *Estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales mediante emociones básicas en niños de 3 años*. Ambato: [Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Tesis de Posgrado].

<https://repositorio.puce.edu.ec/items/b2890366-d7a5-4395-a641-cd28db07e69e>

- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón y Uso de Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. doi: 10.6018/analesps
- Clemente, V., Beltrán, A., Herrero, S., Rodríguez, S., Martínez, I., Martín, A., & Tornero, J. (2024). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *Children (Basel)*, 11(11). doi:10.3390/children11111299
- Collao, O. (2023). *Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada de Lima Este, 2023*. Lima: [Tesis de Pregrado, Universidad Norbert Wiener]. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/server/api/core/bitstreams/bbe99cb6-7935-47dc-ab77-cfb6c6a1f976/content>
- Colón, V; Patermina, M; Pestana, J. (2022). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal – Sucre*. [Tesis de Pregrado, Corporación Universitaria del Caribe]. <https://repositorio.cecar.edu.co/server/api/core/bitstreams/f2be87bc-3932-404e-a76c-9a6289528ad7/content>
- Contreras, J. (2023). El fascinante mundo de los videojuegos: Un universo de entretenimiento, evolución y problemáticas. *Scielo*. 3(2).
- Díaz, A; Maquillón, J; Mirete, A. (2023). Habilidades Sociales en el Contexto Presencial y Online: Interferencia del Uso Problemático de la Videoconsola. *Sisyphus - Journal of Education*, 11(1), 167-179. doi: 10.25749/sis.28433
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis. *Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú*. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/book/82>

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill educación, Ciudad de México. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- León, M; Yana, T. (2023). *Adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio nacional, Arequipa, 2023*. [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma de Ica]. <https://repositorio.autonoma-de-ica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/2783/1/26.YANA%20PARI%20LEON%20NEGRON.pdf>
- Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Plataforma Digital Única del Estado Peruano. <http://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005->
- Monjas, I. (1994). Evaluación de la competencia y las habilidades sociales en la edad escolar. Evaluación curricular: Una guía para la intervención psicopedagógica. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Natasha, E. (2022). The Association between Online Game Addiction and Social Skills among High School Students. *Damianus Journal of Medicine*, 21(2), 94-102. doi:10.25170/djm.v21i2.2128
- Ortiz, A; Oviedo, M. (2022). Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una Institución Educativa de Bucaramanga. [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/16809>
- Quintana, M., Sancan, M., Landázuri, M., Abril, D., & Mora, M. (2024). Globalización y cultura: impacto de la integración económica y tecnológica en identidades sociales y tradiciones locales globales y locales. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 1616 – 1637. doi:10.56712/latam.v5i4.2364
- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62). doi:10.6018/eglobal.438641

- Rodríguez, R., & Cantero, M. (2020). Albert Bandura. Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers* (384), 72-76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7677756>
- Salas, E., Merino, C. Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en la población peruana. *Scielo*. 16(4), 1-17. doi: [10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd](https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd)
- Soncco, S., & Valdez, K. (2025). *Dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales en estudiantes del quinto ciclo de la I.E. Carlos Fermín Fitzcarrald, Puerto Maldonado - 2022*. Puerto Maldonado: [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. <https://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/1310>
- Soria, V., Vilchez, V., & Quispe, Y. (2023). *Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022*. Lima: [Tesis de Pregrado, Universidad Continental]. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV_FHU_501_TE_Soria_Vilchez_Quispe_2023.pdf
- Sotés, J., & Mesa, Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica del Centro*, 16(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2709-79272022000300577
- Statista. (10 de 09 de 2024). *Videojuegos en América Latina - Datos estadísticos*. <https://es.statista.com/temas/11329/videojuegos-en-america-latina/#topic-Overview>
- Villalba, S; Franciso, J. (2021). *Habilidades sociales y dependencia emocional en estudiantes de una facultad de la Universidad de Ambato*. [Tesis de Posgrado, Universidad Peruana Cayetano Heredia]
- Toaza, T., & Lara, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Revista de Ciencia Latina*



APÉNDICE

Apéndice A: Consentimiento y asentimiento informado

Apéndice B: Declaración de permiso de la institución

Apéndice C: Autorización del autor



Apéndice A. Consentimiento y asentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotras, Shirley Fernandez y Valeria Meza, egresadas de la carrera de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFÉ). Actualmente nos encontramos realizando un estudio acerca de “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en niños de una institución educativa de Ate”. Para ello se le pedirá al menor que resuelva dos cuestionarios. La participación es estrictamente voluntaria y sobre todo de forma confidencial. Desde ya le agradecemos el permiso para la participación de su menor hijo/a.

De estar conforme, marque la opción SÍ

Caso contrario, marque la opción NO

Acepto que mi hijo(a) _____ participe voluntariamente en esta investigación, el cual he sido informado (a) del proceso de participación, que será conducido por Shirley Fernandez y Valeria Meza.

Nombre del padre, madre o tutor

FIRMA: _____

DNI: _____

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nosotras, Shirley Fernandez y Valeria Meza, egresadas de la carrera de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFÉ). Actualmente nos encontramos realizando un estudio acerca de “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en niños de una institución educativa de Ate”. Para ello quisiéramos contar con su colaboración respondiendo a dos cuestionarios que se entregarán de forma individual. Su participación es completamente voluntaria, siendo confidencial la información brindada.

De estar conforme, marque la opción SÍ

Caso contrario, marque la opción NO

Nombre del menor

FIRMA: _____



**CARTA DECLARATORIA DE APLICACIÓN DEL ASENTIMIENTO Y
CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Nosotras, Valeria Meza y Shirley Fernandez, egresadas de la carrera de Psicología de la UNIFÉ. Declaramos haber realizado el proceso de consentimiento y asentimiento informado a los tutores legales y a los estudiantes participantes de 5to y 6to, en ejecución con los principios éticos que rigen la investigación con menores de edad, para el desarrollo de nuestra investigación. Con el fin de obtener a nivel académico el Título de Licenciatura en Psicología.

Sin más que agregar, declaramos la presente para los fines que correspondan.

Atentamente,

Shirley Valery FERNANDEZ RAMIREZ

Valeria MEZA ROMANI

Apéndice B. Declaración de permiso de la Institución

DECLARACIÓN DE PERMISO DE LA INSTITUCIÓN

Nosotras, Shirley Fernandez y Valeria Meza, identificadas con DNI N° XXXXXXXX y DNI N° XXXXXXXX, bachilleres de la carrera de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFÉ), declaramos haber realizado las coordinaciones pertinentes con el director de la institución educativa en el distrito de Ate, en el cual se aplicó los instrumentos correspondientes a nuestro estudio de investigación.

Dichas coordinaciones se llevaron a cabo con el señor director:
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Los cuestionarios fueron aplicados el día 27 de agosto del año 2025, contando con el respectivo permiso de la institución, el cual fue otorgado para fines estrictamente académicos.

Firmo la presente en señal de conformidad

Lima, 27 de agosto de 2025

Shirley Valery FERNANDEZ RAMIREZ

Valeria MEZA ROMANI

Apéndice C . Autorización del autor

AUTORIZACIÓN DEL AUTOR

Nosotras, Shirley Fernandez y Valeria Meza, identificadas con DNI N° XXXXXXXX y DNI N° XXXXXXXX bachilleres de la carrera de Psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFÉ) , declaramos mediante esta carta el haber realizado el uso del instrumento “Medición de dependencia a los videojuegos adaptado y validado a nivel nacional por Salas et al. (2017)”.

Sin más que agregar, declaramos la presente para los fines que correspondan.

Atentamente,

Shirley Valery FERNANDEZ RAMIREZ

Valeria MEZA ROMANI

AUTORIZACIÓN DEL AUTOR

Nosotras, Shirley Fernandez y Valeria Meza, identificadas con DNI N° XXXXXXXX y DNI N° XXXXXXXX bachilleres de la carrera de Psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFÉ) , declaramos mediante esta carta el haber realizado el uso del instrumento “Cuestionario de habilidades de interacción social (CHIS) validado a nivel nacional por Abugattas (2016)”.

Sin más que agregar, declaramos la presente para los fines que correspondan.

Atentamente,

Shirley Valery FERNANDEZ RAMIREZ

Valeria MEZA ROMANI