

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



Una Institución Adventista

**Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios
de la región San Martín**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogo

Autores:

Luz Victoria Araujo Morales

Lesly Noemí Santisteban Salvador

Asesor:

Psic. Byron Manuel Baquerizo Vega

Morales, febrero de 2022

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DE TESIS

Psic. Byron Manuel Baquerizo Vega de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín”** constituye la memoria que presenta los Bachilleres Luz Victoria Araujo Morales y Lesly Noemí Santisteban Salvador para obtener el título de Profesional de Psicólogo cuya tesis ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Tarapoto a los 8 días del mes de marzo del año 2021.



Psic. Byron Manuel Baquerizo Vega

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En San Martín, Tarapoto, Morales, a 22 día(s) del mes de febrero, del año 2022 siendo las 17:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Tarapoto, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Renzo Felipe Carranza Esteban, el (la) secretario(a):

Mtro. Juanito Vilchez Tulum, y los demás miembros:

Mg. Carmen Elena Sánchez Del Aguila, y el (la) asesor(a) Psic. Byron Manuel

Paquerizo Vega con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado:

"Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la Región San Martín"

del(los) bachiller(es): a) Luz Victoria Araujo Morales

b) Lesly Noemi Santisteban Salvador

c)

conducente a la obtención del título profesional de: Psicóloga

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Luz Victoria Araujo Morales

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>15</u>	<u>B-</u>	<u>con nominación de Bueno</u>	<u>Muy bueno</u>

Bachiller (b): Lesly Noemi Santisteban Salvador

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>con nominación de Bueno</u>	<u>Muy bueno</u>

Bachiller (c):

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

Presidente/a

Asesor/a

Miembro

Miembro

Bachiller (a)

Bachiller (b)

Bachiller (c)

Secretario/a

"Esta sustentación fue realizada de manera virtual uonline sincrónica, conforme al Reglamento General de Grados y Títulos"

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, se utilizó un diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, para la cual se ha tomado una muestra de 308 estudiantes de ambos sexos de entre 15 a 17 años a quienes se le aplicó la Escala de Videojuegos (GAS) y la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales. Los resultados demostraron que existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad ($\rho=-0.756$; $p=0.000$), al mismo tiempo se evidenció la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de sociabilidad, es decir, existe una relación significativa, considerable e inversa con la asertividad ($\rho=-0.679$; $p=0.000$) comunicación ($\rho=-0.677$; $p=0.000$), autoestima ($\rho=-0.696$; $p=0.000$) y la toma de decisiones ($\rho=-0.645$; $p=0.000$). Por lo tanto, el estudio concluye que, cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos menor será la sociabilidad, generando dificultades en la asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, sociabilidad, habilidad social, educación, salud mental.

Abstract

The research aimed to determine if there is a significant relationship between video game addiction and sociability in fifth grade students of schools in the San Martín region, a non-experimental design of a correlational descriptive type was used, for which a sample of 308 students of both sexes between 15 and 17 years old has been taken to whom the Video Game Scale (GAS) and the List of Social Skills Assessment. The results showed that there is a significant and inverse relationship between video game addiction and sociability ($\rho=-0.756$; $p=0.000$), at the same time the relationship between video game addiction and the dimensions of sociability was evidenced, that is, there is a significant, considerable and inverse relationship with assertiveness ($\rho=-0.679$; $p=0.000$) communication ($\rho=-0.677$; $p=0.000$), self-esteem ($\rho=-0.696$; $p=0.000$) and decision-making ($\rho=-0.645$; $p=0.000$). Therefore, the study concludes that, the greater the addiction to video games, the lower the sociability, generating difficulties in assertiveness, communication, self-esteem and decision making.

Keywords: Addiction, video games, socialization, social ability, education, mental health.

Introducción

Dada la rápida evolución de la tecnología digitalizada en todo el mundo, las actividades relacionadas con el uso de internet y los teléfonos inteligentes se han vuelto cada vez más populares (Martínez, 2019). En consecuencia, los problemas de salud y bienestar relacionados con tales actividades son motivo de preocupación para los médicos (Rodríguez, et al., 2020). En relación con los crecientes problemas de salud, la adicción a los juegos en línea y / o fuera de línea ha recibido una atención cada vez mayor, porque muchos estudios han demostrado que se asocian una variedad de impactos negativos, incluida la ansiedad social, la depresión, el bienestar emocional deficiente, y menor satisfacción con la vida (Lin, et al., 2019).

Por lo tanto, la adicción a los juegos es un problema emergente en la salud pública (Muiños, 2018). Un trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente; el patrón de comportamiento es lo suficientemente severo como para implicar una participación significativa de las relaciones familiares, sociales, educativas, profesionales o de otro tipo (Esposito, et al., 2020).

En el Perú, el Ministerio de Salud (2021) advierte que en la actualidad los niños y adolescentes pasan mayor cantidad de horas delante de una computadora, tablet o celular ya sea para entretenerse o por estudios, en la actualidad se evidencia el incremento de la adicción a los videojuegos; debido a las limitaciones generadas por la pandemia Covid-19 como la cuarentena y la falta de interacción con otras personas de la misma edad. Esta situación se vuelve más grave cuando los padres de familia no encuentran el modo de controlar el comportamiento de sus hijos. Respecto a ello el Instituto de Salud Libertad (2020) precisa que las personas se vuelven adictas a los videojuegos por sus características, sobre todo en niños y adolescentes, pues si este pasatiempo normalmente se vuelve rutinario le dedican mayor tiempo que otras actividades o lo usan para librarse de algunas responsabilidades, generando problemas en el comportamiento, lo que desencadena conductas negativas, entre ellas la falta de comunicación con sus padres, baja autoestima, inestabilidad emocional, falta de tolerancia, irritabilidad, entre otras dificultades que si no son controladas por los padres afecta a la salud mental.

Luego de haber conocido la problemática actual respecto a la adicción de los videojuegos y la sociabilidad, podemos decir que es un problema frecuente en los estudiantes ya que, si no son controlados a tiempo o bien detectados, podrían causar problemas de sociabilidad y por ende causar dificultades en un futuro, ello puede conllevar al aislamiento, y/o depresión de las personas que suelen tener el hábito del juego excesivo a través de las diferentes plataformas virtuales.

La adicción a los videojuegos se caracteriza por el uso continuo, que puede darse a través de Internet o fuera de él, suelen ser juegos grupales que requieren nuevas relaciones sociales; sin embargo, con el desarrollo de las tecnologías la tasa de este tipo de adicciones ha ido en aumento. Según la investigación de Widyarti & Hodikoh (2020) estudiaron la relación entre la adicción al juego en línea y el ajuste social en adolescentes, el cual involucró a 111 adolescentes, los instrumentos utilizados fueron la prueba de IGD-20 y un cuestionario de adaptación social, concluyendo que, existe una relación fuerte entre las variables, pues el 56,8% de adolescentes son adictos a los juegos online, pues muestran efectos negativos como disminución de la satisfacción con la vida, trastornos psicológicos y problemas emocionales; asimismo, el 65,8% tienen un ajuste social deficiente, ya que la capacidad de empatizar y simpatizar se inhibe en los adolescentes que juegan. En cuanto a Yildirim (2020), en su indagación concluyó que, existe una baja correlación negativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad con la sociedad, dado que los niveles de adicción eran más altos en varones que en mujeres, además tienen problemas para entablar relaciones y que están expuestos a acoso, debido a que no tienen amistades suficientes y tienen ansiedad social, hacen que los juegos en línea sean vistos como un espacio social alternativo que se correlaciona con la adicción a los videojuegos.

Por otro lado, Peralta y Torres (2020) analizaron la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes, recurrieron a una muestra de 196 adolescentes de ambos sexos, siendo un estudio correlacional acompañado de un diseño transversal; concluyó que, las variables no se relacionan, ya que los estudiantes no presentan un uso patológico para ser considerado adicción, pero se evidencia un pequeño porcentaje de participantes que muestran una conducta antisocial media (comportamientos agresivos), como también, muchos que repitieron el año escolar presentaban conductas antisociales. Asimismo, Purnama, *et al.*, (2021), tuvieron como objetivo determinar los efectos sociales de la adicción a los juegos en línea en los

adolescentes, siendo un estudio de revisión sistemática, se analizaron 15 artículos de los últimos cinco años; los resultados indicaron que existe una influencia alta social en la adicción a los videojuegos en línea en los adolescentes, debido a que en los adolescentes de 10 años de edad a más viene afectando tanto en su vida social y sus relaciones con la familia.

A continuación, se definen aspectos teóricos en cuanto a las variables de estudio. Según Andrade, et al., (2019) señalan que, con la llegada de internet y las nuevas tecnologías, se ha expandido para acceder a una variedad de contenido a través de múltiples dispositivos para la interacción, el entretenimiento o el aprendizaje; el cual ha permitido que la mayoría de los videojuegos se jueguen con otros usuarios, lo que puede crear mecanismos adictivos entre los adolescentes. Como lo indica Esposito, et al., (2020), la adicción a los videojuegos es el uso compulsivo o descontrolado de los videojuegos, de manera que causa problemas en otras áreas de la vida de la persona. Asimismo, la adicción a los videojuegos también conocida como trastorno de los juegos o trastorno de los juegos de Internet (Carbonell, 2020), generalmente se define como el uso problemático y compulsivo de los videojuegos que da como resultado un deterioro significativo de la capacidad de un individuo para funcionar en varios dominios de la vida durante un período prolongado de tiempo (Vara, 2017; Muiños, 2018).

Pero una preocupación obsesiva por los juegos a expensas de las actividades u obligaciones de la vida real comparte algunas de las características del comportamiento adictivo (Barbon, 2021), pues en los adolescentes se pueden observar señales de advertencias clave que debe estar atento según lo indicado por Kocakoğlu, *et al.*, (2020), como: rendimiento deficiente en la escuela, irresponsabilidades del hogar como resultado de la preocupación por los juegos, descuido de otros pasatiempos o amistades, un declive en la higiene personal o el aseo personal, incapacidad para establecer límites sobre la cantidad de tiempo que se dedica al juego (Anjasari, *et al.*, 2020), signos de irritabilidad, ansiedad o enojo cuando se ve obligado a dejar de jugar (Sitorus, *et al.*, 2020), síntomas de abstinencia física o psicológica como pérdida de apetito, insomnio, agitación o arrebatos emocionales si se le quita el juego (Caner & Evgin, 2021; Saddhono,*et al.*, 2020).

Por su parte, Korte, *et al.*, (2020) sostienen que, el término sociabilidad es el proceso mediante el cual los estándares, habilidades, motivos, actitudes y comportamientos de un individuo

cambian para ajustarse a los que se consideran deseables y apropiados para su papel presente y futuro en cualquier sociedad en particular. Además, la comunicación influye no solo en la forma de sociabilidad, sino que genera en el individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima (Barbon, 2021), además, en su opinión piensan que mantiene una comunicación buena, al momento de interactuar cara a cara la comunicación es corta, pues manifiestan sentimientos de rechazos (Jin, 2020). En cuanto a Zatrahadi, *et al.*, (2021), la sociabilidad representa esencialmente todo el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida y es una influencia central en el comportamiento, las creencias y las acciones de los adultos y de los niños. Por ello, Rodríguez, *et al.*, (2020) indica que, el mayor uso de la tecnología tiene el potencial de crear una desconexión social tanto para los niños pequeños como para los mayores, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades sociales y relacionales.

Por lo tanto, la presente investigación, es significativa porque contribuye al conocimiento científico el cual ayuda a poder obtener datos importantes respecto a la correlación entre la variable adicción a los videojuegos y la sociabilidad. De ahí la importancia de buscar establecer la relación entre las variables para poder llegar a una conclusión y por ende poder plasmar las recomendaciones que demanden, de esta manera se contribuirá con los estudiantes de los colegios de la región San Martín.

Por otro lado, podemos decir que toda la información se pondrá a disposición científica y de la profesión de psicología, el cual se establece como una fuente productora para futuras investigaciones, en cuanto al ámbito social la presente investigación será de utilidad para los padres y docentes de la institución educativa, ya que podrán tomar medidas de prevención respecto a la adicción de los videojuegos con la finalidad de poder dar un cambio a la comunidad estudiantil.

Dado lo expuesto anteriormente, la investigación estableció como Objetivo General: Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín.

Al mismo tiempo, se establecieron objetivos específicos: i. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la asertividad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín.; ii. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la comunicación en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San

Martín.; iii. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la autoestima en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín.; iv. Determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la toma de decisiones en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín.

Materiales y métodos

La investigación fue de tipo descriptiva, pues a través de ella se buscó generar mayor conocimiento sobre la relación que existe entre las variables de estudio, la misma que aportará lineamientos teóricos para la evaluación de las variables (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica, 2018). Asimismo, fue de nivel correlacional, ya que los objetivos así lo establecen, desarrollado bajo un diseño no experimental y de corte transversal, pues las evaluaciones se realizaron sin manipulación alguna de las variables y una única vez (HernándezSampieri y Mendoza, 2018).

La población de la presente investigación estuvo compuesta por estudiantes de colegios del quinto grado de la región San Martín, dentro de ellos se encuentran el Colegio José de San Martín, la I.E. particular Preuniversitario San Juan Bosco, Institución Educativa Adventista San Mateo, I.E 0760 José Olaya Balandra y I.E. Alberto Leveau García. Cantidad de estudiantes que teniendo en cuenta la aplicación del muestreo no probabilístico por conveniencia, asciende a una muestra representativa de 308 estudiantes, quienes han sido seleccionados a través del consentimiento informado de sus padres y teniendo en cuenta que los estudiantes estén inmersos en los videojuegos.

Criterios de inclusión: todos los estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín.

Criterios de exclusión: aquellos estudiantes que no deseen formar parte de la investigación, o que no obtengan el permiso de sus padres para su participación.

Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta la cual estuvo dirigida a los estudiantes previo consentimiento de los padres de familia, a quienes se aplicó dos instrumentos, el primero para evaluar la variable adicción a los videojuegos denominado escala de Adicción a los Videojuegos (GAS por sus siglas en ingles) de Lemmens, Valkenburg & Peter, cuestionario que

cuenta con 21 ítems agrupados en siete dimensiones: Prominencia conformado por el ítem 1, 2 y 3. Tolerancia conformado por el ítem 4, 5 y 6; Modificación del estado de ánimo conformado por el ítem 7, 8 y 9; Retirada conformada por el ítem 10, 11 y 12; Recaída conformada por el ítem 13, 14 y 15; Conflictos conformada por el ítem 16, 17 y 18, así como Problemas conformada por el ítem 19, 20 y 21; las cuales responden a una escala de tipo Likert (nunca, raramente, algunas veces, a menudo, muy a menudo). Instrumento que ha sido traducido y adaptado en el Perú por Castañeda y Velarde (2020) logrando una validez de 0.980 y una confiabilidad (Alfa de Cronbach) de 0.891.

Para la evaluar la variable sociabilidad se utilizó la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales creado por el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado –Hideyo Noguchi, cuestionario que cuenta con 42 ítems agrupados en cuatro dimensiones: Asertividad conformada por los ítems del 1 al 12; Comunicación conformada por los ítems del 13 al 21; Autoestima conformada por los ítems del 22 al 33 y Toma de decisiones conformada por los ítems del 34 al 42; las cuales responden a una escala de tipo Likert (nunca, rara vez, a veces, a menudo, siempre). Instrumento que ha sido adaptado por Estrada (2019) logrado una validez de 0.837 y una confiabilidad (Alfa de Cronbach) de 0.712.

Por lo tanto, fue necesario solicitar los permisos correspondientes al director de cada institución educativa mencionada para proceder con el desarrollo de la investigación, asimismo, fueron los padres de familia quienes respondieron al consentimiento informado para que su menor hijo pueda participar de la encuesta virtual, creada a través del Google Forms para lograr un registro automático de los datos. Cabe precisar que los datos fueron registrados de manera anónima.

Por otro lado, para el procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS versión 26, en la cual se tabularon los datos recolectados en los instrumentos respecto a cada estudiante encuestado, el programa fue útil para analizar los datos demográficos de la población, así como realizar la prueba de normalidad (Kolmogorov Smirnov) y establecer las relaciones estadísticas (Rho de Spearman) que dan respuesta a los objetivos general y específicos de la investigación.

Resultados Análisis descriptivo

Tabla 1

Datos sociodemográficos

		Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Femenino	119	38.6
	Masculino	189	61.4
Edad	15	93	30.2
	16	185	60.1
	17	30	9.7

Fuente: encuesta a los estudiantes de colegios de la región San Martín.

Se observa en la tabla 1 que el 38.6% son mujeres y el 61.4% son hombres, asimismo, se observa que el 30.2% tiene 15 años de edad, el 60.1% tiene 16 años de edad y el 9.7% tiene 17 años.

Análisis inferencial

Tabla 2

Prueba de normalidad de los datos procesados

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	.091	308	.000
Sociabilidad	.143	308	.000
Asertividad	.110	308	.000
Comunicación	.083	308	.000
Autoestima	.075	308	.000
Toma de decisiones	.088	308	.000

En la tabla 2 se evidencia los resultados de la prueba de normalidad de los datos procesados en el SPSS v.26, índices que en gran parte al no ser mayor al margen esperado (0.05) se determina que la distribución de los datos recolectados en los instrumentos no es normal, por lo tanto, es fundamental establecer la relaciones a través del estadístico de correlación no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 3

Relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la sociabilidad

	Adicción a los videojuegos		
	Rho	p)	N
Sociabilidad	-0.756	0.000	308
Asertividad	-0.679	0.000	308
Comunicación	-0.677	0.000	308
Autoestima	-0.696	0.000	308
Toma de decisiones	-0.645	0.000	308

En la tabla 3 se observa un coeficiente de correlación (rho) de -0.756 y una significancia (bilateral) de 0.000, lo que significa que existe relación significativamente inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad, es decir, que cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos, menor será el nivel de sociabilidad.

Al mismo tiempo, se evidencia las correlaciones de la variable adicción a los juegos y las dimensiones de la variable sociabilidad, las cuales son negativas considerables.

Discusión

Resulta importante el aporte que este trabajo puede tener en la sociedad, pues demuestra que la adicción a los videojuegos es un problema que se caracteriza por el uso continuo del internet, en el que participan de forma grupal o individual y que requieren relaciones sociales nuevas, es así que con el desarrollo de las tecnologías la tasa de este tipo de adicciones ha ido en aumento. Respecto a ello Esposito, *et al.*, (2020), sustenta que la adicción a los videojuegos es el uso compulsivo de los mismos ocasionando problemas en otras áreas de la vida personal. Se percibe entonces a los videojuegos en la actualidad como una adicción, la misma que fue corroborada por el Ministerio de Salud (2021) quienes advierten que los niños y adolescentes al pasar mayor cantidad de horas delante de una computadora, tablet o celular ya sea para entretenerse o por estudios, ha evidenciado un incremento de la adicción a los videojuegos.

Desde la realidad de la investigación se ha logrado identificar que existe una relación significativa inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes del quinto

grado de colegios de la Región San Martín, resultado que fue corroborado por el nivel de significancia 0.000 y el coeficiente de correlación (ρ) de -0.756. En contraste con lo mencionado, Widyarti & Hodikoh (2020) en su investigación realizada a 11 adolescentes determinó que existe relación entre la adicción al juego y el ajuste social en menores, ocasionando en ellos efectos negativos como problemas de comportamiento, falta de comunicación, disminución de la satisfacción con la vida y diversos trastornos. Comparando estos hallazgos con otros estudios efectuados, resulta importante asumir que este problema se observa en todo el mundo, claro está que miles de adolescentes se ven envueltos en esta situación debido a diversos factores como la falta de control, la excesiva flexibilidad y el poco interés que los padres tienen a las actividades que realizan sus hijos. Resultado que es apoyado por el trabajo de Yıldırım (2020) quien identificó que la adicción a los videojuegos tiene una baja asociación negativa con la sociabilidad en los adolescentes, siendo los estudiantes varones quienes presentaron un nivel alto de adicción en comparación a las niñas, trayendo como dificultad el no poder expresarse con los demás y mantener relaciones familiares o amicales.

Por otro lado, se ha demostrado la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la sociabilidad, expresando una relación significativa, considerable e inversa con la asertividad ($\rho=-0.679$; $p= 0.000$), donde demuestra que los alumnos tienen dificultades para mantener relaciones adecuadas en la familia como con sus amigos y otras personas por su forma de expresarse. Esta idea es apoyada por Zatrahadi, *et al.*, (2021) quien determina que la sociabilidad representa esencialmente todo el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida y es una influencia central en el comportamiento, las creencias y las acciones de los adultos y de los niños. Comparando el resultado con el hallazgo es importante recalcar que la asertividad es un aspecto importante dentro de la sociabilidad que deben reforzar en los adolescentes pues están en una etapa en la que asumen comportamientos que marcan su personalidad.

Asimismo, se identificó que existe una relación significativa, considerable e inversa con la comunicación ($\rho=-0.677$; $p= 0.000$), evidenciando que los adolescentes tienen dificultad para expresarse con las personas de su entorno. Por su parte Barbon (2021) señala que la comunicación influye no solo en la forma de sociabilidad, sino al encontrarse en niveles bajos genera en el

individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima. En ese sentido es importante señalar que el factor comunicación es un elemento que facilita la interacción entre las personas, considerándose una herramienta para que el padre de familia transmita su posición sobre ciertas acciones o comportamientos.

Por otro lado, se identificó que existe una relación significativa, considerable e inversa con la autoestima ($\rho = -0.696$; $p = 0.000$), esto quiere decir que los adolescentes tienen dificultades en cuanto a su autocuidado como aseo, alimentación, entre otros. Resultado que es corroborado por Yildirim (2020) quien identificó que la adicción a los videojuegos tiene una baja asociación negativa con la sociabilidad en los adolescentes, siendo los estudiantes varones quienes presentaron un nivel alto de adicción en comparación a las niñas, pero que además el componente que mayormente afecta esta realidad es la autoestima. En ese sentido es importante señalar que hay un trabajo arduo que tanto las instituciones y los padres deben desarrollar conjuntamente para reducir los índices de adicción y evitar que más adolescentes caigan en el vicio.

Por ello, Rodríguez, et al., (2020) indica que, el mayor uso de la tecnología tiene el potencial de crear una desconexión social tanto para los niños pequeños como para los mayores, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades sociales y relacionales.

La toma de decisiones ($\rho = -0.645$; $p = 0.000$), esto refiere que cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos menor será la habilidad social de los estudiantes de 5° de secundaria en colegios de la región San Martín, provocando una inestabilidad en la capacidad de discernir entre lo que no deben o deben hacer. Cierta similitud se evidencia en la investigación de Peralta y Torres (2020) pues señalan que un pequeño grupo de estudiantes presentaban comportamientos antisociales en nivel medio, pues esto debido a que el uso excesivo de los videojuegos ocasiona cambios a nivel cerebral, permitiendo que el niño no desarrolle habilidades de expresión adecuadamente sin agresividad. Como también Purnama, *et al.*, (2021), determinó que, debido a la ausencia de sociabilidad, los adolescentes vienen siendo afectados en su vida social como las relaciones con su familia. En cuanto a Zatrachadi, et al., (2021), la sociabilidad es todo el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida y es una influencia central en el comportamiento, las creencias y las acciones de

los adultos y de los niños. Además, la comunicación influye no solo en la forma de sociabilidad, sino que genera en el individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima (Barbon, 2021).

Por lo tanto, es necesario prestar mayor atención a las posibles conductas adictivas en términos de videojuegos para identificar tanto a los preadolescentes como a los adolescentes en riesgo y brindarles una asistencia adecuada (Esposito, *et al.*, 2020).

Finalmente, tomando en cuenta los resultados obtenidos, esperamos un trabajo multidisciplinario tanto de las instituciones educativas como de los padres de familia, en la población para intervenir oportunamente en aquellos estudiantes que estén en riesgo de dependencia a videojuegos, así como también prevenir la permanencia y evolución de la conducta en la población.

Conclusión

En términos generales, se determinó que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, en donde luego de aplicar la correlación se obtuvo que ($\rho=-0.756$; $p=,000$), lo cual denota una relación significativa, inversa y considerable.

Al mismo tiempo, se determinó que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la asertividad en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, contrastada por una significancia de 0.000 y una correlación de -0.679, lo cual denota una relación significativa, inversa y considerable.

De igual modo, se determinó que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la comunicación en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, contrastada por una significancia de 0.000 y una correlación de -0.677, lo cual denota una relación significativa, inversa y considerable.

Además, se determinó que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la autoestima en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, contrastada por una significancia de 0.000 y una correlación de -0.696, lo cual denota una relación significativa, inversa y considerable.

Por último, se determinó que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la toma de decisiones en estudiantes del quinto grado de colegios de la región San Martín, contrastada por una significancia de 0.000 y una correlación de -0.645, lo cual denota una relación significativa, inversa y considerable.

Recomendaciones

Se recomienda a los padres de familia mantener un control del uso de los aparatos electrónicos donde sus hijos puedan tener interacción con los videojuegos.

A las instituciones educativas, realizar un trabajo multidisciplinario que prevenga la adicción a los videojuegos, como también fomente actividades de participación social y grupos de estudio.

A los gobiernos regionales, locales y diferentes ministerios competentes del estado para que realicen proyectos y programas para los niños y adolescentes que fortalezcan sus habilidades cognitivas, culturales, artísticas, entre otros.

Referencias

- Andrade, L. I., Carbonell, X., y López, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and addictions: salud y drogas*, 19(1), 1-10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Anjasari, E., Srinadi, I., & Nilakusmawati, D. (2020). The relationship between online game addiction and social interaction in adolescents. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177-181. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>
- Barbon, W. E. (2021). Some factors associated with video game addiction of Filipinos found during the COVID-19 pandemic. *DLSU Research Congress*, 1-6. <https://www.dlsu.edu.ph/wp-content/uploads/pdf/conferences/researchcongressproceedings/2021/SEP-13.pdf>
- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y Oportunidades. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-222. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Castañeda, S. F., y Velarde, J. M. (2020). *Traducción y Adaptación de la Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) en Adolescentes de Lima*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62974/Casta% c3% b1eda_ G SF-Velarde_ VJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62974/Casta%c3%b1eda_GSF-Velarde_VJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los Investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - Reglamento RENACYT*. Lima, Perú: CONCYTEC. https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*, 56(5), 1-15. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>

- Estrada, E. G. (2019). Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes del nivel secundaria. *SCIÉENDO*, 22(4), 299-305. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2019.037>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V.
- Instituto de Salud Libertad. (2020). *Adicción a los videojuegos*. Salud Libertad: <https://www.saludlibertad.com/psicologos-de-adicciones/>
- Jin, H. (2020). Opportunities and risks in the process of socialization of modern adolescents in the medium of new media. *RUDN: Journal of Studies in Literature and Journalism*, 25(3), 576-585. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2020-25-3-576-585>
- Kocakoğlu, U., Karaoğlu, N., & Kutlu, R. (2020). The relationship between computer game addiction and obesity in third and fourth grade elementary school students. *Gülhane Medical Journal*, 63, 87-95. http://cms.galenos.com.tr/Uploads/Article_47503/GMJ-6387En.pdf
- Korte, A., Calmbach, M., Florack, J., & Mendes, U. (2020). Beschleunigte Lebenswelten – Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen im Jetzt und Heute. *Monatsschr Kinderheilkd*, 168, 715–729. <https://doi.org/10.1007/s00112-020-00928-6>
- Lin, C.-Y., Imani, V., Broström, A., Årestedt, K., Pakpour, A. H., & Griffiths, M. D. (2019). Evaluating the Psychometric Properties of the 7-Item Persian Game Addiction Scale for Iranian Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10(149), 1-13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00149>
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL)*, 56(2), 1-21. <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Plataforma del Estado Peruano: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19haincrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Muiños, F. M. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *PSOCIAL. Revista de Investigación en*

- Psicología Social*, 4(2), 32-46.
<https://recreadigital.jalisco.gob.mx/recursos/wpcontent/uploads/2021/02/2803-REVISI%C3%93N-DE-LA-LITERATURA-CIENT%C3%8DFICA-SOBRE-LA-ADICCI%C3%93N-A-LOS-VIDEOJU.pdf>
- Peralta, L. L., y Torres, M. C. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Purnama, A., Lema, E. R., Karouw, B. M., Saadah, H., Rafael, S. E., & Yusuf, A. (2021). Social effects of online game addiction in adolescents: A systematic review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 1081-1088. <https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.764>
- Rodríguez, G., Jiménez, J. F., y Massa, S. M. (2020). Ámbitos digitales de socialización: propuestas de aquí (Argentina) y de allá (España). *Boletín SIED*, 2(2), 67-80. <https://revista.sied.mdp.edu.ar/index.php/boletin/article/view/41>
- Saddhono, K., Setyawan, B. W., Raharjo, Y. M., & Devilito, R. (2020). The Diagnosis of Online Game Addiction on Indonesian Adolescent Using Certainty Factor Method. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 25(2), 191-197. <https://web.b.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=16331311&AN=143603419&h=XbG0YFVZ21vfj7XCt8M%2fsCrPBjLfxoZ8MHaWGM31GFCnanfXuF2Fs12tQFj9KE06zfsvvansKpZzUfYyZlgEOw%3d%3d&crl=c&resultNs=AdminWebAuth&resultLocal=>
- Sitorus, N., Arfines, P., & Suryaputri, I. (2020). Relationship between Online Game Addiction with Depression in Adolescents from 6 High Schools in Indonesia. *Global Journal of Health Science*, 12(1), 43-52. <https://doi.org/10.5539/gjhs.v12n12p43>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193 -216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Widyarti, T., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *JurnalKeperawatan*, 12(1), 17-22. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700>

Yıldırım, E. (2020). Video game addiction in Turkey: Does it correlate between basic psychological needs and perceived social support? *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(2), 106-117.

<https://www.journals.lapub.co.uk/index.php/perr/article/view/1749>

Zatrahadi, F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 1519.

<https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93>