UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Incidencia del uso de videojuegos en las habilidades sociales de adolescentes escolarizados en el municipio de Itagüí - Antioquía

Valentina Amaya Montoya
Sindy Julyeth Asprilla Peñafiel
Santiago Motato Arbeláez

Trabajo de grado presentado para optar al título de Psicólogos.

Asesor
Emerson Hipólito Chindoy Luna

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Psicología
Medellín, Antioquia, Colombia
2025

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
1803

Cita	(Amaya-Montoya et al., 2025)
Referencia **Estilo APA 7 (2020)**	Amaya-Montoya, V., Asprilla-Peñafiel, S., & Motato-Arbeláez, S. (2025). *Incidencia del uso de videojuegos en las habilidades sociales de adolescentes escolarizados en el municipio de Itagüí - Antioquía* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

creative commons CC BY NC SA

UNIVERSID DE ANTIOQ
Vicerrectoría de Docenc

Sistema de Biblic

CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

Repositorio Institucional: http://bibliotecadigital.udea.edu.co

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de grado, en primer lugar a nuestros padres, por su apoyo y amor incondicional a lo largo de nuestras vidas. En segundo lugar a nuestros amigos que han sido soporte y apoyo durante nuestra carrera. Y en especial a nosotros mismos, por haber persistido, crecido y superado nuestras propias limitaciones durante este proceso.

Agradecimiento

Agradecemos a todos los involucrados en este proceso de trabajo de grado, cada una de sus palabras y aportes hicieron que este trabajo fuese finalizado.

Gracias por el apoyo y guía de nuestra amiga Lina Galvis, en la parte estadística, a Marcela Hernández, quien nos apoyó con traducción cuando fue necesario. A la institución Diego Echavarría Misas por abrirnos sus puertas, a sus estudiantes y cada uno de nuestros participantes por ser parte de nuestra investigación sin solicitar nada a cambio, especialmente a “nuestro cuarto integrante”, Kevin Giraldo, porque aparte de ser participante nos ayudó a gestionar y motivar a otros estudiantes.

Queremos brindar un agradecimiento especial a nuestro profesor Dagoberto Barrera, por ser la primera persona que nos guío en este camino y a nuestro asesor Emerson Chindoy Luna quien nos acompañó en cada paso de la elaboración.

Finalmente, agradecemos a nosotros mismos por la perseverancia y esmero que dedicamos a este trabajo el cual nos hace crecer de manera personal y profesional.

Tabla de contenido

Resumen 9

Abstract 10

Introducción 11

1 Planteamiento del problema 12

1.1 Antecedentes 14

1.1.1 Aspectos Familiares 14

1.1.2 Relaciones sociales 15

1.1.3 Aspectos Escolares 16

1.1.4 Variables sociodemográficas 18

1.1.5 Procesos psicológicos 19

1.1.6 Factores predisponentes y consecuencias del uso de videojuegos 20

2 Justificación 21

3 Objetivos 22

3.1 Objetivo general 22

3.2 Objetivos específicos 22

4 Hipótesis 23

5 Marco teórico 24

5.1 Videojuegos 24

5.2 Adicciones sin sustancia 25

5.3 La adolescencia 27

5.4 Habilidades sociales 30

5.4.1 Habilidades de Comunicación No Verbal 30

5.4.2 Habilidades paralingüísticas 30

5.4.3 Habilidades de Expresión Verbal 31

5.4.4 Habilidades mixtas más generales....31
5.5 Medición de las habilidades sociales....31
6 Metodología....33
6.1 Enfoque....33
6.2 Diseño de la investigación....33
6.3 Población y muestra....33
6.4 Técnicas de recolección de información....34
6.5 Procedimiento a seguir para obtener los datos....34
6.6 Plan de análisis de datos....35
6.7 Criterios éticos....38
6.8 Criterios de rigor o validez....39
8 Resultados....41
8 Discusión....56
9 Conclusiones....60
10 Recomendaciones....62
Referencias....63
Anexos....68

Lista de tablas

Tabla 1 Factores de la Escala de Habilidades Sociales (EHS) con clave de referencia 41

Lista de figuras

Figura 1 Autoexpresión en situaciones sociales (R1) según el género 43
Figura 2 Defensa de los propios derechos como consumidor (R2) según el género 44
Figura 3 Expresión de enfado o disconformidad (R3) según el género 44
Figura 4 Capacidad para decir no y cortar interacciones (R4) según el género 45
Figura 5 Capacidad para hacer peticiones (R5) según el género 46
Figura 6 Interacción positiva con el sexo opuesto (R6) según el género 46
Figura 7 Nivel total de habilidades sociales (RT) según el género 47
Figura 8 Tiempo de uso de videojuegos en días con y sin clase según el género 48
Figura 9 Gráfica de habilidades sociales (RT) vs días de uso de videojuegos con y sin clase 49
Figura 10 Gráfica de edad de los adolescentes vs el tiempo de uso de videojuegos con y sin clase 50
Figura 11 Dispositivo utilizado para jugar videojuegos según la edad 51
Figura 12 Dispositivo utilizado para jugar videojuegos según el género 52

Siglas, acrónimos y abreviaturas

CEL	Celular
CIE-11	Clasificación Internacional de Enfermedades, 11ª Revisión
CNS	Consola
DANE	Departamento Administrativo Nacional de Estadística
EHS	Escala de Habilidades sociales
MINTIC	Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones
OMS	Organización Mundial de la Salud
PC	Computador
UdeA	Universidad de Antioquia

Resumen

El presente trabajo de grado describe la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de adolescentes escolarizados en el municipio de Itagüí-Antioquia. Para ello se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental transversal descriptivo, en el que participaron 40 adolescentes entre 12 y 17 años, a quienes se les aplicó la escala de habilidades sociales (EHS) de Gismero y dos cuestionarios que permitieron indagar acerca de los hábitos, patrones de conducta y percepción de uso de videojuegos. Los resultados muestran que, en general, los hombres presentan niveles más altos de habilidades sociales que las mujeres, pese a que estos tienen un mayor tiempo de uso de videojuegos, tanto en días con clase como en días sin clase. Se concluye que no existe una relación inversamente proporcional entre el tiempo de uso de videojuegos y las habilidades sociales de los participantes, por lo que se recomienda que en próximas investigaciones se amplíe la población participante, teniendo en cuenta factores sociodemográficos, contextuales y características individuales de cada sujeto, ya que esto afecta el cómo se usa los videojuegos y su relación con las habilidades sociales.

Palabras clave: adolescencia, habilidades sociales, videojuegos, escala de habilidades sociales EHS, uso de videojuegos.

Abstract

This undergraduate thesis explores the relationship between video game use and social skills among school-aged adolescents in the municipality of Itagüí, Antioquia. A quantitative, non-experimental, cross-sectional descriptive design was employed, involving 40 adolescents aged 12 to 17. Participants completed the Gismero Social Skills Scale (EHS) and two questionnaires designed to assess their habits, behavioral patterns, and perceptions regarding video game use. The results indicate that, overall, male participants exhibit higher levels of social skills than females, despite spending more time playing video games on both school days and non-school days. The study concludes that there is no inverse relationship between the amount of time spent playing video games and the participants' social skills. It is recommended that future research expand the sample size and consider sociodemographic, contextual, and individual factors, as these may influence how video games are used and their relationship with social skills.

Keywords: adolescence, social skills, video games, EHS social skills scale, video game use.

Introducción

Los videojuegos en la actualidad se han consolidado como un fenómeno social y cultural que impacta de manera significativa a la población joven. Su cada vez más creciente popularidad ha hecho de este medio de entretenimiento una forma de interactuar con otros, en donde los adolescentes pueden formar vínculos, compartir experiencias o pertenecer a comunidades virtuales y que, gracias al desarrollo tecnológico, resultan cada vez más llamativos y accesibles a través de dispositivos como teléfonos móviles, computadores o consolas. Esto ha llevado a plantear interrogantes acerca de ¿cuál es la relación entre el uso de videojuegos por parte de adolescentes y sus habilidades sociales?

Así, este estudio busca brindar conocimientos acerca de fenómenos que se pueden encontrar en la adolescencia actual, y cómo puede influir en su contexto diario, a partir de un estudio con una población particular, pero que puede ser un precedente para investigaciones futuras, con poblaciones y características más amplias.

Por consiguiente, el presente trabajo de investigación tiene como propósito describir la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de adolescentes escolarizados del municipio de Itagüí-Antioquía, basado en una búsqueda bibliográfica y de antecedentes sobre videojuegos, adicciones sin sustancia, adolescencia, habilidades sociales y evaluación de habilidades sociales. Este estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental transversal descriptivo, que nos permitió observar el fenómeno tal y como ocurre en la realidad, en un momento específico y detallar patrones de comportamientos y las percepciones acerca del uso de videojuegos en los adolescentes participantes, recolectando información medible a través de instrumentos, como lo son la escala EHS de Gismero y dos cuestionarios, que además brindan datos sociodemográficos y cuantifican el tiempo de uso de vídeojuegos.

Finalmente, se presentan los resultados obtenidos, a través de gráficas de barras, gráficos de dispersión y descripciones, que permiten ver cómo se presenta el fenómeno estudiado en nuestra población; estos hallazgos en complemento con la teoría, dan cuenta de datos de interés de los participantes estudiados, tales como el nivel de habilidades sociales y los patrones de conducta asociados al uso de videojuegos.

1 Planteamiento del problema

Los videojuegos son juegos electrónicos en los que una o más personas interactúan en una pantalla como interfaz, por medio de plataformas digitales tales como computadoras, consolas y dispositivos portátiles. Se caracterizan por ser una prueba que sigue una serie de reglas y cuyo objetivo es el entretenimiento y la diversión del usuario (Pereira-Henríquez & Alonzo-Zúñiga, 2017). Estos juegos se pueden clasificar por edad o público al que van dirigidos, género y tipo dispositivo. La clasificación por edad o público depende del contenido del videojuego, va desde "apto para todo el público" hasta "apto para mayores de 18 años"; por género se clasifica según las características del juego y los objetivos, puede ser acción, aventura, juegos de rol, estrategia y simulación; y por dispositivo, se refiere a la plataforma en la que se presenta el videojuego (Chibuque-Molano & Banoy-Suárez, 2022).

Los videojuegos han pasado de ser considerados como medios de expresión y entretenimiento a ser relacionados popularmente con diferentes problemáticas, tales como impulsividad, aislamiento, bajo rendimiento escolar, problemas emocionales, entre otros. También, se han identificado una serie de patrones relacionados con el uso problemático de los videojuegos que se repiten a nivel global y que han llevado a la inclusión de un nuevo diagnóstico en el CIE-11 referente al trastorno por uso de videojuegos (6C51). Este se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), qué puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2019).

En el 2018, según el DANE, Colombia contaba con 7.462.839 personas entre los 10 a 19 años y en la actualidad, se ha convertido en el cuarto país de latinoamérica que genera más ganancias en la industria de los videojuegos y cada vez hay más jóvenes que los usan como medio de entretenimiento. Según el Departamento Administrativo de Planeación de la Alcaldía de Itagüí (2021), para el año 2020, en Itagüí había 19.869 jóvenes entre los 15 y 19 años (p.46).

Gracias a la pandemia se evidenció a nivel nacional un incremento en el uso de videojuegos del 16% (Sinnetic, tal como se cita en Pulzo, 2022) y actualmente hay cada vez más jugadores activos en diferentes plataformas, especialmente en dispositivos móviles de uso diario como el celular. Esto aunado a los datos publicados por el DANE (2020), en donde al encuestar a 31.630 personas con edades de 12 años en adelante, el 19,8% (6.248) de los encuestados reportaron jugar

videojuegos con regularidad, entre los cuales un 42,3% (3.717) tenían un rango de edad de 12 a 25 años. Esto pone en evidencia que en Colombia la población con mayor tendencia a jugar videojuegos está conformada por adolescentes y adultos jóvenes.

Esto es significativo debido a que la adolescencia es una de las etapas de transición más importantes de la vida del ser humano, al tratarse de un periodo de crecimiento y desarrollo que se caracteriza por un ritmo acelerado y constantes cambios tanto a nivel físico, mental y emocional, como en la construcción de relaciones interpersonales. Estas modificaciones provocan contradicciones en el equilibrio consigo mismo y con la sociedad, lo que hace a los adolescentes vulnerables y propensos a ser moldeados por distintas influencias sociales (Esteves-Villanueva et al, 2020).

Los videojuegos atraen a diferentes usuarios, especialmente a los adolescentes, quienes pueden usar estos como un medio de distracción para entretenerse o, en muchas ocasiones, huir de sus problemas o su soledad. En estos pueden encontrar beneficios como la conexión con los demás a través de gustos compartidos, en algunas ocasiones permite establecer y mantener amistades, promueve la cooperación y el trabajo en equipo, potencia la capacidad de realizar objetivos y tareas. A través de las pantallas sienten que se conectan de alguna manera con un otro, sin embargo, también existen diferentes consecuencias como el peligro de perder el contacto físico, pues esto puede disminuir la capacidad de los sujetos a la hora de relacionarse con los demás, teniendo diferentes afectaciones en sus habilidades sociales, las cuales son entendidas como “capacidad de los individuos para organizar los pensamientos, sentimientos y acciones, algunas de estas son: expresar empatía, establecer y mantener relaciones interpersonales y resolución de problemas” (Esteves-Villanueva et al, 2020).

Lo anterior evidencia cómo los videojuegos pueden presentar diferentes consecuencias en la vida de las personas, en especial en los adolescentes, quienes son más propensos a caer en un uso excesivo. Esto ha generado cierta preocupación, lo que ha llevado a Colombia a implementar la Ley 1554 de 2012, que modifica el Código de la Infancia y la Adolescencia para intentar regular y limitar el tiempo de acceso a videojuegos en niños y adolescentes, la cual prohíbe que los establecimientos presten servicios de videojuegos por consolas, simuladores o computador a menos de 400 metros de una institución educativa y dicta normas sobre requerimientos de operación y funcionamiento del establecimiento, entre las que se encuentran seguimiento para el uso de videojuegos, conocimientos sobre clasificación de videojuegos e identificación de jugadores

patológicos. A pesar de esta preocupación, en la búsqueda de antecedentes se puede evidenciar que en Colombia no hay una gran tendencia en el desarrollo de investigaciones acerca del tema, lo cuál nos genera interés y lleva a plantearnos la pregunta de investigación ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos por parte de adolescentes escolarizados en el municipio de Itagüí - Antioquía y sus habilidades sociales?

1.1 Antecedentes

La presente investigación parte de la búsqueda de antecedentes en diferentes bases de datos como: Scielo, Dialnet, Redalyc y Google scholar, usando palabras clave como adolescentes, adicción, habilidades sociales y videojuegos, familia. Inicialmente se revisaron 60 artículos de los últimos 15 años, disponibles en español, de los cuales se seleccionaron 31, divididos en las siguientes categorías: 4 sobre aspectos familiares, 4 sobre aspectos sociales, 6 sobre aspectos escolares, 4 sobre aspectos sociodemográficos, 8 sobre aspectos psicológicos y 5 sobre factores predisponentes y consecuencias, demostrando que hay una tendencia a estudiar los videojuegos y su relación en diferentes ámbitos.

1.1.1 Aspectos Familiares

La familia es la principal responsable de la educación, una de las realidades más estables en las que nace y se desarrolla una persona, por lo que un uso responsable de videojuegos por parte de niños y adolescentes requiere de supervisión y vigilancia para su aprovechamiento. Ranzolin (2022), reflexiona sobre el impacto de los videojuegos en la dinámica familiar, a partir de una investigación cualitativa que recopila las opiniones de cinco familias entrevistadas. En este estudio se establece como, bajo ciertas condiciones de reunión familiar, los videojuegos cumplen con categorías o dominios de uso emocionales, motivacionales, sociales y cognitivos, al brindar un espacio de entretenimiento y diversión, fomentar habilidades sociales e implementar estrategias cognitivas. Sin embargo, conforme la información recopilada también se destaca el miedo de los padres hacía la desconexión de la realidad y la posible aparición de una adicción.

Conforme a un caso de estudio sobre el uso abusivo de videojuegos en un joven sin antecedentes psiquiátricos, quien al momento vivía con sus padres, se observó un distanciamiento

notable de sus familiares en simultáneo con la aparición de síntomas emocionales y conductuales asociados (Bueno-Sáinz, 2021). El joven reportó establecer poco contacto con sus padres al día a pesar de vivir juntos, y a su vez, fueron ellos quienes notaron y tenían más información acerca de los cambios de conducta del joven y su deterioro físico y emocional. Esto es consistente con el impacto que puede generar el uso problemático de videojuegos en la dinámica familiar.

Hay múltiples factores que inciden en el inicio y el mantenimiento de conductas adictivas relacionadas con diferentes ámbitos de la vida, como el personal, social y familiar (Kimenko et al. 2018). Con respecto a este último, la familia emerge como núcleo desencadenante de riesgo, ya que en caso de presentar un núcleo familiar hostil el adolescente puede buscar otro grupo que le brinde seguridad, y al carecer de atributos propios desencadenaría en un proceso de desadaptación en el que será rechazado por otros, lo cual representa un factor de riesgo a la hora de desarrollar conductas adictivas a los videojuegos. De esta manera, fortalecer las redes familiares, actúa como una red de apoyo, ya que la afectividad, la comunicación y la integración familiar son variables determinantes dentro del universo del adolescente, al ser una etapa de la vida particularmente vulnerable y en constante cambio.

Según Vallejos y Capa (2010), la función de la familia es introducir a los niños a la cultura, pues es la principal responsable del cuidado y la protección durante la infancia y es quien introduce los valores y las normas de la sociedad. En este sentido, para que el individuo se desarrolle plenamente, es necesario que crezca en un ambiente de armonía, amor y comprensión, a la vez que se desenvuelve en un juego de coordenadas múltiples de orden económico, político y social. Esto resulta en una construcción que es muy susceptible al cambio y no es inmutable, por lo que es necesario encontrar la relación existente entre la niñez y las pautas de crianza con el uso de videojuegos. Los estudios demuestran que a menor sea la funcionalidad familiar, se es más propenso a usar videojuegos y desarrollar una conducta problemática. Esto se demuestra en España, en donde al menos el 40% de los jugadores reportaron problemas escolares y familiares, aún sin tener conductas adictivas o de dependencia.

1.1.2 Relaciones sociales

A través de los diferentes antecedentes que relacionan los videojuegos y las habilidades sociales, se puede evidenciar como se hace un recorrido por diferentes estudios que nos llevan a

conceptualizar esta problemática, implementando en algunas de ellas también aspectos positivos, sin embargo, la conclusión a la que se llega es compartida; los videojuegos tienen una incidencia significativa en las habilidades sociales.

Así es como Ricoy (2015), logró identificar que la mayoría de los adolescentes no utilizan los videojuegos como una vía para establecer relaciones, encuentra que, a mayor tiempo de juego, se evidencia mayor aislamiento social. También encuentra que los varones son quienes más utilizan los videojuegos y consideran que estos no tienen impacto alguno (positivo o negativo en su vida). Planteamiento compartido por Araujo y Santisteban (2022), quienes también concuerdan en que la familia está implicada en el impacto negativo de los videojuegos, pues desde su poco interés, falta de control y flexibilidad, aportan a esta problemática.

Por su parte, Araujo y Santiesteban (2022) encuentran que "Cuanto mayor sea la adicción a los videojuegos, menor será el nivel de sociabilidad" (p. 55) esto apoyado de las correlaciones significativas e inversas encontradas en la relación de los videojuegos con asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones. Por otra parte, Mendoza (2023), refiere que, a mayor dependencia a los videojuegos, menor el desarrollo de habilidades sociales, dividiendo estas en habilidades básicas, como aquellas que están relacionadas con los sentimientos, la reacción frente al estrés y la planificación, con la cuál se encuentra una correlación mediana; y habilidades sociales avanzadas en las que se encuentra pedir ayuda, hablar en público, disculparse, entre otras.

1.1.3 Aspectos Escolares

Existen múltiples investigaciones en relación al impacto de las conductas adictivas a los videojuegos en el ámbito escolar de los adolescentes, ya que el tiempo de uso y conductas problemáticas asociadas con las adicciones no químicas suelen afectar directamente el rendimiento académico y la socialización con compañeros y docentes.

Fuentes y Castro (2015) mostraron que, aunque los videojuegos fomentan habilidades y estrategias cognitivas, el uso prolongado durante horas de esta práctica, puede desplazar otras actividades como deportes, salidas y tareas académicas, que repercuten en el rendimiento escolar y posibilitan la aparición de conductas problemáticas como agresividad, aislamiento, adicción, insomnio, cambio en la alimentación, entre otras conductas que afectan directamente el estado físico y mental de los estudiantes.

También con respecto a la relación entre videojuegos y el rendimiento académico, una investigación realizada por Restrepo-Escobar et al. (2019) determinó que aunque no se encontró evidencia relevante sobre su efecto en el desempeño académico, si se encontró que existe una relación entre la edad y el tiempo de uso. Se determinó que alrededor de los 12 años es el rango de edad con mayor exposición a los videojuegos y su promedio de juego es de 2 a 5 horas a la semana, gran parte sin supervisión adulta, lo cual puede repercutir en el rendimiento académico. Sin embargo, en relación al desempeño escolar los resultados obtenidos no son concluyentes, sin mencionar que hay estudios que indican que el uso de los videojuegos fomenta las habilidades cognitivas y motivan a aprender.

Conforme a un estudio realizado por Vara (2017) se reportó una relación significativa entre la adicción a videojuegos violentos y conductas agresivas de daño físico y verbal en estudiantes, a pesar de ello, el efecto no es automático ni igual para todo el que presente uso problemático de los videojuegos, sino que depende de otros factores como edad, grado escolar, género y tipo de videojuego. Esto quiere decir que hay una alta probabilidad de que mientras se presente un uso dependiente, descontrolado y compulsivo se reportará mayores conductas agresivas de los adolescentes (Estrada-Araoz et al. 2023). Aunque también resulta importante mencionar, que la mayoría de los participantes presentaban un uso adecuado de los aparatos electrónicos, por lo que el videojuego no es en sí un detonante de conductas agresivas y resulta indispensable orientar a los padres para que limiten el tiempo de uso y eviten juegos poco apropiados para su edad, así como promover campañas de sensibilización de la mano de los docentes.

Por otro lado, Chiluisa-Flores et al. (2022) en principio no encontraron evidencias significativas entre el uso de videojuegos y el estrés académico, esto se debe en gran medida a que la mayor parte de la muestra estaba conformada por sujetos sin adicción a los videojuegos, no obstante, resulta relevante mencionar que entre algunos participantes que sí presentaban una dependencia alta, se encontraron niveles de estrés general entre moderado a severo. Además, se ha observado que ocurre un fenómeno de causalidad en reversa entre las variables, en donde el aumento de un mayor tiempo de uso de videojuegos puede estar relacionado con la creencia de que el juego ayuda a reducir el estrés escolar.

Para finalizar, también se realizó una investigación sobre la influencia del consumo de videojuegos en procesos cognitivos y conductuales, como la atención, la memoria, el rendimiento académico y el comportamiento en estudiantes de Bogotá (Rodríguez y Sandoval, 2011). Los

resultados no pudieron demostrar el efecto del uso de videojuegos en las variables antes mencionadas, sin embargo sí se identificaron diferencias significativas entre los niños que tenían un nivel de consumo habitual, en relación al tiempo. Esto quiere decir que probablemente un uso problemático y dependiente de los videojuegos podría afectar las áreas cognitivas y conductuales antes mencionadas.

1.1.4 Variables sociodemográficas

Sans (2019), encuentra que en los videojuegos y el mundo virtual-digital interactúa el espacio material y el de la imaginación, siendo lo material real y actual y la imaginación lo real ideal. Lo ideal incluye ideas, memorias, fantasías, sueños diurnos, intenciones, que son experimentadas mentalmente pero no son actuales. Mientras que lo actual y material pasa en concreto, de una forma física. De diferentes revisiones, se evidenció que entre los adolescentes, las mujeres tienden a consumir más productos de drama que se centran en las relaciones interpersonales, mientras que los hombres consumen más videojuegos y humor. Asimismo, aclara que el control familiar es mayor en las mujeres.

Por otro lado, Hernández et al. (2024), compara las características adictivas a los videojuegos, explorando posibles diferencias de género en los patrones de juego, lo que les permite indicar que el uso de los videojuegos está permeado por la construcción propia de la identidad y otros aspectos relacionados con el cambio de la adolescencia a la juventud.

Por otra parte, Andrade et al. (2019), propone conocer la prevalencia de la adicción a los videojuegos en adolescentes y explorar su relación con variables sociodemográficas, encontrando que solo el 1.13% de los participantes reportaron un uso problemático de videojuegos, teniendo mayor prevalencia en hombres que en mujeres. Adicionalmente, no se evidenciaron diferencias estadísticamente significativas de acuerdo a la edad, tipo de institución educativa y tipo de familia.

De manera similar, estudios realizados por Bautista-Alcaine et al. (2023), demuestran que existe prevalencia de adicción a los videojuegos en población masculina, por encima de la femenina, encontrando que las mujeres cuentan con más factores protectores que los hombres, con respecto al uso de videojuego por parte de sus familiares, además de las diferencias motivacionales que existen entre ambos géneros cuando hacen uso de los mismos.

1.1.5 Procesos psicológicos

Mora-Salgueiro et al. (2022), indican que el tiempo dedicado a los videojuegos ha sido un elemento central en la propuesta de caracterización del trastorno por videojuegos a través del criterio de tolerancia, derivado de los trastornos por uso de sustancias. Por su parte, Gonzálvez et al. (2017), retoman que el uso recurrente de videojuegos puede afectar negativamente diferentes esferas de la vida de los adolescentes implicados. Entre los problemas más latentes que se presentan en las personas que tienen uso problemático de videojuegos normalmente se encuentran los trastornos de ansiedad y depresión, siendo estos los más prevalentes.

Sánchez-Llorens et al. (2021), exploran los rasgos de personalidad y la psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos, y de acuerdo a las teorías existentes de personalidad, encuentran que hay una asociación positiva entre el Trastorno por Uso de Videojuegos en Internet y neuroticismo, así como una asociación negativa entre dicho trastorno y extraversión y responsabilidad.

En relación a las estrategias de afrontamiento y el uso problemático de los videojuegos, Ortega et al. (2023), muestran una correlación negativa, baja y estadísticamente significativa entre el uso problemático de videojuegos y el afrontamiento en adolescentes, por lo que, el contar con estrategias de afrontamiento, puede evitar niveles elevados de adicción a videojuegos, es decir, afrontar de forma adecuada situaciones de estrés, está menos relacionado con incurrir en un uso problemático.

Debido a los diversos problemas en las diferentes esferas y contextos de los adolescentes, con relación al uso problemático de videojuegos, han incrementado significativamente las demandas de tratamiento de adolescentes (Martín-Fernández et al., 2017). Es por ello que en los artículos propuestos por Martín-Fernández et al. (2016), y Guzmán-Brand y Gelvez-Garcia (2022), exploran el cómo los cambios en el estilo de vida y la tecnología pueden influir en el desarrollo y la manifestación del trastorno por uso de videojuegos en internet, así como una comprensión más profunda de las características clínicas y los resultados del tratamiento en esta población.

1.1.6 Factores predisponentes y consecuencias del uso de videojuegos

Muñoz et al. (2014) destaca que las tecnologías de información y comunicaciones marcan un nuevo estilo de vida, pues se usan todos los días, para diferentes tareas y hay un acceso diverso a las mismas, encontrando algunas diferencias en el uso de estas por parte del género, al ser los varones quienes más las usan para jugar y siendo estas un posible predictor de un desarrollo de adicciones químicas.

Diversas investigaciones han señalado que las conductas adictivas a los videojuegos pueden tener algunos factores predisponentes, como lo son los problemas familiares, la dificultad para hacer amigos, una mala imagen de sí mismo, problemas psicosociales como ansiedad y depresión, experiencias escolares negativas, falta de apoyo social y familiar, y juego hasta altas horas de la noche (Rodríguez & Padilla, 2021). En general, a través de los estudios se puede evidenciar que existen diferentes consecuencias frente a las conductas adictivas a los videojuegos, siendo una de estas el uso de los mismos por más de 8 o 10 horas al día, entre estas se encuentra la inestabilidad emocional, irritabilidad, inquietud motriz, falta de control en el individuo, control inhibitorio disminuido, impulsividad, sedentarismo, comportamientos agresivos, alteraciones en la alimentación y el sueño, comorbilidades como la obesidad, presencia de pocos hábitos de autocuidado para la calidad de vida y como principal hallazgo que no se ha desarrollado, es la posibilidad de que estas sean un factor de riesgo ante el consumo de sustancias psicoactivas (Buiza-Aguado et al., 2017; López et al., 2022; Rodríguez & Padilla, 2021).

2 Justificación

Debido al creciente auge de la tecnología e internet, los adolescentes dedican cada vez más tiempo al uso de diferentes medios de entretenimiento que permiten la interacción virtual entre individuos y la construcción de espacios que facilitan el cumplimiento de objetivos. Entre ellos, los videojuegos destacan por ser aplicaciones interactivas e integradoras, diseñadas para atraer y maximizar el tiempo de uso de sus usuarios, mediante una pantalla como interfaz, que pueden ser llevadas a cabo de forma individual o cooperativa, con el fin de resolver diferentes pruebas o niveles.

Esto hace que resulte principalmente atractivo para los usuarios más jóvenes, por lo que desde Psicología es importante preguntarse de qué manera el uso de los videojuegos podría afectar, positiva o negativamente, las habilidades sociales de estas personas en desarrollo. La adolescencia es una etapa crítica, en la cual se empiezan a formar las bases de la personalidad, carácter y esquemas de adaptación para el afrontamiento de las diferentes situaciones a las que deben de enfrentarse en la sociedad.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante estudiar la relación entre videojuegos y habilidades sociales, sin desatender el nivel social, personal y psicológico, con el fin de identificar las posibles consecuencias del uso de videojuegos en adolescentes escolarizados en Itagüí-Antioquía. Además, el presente trabajo académico resulta relevante a nivel institucional ya que busca describir el fenómeno y contribuir a futuras investigaciones sobre las implicaciones del uso de videojuegos a un nivel más comportamental, biológico, cognitivo, entre otros aspectos.

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Describir la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes escolarizados del municipio de Itagüí - Antioquía.

3.2 Objetivos específicos

- Describir las habilidades sociales en adolescentes escolarizados del municipio de Itagüí - Antioquía con uso de videojuegos.
- Identificar el tiempo de uso de videojuegos que presentan los adolescentes escolarizados del municipio de Itagüí - Antioquía.
- Describir las habilidades sociales en adolescentes hombres y mujeres del municipio de Itagüí - Antioquía de acuerdo al tiempo de uso de videojuegos.
- Establecer cuales son los dispositivos más usados para jugar videojuegos por los adolescentes del municipio de Itagüí - Antioquía.

4 Hipótesis

Teniendo en cuenta el auge de los videojuegos en la actualidad y el fácil acceso a los mismos, esta investigación tiene como eje principal describir la relación entre habilidades sociales y uso de videojuegos, donde se espera encontrar que exista una relación inversamente proporcional entre estas dos variables. Lo anterior se podrá evidenciar a través del uso del test EHS validado para jóvenes y adultos, del cual se espera obtener diferentes puntuaciones de cada uno de los participantes, que permitan interpretar los resultados de acuerdo a los criterios y categorías del test. Asimismo, se espera que el dispositivo más usado sea el celular y que exista diferencia por género de la incidencia de los videojuegos en las habilidades sociales de los adolescentes evaluados.

5 Marco teórico

El presente trabajo de investigación se engloba dentro de la psicología de la salud, la cual se ha configurado como una disciplina que se ocupa de los factores psíquicos, comportamentales y sociales qué influyen en el mantenimiento de la salud, en los inicios y el desarrollo de la enfermedad (Morrison y Bennett, 2008). En este sentido, para describir si existe relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes nos enmarcamos en cinco conceptos fundamentales los cuales son: videojuegos, adicciones sin sustancia, adolescencia, habilidades sociales y medición de las habilidades sociales.

5.1 Videojuegos

Los videojuegos forman parte de nuestra cotidianidad, la mayoría de la población, niños, adolescentes y adultos, tiene acceso a los mismos y por ende en algún momento de su vida un encuentro con ellos. Pero es importante preguntarse, ¿Cómo surgen los videojuegos y el por qué de su auge en la actualidad? Esta pregunta lleva al año 1961, en el cuál se diseña el primer videojuego, Space War, que se convierte en la base para el posterior desarrollo de estos, inicialmente con videojuegos similares derivados, con características como simplicidad gráfica, interfaz básica y jugabilidad sencilla, luego se crean juegos como “Pacman” con un diseño más colorido y enfocado a llamar la atención de la población femenina, posteriormente con el desarrollo tecnológico, se llegan a videojuegos con diferentes temáticas, gráficos, actividades, entre otros, haciendo que sean más llamativos para la población, tales como Free fire, Minecraft y League of Legends. Aunado a esto, su auge también se presenta gracias a la accesibilidad a los dispositivos de juego, como los teléfonos móviles, pues inicialmente solo se podía jugar a través de una consola, obligando al usuario a estar en un lugar específico (Tejeiro & Pelegrina, 2008).

Es importante destacar que algunos estudios difieren con la definición de videojuegos, encontrando discusiones como; si los videojuegos tienen solo un enfoque lúdico o si también pueden ser educativos; y si es importante que la interacción suceda en tiempo real. Sin embargo, para esta investigación se tendrá como punto de encuentro la definición propuesta por Tejeiro y Pelegrina (2008) “Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la

tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual" (p. 26).

Según Tejeiro y Pelegrina (2008), estudios y revisiones bibliográficas coinciden en que hay un uso más habitual de videojuegos por parte de hombres que mujeres, en todos los grupos de edad. También se encontró una diferencia marcada en las preferencias, mientras los chicos optan por juegos deportivos, violentos o militares, las chicas optan por juegos musicales o con instrucciones claras. Se han generado discusiones acerca de esta diferenciación entre ambos géneros en lo que respecta a videojuegos, se llegó a sugerir una ventaja en las habilidades visoespaciales de los hombres, sin embargo la mayoría de las investigaciones se centra en una explicación basada en las preferencias de las mujeres en contraste con el contenido de los videojuegos.

Adicionalmente, resaltan que no solo es importante encontrar las diferencias que existen entre géneros a la hora de jugar videojuegos, sino que la edad también resulta un factor clave en las investigaciones. Se ha encontrado un mayor uso de videojuegos, por parte de niños, adolescentes y adultos jóvenes, quienes reportan un uso recreativo, de ocio y entretenimiento. Es importante mencionar que, los jugadores suelen incursionar en los videojuegos de la mano de familiares o amistades dentro de su círculo social. Esto les permite entrar a un mundo, en ocasiones sin adultos, en el que pueden interactuar con sus pares, abriendo la posibilidad de desarrollar su identidad y autonomía personal, además de formar y organizar comunidades de jugadores.

5.2 Adicciones sin sustancia

Las adicciones son conductas que impactan directamente el estado de bienestar del sujeto, por lo que pueden suponer un riesgo a la salud a distintos niveles que compete al campo de la psicología de la salud. Conforme a lo descrito por Pérez y Martín (2007) las adicciones pueden entenderse como una instancia clínica en la que se presentan una serie de conductas impulsivas y repetitivas qué se caracterizan por la pérdida de control sobre una conducta, generan una fuerte compulsión por llevarla a cabo, persistencia en la misma a pesar de las consecuencias y malestar o angustia emocional. También, su etiología es multiaxial lo que significa qué engloba varios factores biológicos, sociales y psíquicos en diferentes grados que dependen de la fase que se esté evaluando de la adicción en el individuo, incluyendo la recaída ya que es un episodio más o una secuela.

En la actualidad, las adicciones han empezado a consolidarse como una patología, al ser descritas como una enfermedad física y psicoemocional que genera dependencia hacía una sustancia, actividad o relación, esto debido a que existen signos y síntomas que ocurren dentro de un contexto social, con un claro componente genético y con notables comorbilidades hacía otros trastornos físicos y mentales (Bobes et al., 2019). Esto quiere decir que ha empezado a reconocerse las conductas adictivas, especialmente con énfasis en consumo de sustancias, como un espectro del comportamiento y afecciones a la salud que requieren diferentes enfoques, servicios y recursos. Sin embargo, esta visión de la adicción como una enfermedad puede llegar a ser complicada debido a que se cuestiona el tema de la responsabilidad y la subjetividad (Pérez & Martín, 2007).

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante establecer diferencias entre los conceptos de uso, abuso, dependencia y adicción. El uso se refiere a cuando no hay complicaciones con la conducta. El abuso es cuando existe un exceso de uso regularizado que perdura en el tiempo y que lleva a la persona a evitar determinadas situaciones sociales, sin embargo es importante tener en cuenta que no hay claridad acerca del límite en el que un uso normal empieza a considerarse como abuso. La dependencia es creer que se necesita algo, sea de forma física o psicológica, e implica tolerancia y abstinencia; la primera quiere decir que cada vez el sujeto necesita realizar más la conducta para sentirse bien y la segunda significa que cuando este no lleva a cabo la conducta le resulta insoportable y su cuerpo lo expresa. En cuanto a la adicción, aunque la dependencia forma parte del núcleo central de la misma, se añaden diferentes matices en los que hay mayor desestructuración e impulsividad, hay un uso compulsivo con efectos negativos y un incremento excesivo en la conducta (Echeburúa, 2000).

En las adicciones no químicas o conductuales en particular, cualquier actividad normal o hábito en apariencia inofensivo, que es percibido como placentero, es susceptible de convertirse en una adicción, ya que el problema no es la conducta en sí, sino la relación que el individuo establece con esta, teniendo en cuenta que el valor del refuerzo es diferente para cada persona (Arias & Orio, 2024).

La evolución habitual de una adicción comportamental regularmente es paulatina, comienza con una conducta placentera que empieza a hacerse cada vez más frecuente y provoca un aumento de los pensamientos referidos a la misma en momentos en los que el sujeto no está inmerso en ella. Luego, la persona tiende a quitar importancia a lo que está sucediendo y se desarrolla un deseo intenso por realizar la conducta con expectativas muy altas sobre el alivio del

malestar que se producirá tras ejecutarla. Posteriormente, aparecen efectos adversos con consecuencias negativas crecientes y, aunque en un primer momento la persona empieza a justificarse, a medida que estos aumentan, se dará cuenta de que ha perdido control sobre sí mismo. A partir de este punto lo que mantiene la conducta es exclusivamente el alivio del malestar, el cual será cada vez de menor intensidad y de corta duración, por lo que el sujeto realizará la conducta con mayor frecuencia, mostrándose reactivo ante emociones negativas, con poca tolerancia a la frustración y estrategias de afrontamiento debilitadas (Echeburúa, 2000). De este modo, el comportamiento adictivo se agravará, ya que se convierte en la única vía para hacer frente al estrés, pues la persona solo tendrá en cuenta los beneficios de gratificación inmediata.

En las adicciones no químicas también se experimenta el síndrome de abstinencia, sin embargo a diferencia de las químicas, este no se controla con una dosis de la sustancia, sino que la persona puede pasar horas, incluso días realizando la conducta adictiva sin que con esto ponga fin al malestar emocional o físico (Pérez & Martín, 2007).

La adicción a los videojuegos en particular, se define como un patrón de juego compulsivo y dependiente a los videojuegos (Pérez & Martín, 2007). Al igual que otras adicciones comportamentales, se caracteriza por un uso problemático que interfiere con actividades de la vida diaria a nivel social, académico o laboral del sujeto, sin embargo, conforme a múltiples investigaciones suele afectar principalmente a poblaciones más jóvenes, especialmente a niños y adolescentes, debido a que estos juegos son constantemente utilizados como una forma de entretenimiento y están expuestos a ellos desde muy temprana edad.

5.3 La adolescencia

La adolescencia es una etapa de la vida por la que todo ser humano debe pasar, es inherente al proceso de crecimiento y desarrollo de los sujetos y es un concepto tan amplio que se ha trabajado desde las diferentes áreas del conocimiento como medicina, pediatría, pedagogía, psicología, entre otras, y a partir de ello, se han creado diferentes postulados, conceptos e ideas alrededor del mismo; de estas se han tomado en cuenta tres obras que nos permitirán comprender a qué nos referimos cuando hablamos de la adolescencia.

Stanley Hall quien ha sido considerado el padre de la “psicología de la adolescencia”, definía la misma como una época tormentosa y angustiante “los jóvenes experimentaban agitación

tanto en sus emociones como en sus relaciones, hasta el punto de que este periodo era una época de oscilación continua de tendencias contradictorias" (Hall, tomado de Coleman & Hendry, 2003, p. 220), no obstante, está definición, ha sido debatida por diferentes teóricos debido a la generalización que se hace de la misma, ya que no necesariamente todos los adolescentes pasan por estrés en esta etapa, pues para muchos "se puede ver como una época de adaptación a numerosos cambios y que proporciona oportunidades para el crecimiento y el desarrollo" (Coleman & Hendry, 2003, p. 141). Sin embargo, se considera que en esta época existe cierta ambivalencia acerca del hecho de crecer, pues por un lado está el deseo de crecer y convertirse en adulto para "ser libre de la restricción parental, y lograr el control sobre la propia vida, es la meta de todo jóven" (Coleman & Hendry, 2003, pp. 81 - 82.), y por otro lado está la tristeza por perder la niñez, "dentro de cada adolescente hay un niño luchando por salir" (Coleman & Hendry, 2003, p. 21)

A pesar de que la adolescencia se ha intentado enmarcar en edades, Coleman y Hendry (2003), comprenden este periodo como una transición que no está delimitada por la edad; tomar su inicio en la pubertad podría estar errado al solo tener en cuenta el proceso biológico de maduración, mientras se deja de lado el componente social, ya que se puede ver que los jóvenes tienen una conciencia más temprana de temas como la sexualidad, las citas y otras conductas adolescentes, por lo que el inicio de la pubertad se ha acelerado durante los últimos cien años, llevando a una maduración más rápida y temprana que ha sido nombrada por estos autores como una "Tendencia secular". Asimismo, Coleman y Hendry (2003), indican que los jóvenes pasan por acontecimientos normativos, que son comunes en todos los adolescentes tales como la pubertad, y acontecimientos no normativos, que se pueden producir en cualquier momento y son propios de cada sujeto, como una enfermedad o irritaciones cotidianas que son factores de estrés.

En consonancia, Del Barrio y Moreno (2005), ilustran la adolescencia como un concepto social que está permeado por la cultura, la historia y la geografía; además, retoman que la visión de la adolescencia como un tiempo tormentoso está centrada en estereotipos, compaginando con el planteamiento de Coleman y Hendry (2003) "los padres y el público general creen que los años adolescentes traen consigo conflicto y desacuerdo en el hogar, así como opiniones ampliamente divergentes en asuntos como el sexo, las drogas y la moralidad" (p. 86).

Así, Del Barrio y Moreno (2005) proponen este periodo como un proceso de adaptación en "un momento vital en el que suceden multitud de cambios que afectan a todos los aspectos fundamentales de una persona" (p. 16), como primera tarea evolutiva el adolescente tiene que

enfrentar y adaptarse a su desarrollo físico, luego atravesar sutiles y relevantes cambios a nivel social que lo llevan a distanciarse de su familia, lo cual es llamado "desvinculación afectiva" pues en este proceso el adolescente "empieza a considerarse como un igual ante los adultos y a juzgar a estos (...) se pasa de aceptar la autoridad a desafiarla" (p. 20). Los adolescentes inician a desenvolverse en lo social a través de los amigos, buscando estímulos y sentimientos de pertenencia en los iguales, que no podrían encontrar en los padres. Estas relaciones se vuelven fundamentales porque permiten que el adolescente interactúe, se desvincule y practique las habilidades sociales que pueden ser importantes en su desarrollo social. Además, Coleman y Hendry (2003) afirman que "en la adolescencia, ser aceptado o rechazado por los iguales es un posible predictor del estado de salud mental" (p.165).

Por otra parte, Blos (2003), se refiere a la adolescencia como segundo proceso de individuación, donde el adolescente busca desarrollar su propia identidad, en este participa la brecha generacional, entendida como el conflicto que hay entre las generaciones jóvenes y adultas. Y también participa el medio autoplástico que se define como "la capacidad del adolescente para gestar y promover un medio social con el único propósito de integrar y armonizar los residuos de dicotomías por escisión del objeto" (p. 69).

Para entender el concepto de adolescencia desde Blos (2003), es importante referirnos al concepto de regresión, un mecanismo de defensa en el cual el sujeto regresa a una etapa anterior de su desarrollo, sin embargo, en la adolescencia el proceso regresivo no se puede entender como una defensa, sino como parte del desarrollo normal y es fundamental que se presente para tomar lo que necesita de la infancia y ponerlo a servicio del ahora. De este modo, la regresión en la adolescencia es un mecanismo adaptativo que, "apunta a resolver las dependencias infantiles porque estas son inconciliables con las relaciones objetales adultas y la autonomía del yo" (p. 25).

Blos (2003), hace una diferenciación entre lo biológico de la pubertad y el proceso adolescente al afirmar que "la pubertad es un acto de la naturaleza y la adolescencia un acto humano" (p. 328). En la adolescencia hay un conflicto ambivalente, debido a los diferentes cambios que se presentan en el segundo proceso de individuación, este obliga a los sujetos a un desprendimiento mayor de las figuras centrales de apego y de cuidado para abrirse al mundo por sí solos, encontrando en los otros nuevos objetos de amor y odio con los que interactuar y estar, esto muestra que la adolescencia es "el emerger desde la familia hacia el mundo adulto, hacia la sociedad global" (p. 99).

5.4 Habilidades sociales

De acuerdo a Caballo (2007), las habilidades sociales se definen como la capacidad de interactuar efectivamente con otros individuos en una variedad de contextos sociales, estas habilidades son fundamentales para establecer relaciones satisfactorias y adaptarse a diferentes situaciones sociales, por lo tanto, es necesario tener presente que los patrones de comunicación cambian entre culturas y dentro de una misma cultura, ya que influyen diferentes factores como la edad, el sexo, la clase social y la educación. Por lo anterior, Caballo (2007) resalta que una conducta que puede ser considerada como apropiada en una situación puede ser tomada como inapropiada en otra situación.

Desarrollar habilidades sociales efectivas es crucial para establecer relaciones interpersonales satisfactorias, resolver conflictos de manera constructiva y adaptarse a diferentes entornos sociales. Además, estas habilidades tienen un impacto significativo en el bienestar psicológico y la calidad de vida de los individuos.

Así entonces, Vicente Caballo nos cuenta en su libro titulado *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (2007), que existen los siguientes componentes de las habilidades sociales:

5.4.1 Habilidades de Comunicación No Verbal

Esta categoría incluye el lenguaje corporal, la expresión facial, el contacto visual, la apariencia personal y otros aspectos no verbales de la interacción social. Estos elementos son fundamentales para transmitir emociones, establecer conexión con los demás y reforzar el mensaje verbal.

5.4.2 Habilidades paralingüísticas

Este componente engloba todos aquellos elementos vocales que acompañan al lenguaje verbal pero no son parte del contenido semántico de las palabras, es decir, las diferentes variaciones de la voz, como el tono, el ritmo, la inflexión, la velocidad y el volumen, además de la fluidez verbal, el tiempo y perturbaciones del habla. Estos elementos pueden transmitir información

adicional sobre el significado emocional, la intención o el estado de ánimo del hablante, y son fundamentales para una comunicación efectiva.

5.4.3 Habilidades de Expresión Verbal

Puede tratar sobre asuntos internos del habla como pensamientos, sentimientos o actitudes, o sobre asuntos externos. Por lo tanto, esta categoría se define como la capacidad de comunicarse de manera clara y efectiva. Esto incluye la habilidad para iniciar y mantener conversaciones, expresar ideas de manera coherente, hacer solicitudes y negaciones de manera apropiada, y transmitir información de manera comprensible.

5.4.4 Habilidades mixtas más generales

Este componente se refiere a la conversación en general, tomar y ceder la palabra, elegir el momento adecuado y saber escuchar, en sí, comprender las necesidades, emociones y mensajes de los demás. Implica prestar atención de manera consciente, demostrar interés genuino por lo que el otro tiene que decir, hacer preguntas clarificadoras cuando sea necesario y proporcionar retroalimentación apropiada.

5.5 Medición de las habilidades sociales

Elena Gismero (2000), propone la Escala de Habilidades Sociales (EHS), como un test que permite identificar el nivel de habilidades sociales de adolescentes y adultos. Aunque en el manual de esta autora se mencionan diferentes formas de medición, tales como la propuesta de Vicente Caballo, el tiempo de aplicación del EHS es reducido, sin perder propiedades psicométricas, lo cual permite que sea aplicado con otros instrumentos.

La prueba EHS parte principalmente de la psicología social, tomando mecanismos tanto de variables internas como ambientales, pues se destaca la importancia del ambiente, puesto que estas van a depender del contexto cultural en el que se desarrollan. En concordancia con la definición de Habilidades Sociales que brinda Caballo (2007), Gismero (1996), citado en Gismero (2010), define las habilidades como:

> El conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionales específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva (…). (p. 14)

La prueba EHS de Gismero (2000), de manera general, está compuesta por los siguientes factores:

- Autoexpresión de situaciones sociales: capacidad de expresarse espontáneamente en diferentes situaciones sociales (sentimientos, ideas, opiniones, preguntas).
- Defensa de los propios derechos como consumidor: capacidad de expresar conductas asertivas frente a desconocidos para defender sus derechos en situaciones de consumo.
- Expresión de enfado o disconformidad: capacidad de expresar sentimientos negativos justificados, malestar, molestía o desacuerdos con otras personas.
- Decir no y cortar interacciones: capacidad de negarse a peticiones y cortar relaciones que no se desean.
- Hacer peticiones: capacidad de solicitar ayuda de manera directa, reconociendo las necesidades personales y aceptando la ayuda de otros.
- Interacciones positivas con el sexo opuesto: capacidad de acercarse y establecer relaciones sociales con el sexo opuesto, especialmente cuando existe atracción.

6 Metodología

6.1 Enfoque

Este estudio es de enfoque cuantitativo, ya que permite estimar y medir las magnitudes de las variables o problemas de esta investigación de manera delimitada y concreta, a través de instrumentos de recolección de datos basados en métodos estadísticos con una aproximación objetiva, libre de las creencias o deseos subjetivos. Esto garantiza que los fenómenos no se vean afectados por los sesgos particulares de los investigadores, ya que se busca seguir un proceso estructurado que permita confirmar, predecir y establecer relaciones causales entre las variables.

6.2 Diseño de la investigación

Esta investigación tiene un diseño no experimental transversal descriptivo, ya que no se busca manipular la variable de manera intencional para evaluar su efecto en otra variable, sino que se pretende recolectar datos a partir de la observación del fenómeno tal y como se da en el contexto natural sin generar una situación o condición por parte de los investigadores (Hernández-Sampieri et al., 2014). Se centra en encontrar si existe una relación o no entre las variables estudiadas en un momento dado, pues no busca realizar un análisis posterior de los cambios que se presentan a través del paso del tiempo. También es importante destacar que nos limitaremos a describir la relación sin precisar la posible causalidad entre ambas variables. En este sentido, este diseño específico permite describir la posible relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en la muestra seleccionada.

6.3 Población y muestra

La población de esta investigación comprende adolescentes escolarizados en el municipio de Itagüí - Antioquía (con entre los 12 y 17 años de edad, conforme a la ley colombiana). Para la elección de los participantes se tomó en cuenta una muestra no probabilística, voluntaria y a conveniencia, la cual consistió en un proceso de selección orientado a las características de la investigación (Hernández-Sampieri et al., 2014). La muestra fue constituida por aquellos

adolescentes que usan videojuegos y se encuentran escolarizados en el municipio de Itagüí - Antioquía, quienes accedieron voluntariamente a participar en el estudio propuesto, sin exceder un total de 40 participantes.

6.4 Técnicas de recolección de información.

Con el fin de recolectar los datos pertinentes, cada participante diligenció dos cuestionarios semi estructurados, los cuales fueron diseñados para esta investigación. El cuestionario hábitos de juego (Anexo 1), consta de 10 items, este permitió identificar características sociodemográficas e indagar sobre el tiempo de uso en videojuegos y el tipo de dispositivo; el cuestionario percepción uso de videojuegos (Anexo 2), consta de 19 items, este permitió determinar el tipo de videojuegos que suelen jugar, si hay pérdida de interés en otras actividades, si se ha presentado afectaciones en las relaciones interpersonales o si el participante ha sido advertido por parte de personas dentro de su círculo cercano sobre la posibilidad de presentar una conducta problemática en relación al uso de videojuegos.

Posteriormente, se llevó a cabo una prueba para medir habilidades sociales llamada “Escala de habilidades sociales (EHS)”, diseñada por Gismero (2000), la cual consiste en una escala Likert que consta de 33 reactivos con respuestas *desde no me identifico en absoluto,* hasta me *sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos*. Dicha prueba evalúa 6 factores: autoexpresión de situaciones sociales, defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar interacciones, hacer peticiones e interacciones positivas con el sexo opuesto.

6.5 Procedimiento a seguir para obtener los datos

Se contactó a adolescentes entre 12 y 17 años en el municipio de Itagüí-Antioquía, a conveniencia de acuerdo a la proximidad y disponibilidad. Inicialmente se solicitó a la Institución Educativa Diego Echavarría Misas de Itagüí permiso para presentar el proyecto en las aulas y encontrar estudiantes interesados en participar de la investigación. Posteriormente se realizó una convocatoria a adolescentes escolarizados en otras instituciones del sector y se les compartió el proyecto. A cada interesado que cumplía con las características establecidas de la investigación se

le entregó el consentimiento informado (Anexo 5), con el fin de que tanto los participantes como los padres pudiesen brindar su autorización para la presente investigación.

Una vez recolectados los consentimientos informados se estableció la fecha y hora para la aplicación de los respectivos cuestionarios y prueba EHS, los cuales fueron aplicados con un máximo de 6 personas por sesión, de forma individual - colectiva.

6.6 Plan de análisis de datos

Se revisaron los resultados de los dos cuestionarios realizados a los participantes, permitiendo así identificar el tiempo de juego, los dispositivos de juego, información relevante sobre datos demográficos, hábitos de juego, conductas de uso de videojuegos y percepciones de cada participante acerca de la influencia del uso de videojuegos en su vida.

Por otra parte, se llevó a cabo la calificación del test EHS por medio de la plantilla correspondiente, obteniendo la puntuación directa de cada factor, la cual fue convertida a percentiles y sus respectivos rangos (Muy alto, alto, normal alto, normal, normal bajo, bajo, muy bajo) de acuerdo a los baremos disponibles de la prueba. Los resultados obtenidos de este test y el cuestionario hábitos de juego, fueron digitalizados en un documento excel (Anexo 3), en el cual se presenta la caracterización de los participantes, el rango en que se ubican dentro de las habilidades sociales según la prueba, y se dividió el tiempo de uso de videojuegos en dos categorías “Tiempo con clase” y “Tiempo sin clase”. Esto posibilitó analizar cuantitativamente los datos con el lenguaje de programación R. Cabe mencionar que R es un lenguaje de programación de código abierto, que fue diseñado para la computación estadística y la creación de gráficos. Es utilizado ampliamente en el análisis de datos, permitiendo la interacción con diversos formatos, como hojas de cálculo y matrices. En la presente investigación se utiliza junto con RStudio, un entorno de desarrollo integrado que facilita su uso en diversas plataformas (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [MINTIC], 2025; R, 2025).

Con el objetivo de explorar la relación entre la información obtenida, se implementó estadística descriptiva para visualizar la distribución de los datos, por medio de diferentes tipos de gráficos: histogramas, gráficos de dispersión y de barras de acuerdo a las categorías previas que fueran elegidas como interés de investigación. Sin embargo, no se exploraron relaciones causales o correlacionales.

El cuestionario percepción uso de videojuegos (Anexo 2), fue realizado como un apoyo a los datos cuantitativos obtenidos, con el fin de que los participantes pudiesen ampliar sus respuestas brindando una imagen subjetiva de los videojuegos en sus vidas y sus preferencias entre juegos, por lo cual se realizó una matriz categorial (Anexo 4), que engloba el uso de videojuegos, percepción de los videojuegos y cada uno de los factores del test EHS (autoexpresión de situaciones sociales, defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar interacciones, hacer peticiones e interacciones positivas con el sexo opuesto). Cada una de estas categorías fue subdividida según el contenido de la pregunta e identificando tendencias y similitudes entre las respuestas de los participantes, quedando cada categoría con los siguientes códigos o subdivisiones que nos permitieron hacer una sistematización y conteo de las respuestas; el conteo se realizó teniendo en cuenta la caracterización por género y la puntuación total obtenida en el EHS de cada participante.

La categoría uso de videojuegos está conformada por tres preguntas que permiten subdividir los resultados en códigos cuantificables. En primer lugar, se analizaron los motivos de uso de los videojuegos, obteniéndose los códigos; para divertirme, en relación a un uso recreativo o de entretenimiento; para distraerse, el cual responde a un intento de ocupar su tiempo; y para conectar con otros, que se refiere a una búsqueda de interacción social. Por otro lado, los siguientes códigos se dividen en género o tipo de videojuegos más usados, entre los cuales se encontraron; acción, aventura, estrategia, juego de rol, sandbox, simulación y terror. Por último, se abordó la presencia de la mentira frente al uso de videojuegos, en donde se identificaron los códigos: muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente y nunca.

En la categoría percepción uso de videojuegos se plantearon tres preguntas, la primera indaga la percepción de una posible relación entre el uso de videojuegos y rendimiento académico, en donde se encontraron los códigos; ninguna relación, con respuestas como “ninguna” y “nada”; no específica, que engloba aquellas respuestas en donde no se respondió a la pregunta planteada; relación interferente, que se refiere a la percepción de sobreponer uno sobre el otro, con respuestas como “no hago tareas, por jugar”; relación discreta, que incluye respuestas como “baja relación porque sé controlar mi tiempo”; Y relación facilitadora, en donde se obtuvieron respuestas como “ayuda a la concentración”. Frente a las ventajas percibidas sobre el uso de videojuegos, se encontraron los códigos: tiempo de ocio, en relación a respuestas en las que se percibe el uso de videojuegos como un medio de entretenimiento y distracción; aprendizaje y desarrollo de

habilidades, en este se obtuvieron respuestas como “Enseñan cosas nuevas”; ninguna, que se refiere a una ausencia de ventajas señaladas; Y no específica, en donde se engloban los registros que no responden a la pregunta planteada. Y por último, se detectaron códigos relacionados a las desventajas identificadas frente al uso de videojuegos; adicción, que refiere a respuestas en donde se percibe una relación entre el uso de videojuegos y las adicciones; ninguna, que engloba aquellas respuestas en donde no se detectaron desventajas; afectaciones emocionales, en relación a respuestas como “me estreso”; afectaciones físicas, en el cual se identificaron respuestas relacionadas a alteraciones o daños físicos; distractor, con respuestas como “dejo de hacer otras cosas más importantes”; y no específica, en donde las respuestas no se relacionaban con la pregunta planteada.

En la categoría autoexpresión en situaciones sociales**,** se incluyeron 2 preguntas, ambas orientadas a indagar si el adolescente prefiere jugar videojuegos en lugar de estar en actividades sociales, las respuestas fueron agrupadas en los siguientes códigos; muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente y nunca.

La categoría defensa de los propios derechos del consumidor se construyó a partir de 2 preguntas. La primera indaga en su reacción cuando otro jugador no sigue las normas del videojuego y está conformados por los códigos; lo denuncio con soporte; hablo con el jugador; no hago nada. La segunda busca indagar en la reacción de los adolescentes tras no recibir la recompensa prometida por el juego, donde se identificaron los códigos: dejar de jugar, con respuestas como “eliminar el juego”; reclamar, que incluye respuestas relacionadas con expresar su insatisfacción al reportar o quejarse con el juego u otros jugadores; reacción emocional, entre la cual se encuentran respuestas como “me enojo”; y sin reacción, en el que los adolescentes no reportan una reacción ante la falta de recompensa en el juego.

En la categoría expresión de enfado o disconformidad se incluye 3 preguntas, enfocadas a indagar acerca de la expresión de enfado frente a la interrupción, crítica o molestía durante el juego, a partir de las respuestas se identificaron los siguientes códigos; emocional, que se refiere a reacciones de activación emocional por parte de los adolescentes; indiferente, que incluye reacciones neutras como “normal”; receptiva, que denota apertura ante la interrupción con respuestas como “reacciono tranquilo y le pido un momento”; agresiva, en el cual se detectaron respuestas como “le pego”; defensiva, con respuestas relacionadas a protegerse o justificarse como “solo digo que es un juego”; gestual o tensional, en referencia a respuestas como “hago mala cara”;

dejar de jugar, en donde el adolescente reporta abandonar el videojuego; no reporta enfado, que contempla respuestas en donde los adolescentes manifiestan ausencia de expresión de enfado o molestia; y no aplica, que agrupa respuestas en las que los adolescentes afirman no recibir críticas.

La categoría decir no y cortar interacciones incluye 2 preguntas, la primera busca indagar acerca de la respuesta de los adolescentes frente a la solicitud de juego por parte de un amigo sin experiencia en un videojuego, se encontraron los códigos; le enseñó, en referencia a servir de guía o apoyo; lo acepto, en donde se identifican respuestas cómo "lo dejó jugar"; y lo rechazó, con respuestas dirigidas a la exclusión. Los siguientes códigos responden a la frecuencia con que los adolescentes abandonan un videojuego cuando reciben insultos; muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente y nunca

La categoría hacer peticiones incluye 2 preguntas, frecuencia con la que los adolescentes solicitan jugar a un videojuego, con respuestas cómo; muy frecuentemente, frecuentemente, ocasionalmente, raramente y nunca. La segunda busca indagar cómo los adolescentes solicitan no ser interrumpidos encontrando códigos como: cortar la interacción, en referencia a respuestas en las que el adolecente interrumpe la interacción social de forma verbal o física; reacción indiferente, con respuestas como "lo ignoro"; y reacción receptiva, en donde se incluyen respuestas en las que el adolescente muestra disposición o apertura frente a la interrupción.

La categoría interacciones positivas con el sexo opuesto incluye 2 preguntas. La primera busca indagar la preferencia de género al jugar, en donde se dividen las respuestas en; hombres; mujeres; ambos; no reporta, con respuestas como "prefiero jugar solo". Y los siguientes códigos responden a la posibilidad de entablar amistades con el sexo opuesto por medio de un videojuego, en donde se agrupan las respuestas en si y no.

6.7 Criterios éticos

En esta investigación se tiene en cuenta la ley 1090 de 2006, que regula el quehacer psicológico en Colombia. Para este caso se hará énfasis en el artículo 2 de las disposiciones generales; asimismo se centrará en el capítulo VI, sobre el uso de material psicotécnico, por lo tanto se trabajará bajo los artículos 45 y 47 que tratan sobre el uso responsable de los test psicotécnicos, resaltando que este trabajo estará bajo la supervisión de un docente, ya que aún somos estudiantes, además de la precaución con la expresión de resultados, teniendo en cuenta que

no son diagnósticos sino un apoyo para el desarrollo de los objetivos propuestos. Adicionalmente, se toman los artículos 49, 50, 51, 52, 55 y 56, del capítulo VII que se centran en la realización responsable, ética y confiable de las diferentes investigaciones relacionadas por los profesionales, destacando el artículo 52, acerca del consentimiento informado que deben firmar los representantes legales de los menores de edad, quienes serán nuestra población durante la investigación.

6.8 Criterios de rigor o validez

Al tratarse de un diseño no experimental en el que se observan situaciones ya existentes en lugar de generarlas puede verse comprometida la validez interna, ya que no es posible controlar la variable independiente debido a que los efectos del fenómeno se presentan naturalmente, por lo que existe la posibilidad de que interfieran otras variables que puedan afectar los resultados. Sin embargo, en la investigación no experimental se cuenta con una mayor validez externa debido a que el fenómeno que se estudia se presenta en situaciones reales, pues permite generalizar los resultados a individuos y situaciones en condiciones similares al estar más cerca de las variables reales (Hernández-Sampieri et al., 2014).

De igual manera, es importante puntualizar que debido a que es un estudio no probabilístico con un tipo de muestra dirigida reducida, se limita significativamente la posibilidad de generalizar los resultados y no es posible calcular el error estándar, lo que minimiza el nivel de confianza, ya que una asignación al azar es lo que permite tener seguridad sobre las variables desconocidas que pueden afectar los resultados de la investigación.

Continuando con el test EHS aplicado, evidenciamos que este cuenta con los criterios adecuados de confiabilidad y validez, ya que estos han sido comprobados por diferentes estudios, uno de ellos, el trabajo realizado por Grasso-Imig (2022), en el cual nos indica que:

> En función de los análisis realizados para la validación de esta escala se observa que el resultado es un instrumento que da cuenta de una adecuada calidad, y por tanto estructura, ya que la misma responde a las exigencias esperadas. (…) Para determinar la confiabilidad, se analizó la consistencia interna del instrumento mediante los estadísticos Alfa de Cronbach, por una parte, y coeficiente Omega (alfa ordinal), por otra. (pp. 194-196).

Con respecto a los cuestionarios de obtención de datos construidos para este estudio, no se realizaron pruebas de confiabilidad y validez que permitieran determinar el nivel de precisión y evidencia del mismo. Esto se debe a que su objetivo principal es la selección de la muestra de interés para la investigación y recolectar información relevante sobre datos sociodemográficos, hábitos, tiempo de uso y conductas de los participantes. Sin embargo, su construcción se realizó con base en los objetivos establecidos en esta investigación.

Finalmente, cabe mencionar que este trabajo puede servir como una base para posteriores investigaciones que puedan brindar más claridad sobre el tema tratado hasta este momento.

8 Resultados

La aplicación de las pruebas propuestas, dos cuestionarios y test EHS, se llevó a cabo con 22 mujeres y 18 hombres, estudiantes de secundaria en el municipio Itagüí - Antioquia, entre 12 y 17 años de edad. Entre los participantes, 2 tenían 12 años, 5 tenían 13 años, 15 tenían 14 años, 8 tenían 15 años, 7 tenían 16 años y 3 tenían 17 años. Al explorar acerca del tipo de dispositivo usado para jugar, se encontró que 17 estudiantes suelen usar solo celular, 9 celular y computador, 3 solo computador, 8 celular, computador y consola, 2 celular y consola y 1 computador y consola. Lo anterior, se presenta en el Anexo 3, y se amplía con información acerca del rango obtenido por cada participante en el test EHS y el tiempo de uso de videojuegos en días con y sin clase. Cada participante será codificado con un número entre 1 y 40.

A continuación se describen cada uno de los factores propuestos por Gismero para la presentación de datos, en donde cada factor será representado según la denominación indicada entre paréntesis. Asimismo, los puntajes se muestran bajo los siguientes criterios o rangos; muy bajo, bajo, normal bajo, normal, normal alto, alto o muy alto. Esto de acuerdo a los baremos de la prueba.

Tabla 1
Factores de la Escala de Habilidades Sociales (EHS) con clave de referencia

Factores	Clave	Descripción
Autoexpresión de situaciones sociales	R1	Capacidad de expresarse espontáneamente en diferentes situaciones sociales (sentimientos, ideas, opiniones, preguntas).
Defensa de los propios derechos como consumidor	R2	Capacidad de expresar conductas asertivas frente a desconocidos para defender sus derechos en situaciones de consumo.
Expresión de enfado o disconformidad	R3	Capacidad de expresar sentimientos negativos justificados, malestar, molestía o desacuerdos con otras personas.
Decir no y cortar interacciones	R4	Capacidad de negarse a peticiones y cortar

		relaciones que no se desean.
Hacer peticiones	R5	Capacidad de solicitar ayuda de manera directa, reconociendo las necesidades personales y aceptando la ayuda de otros.
Interacciones positiva con el sexo opuesto	R6	Capacidad de acercarse y establecer relaciones sociales con el sexo opuesto, especialmente cuando existe atracción.
Habilidades sociales (RT): Resultado Total de los factores anteriormente mencionados.		

*Definición por factores de la escala EHS, junto con un identificador abreviado en forma de clave (R1, R2, …) que se emplea en el texto para facilitar la referencia a cada factor. *Fuente.* (Gismero, 2000)

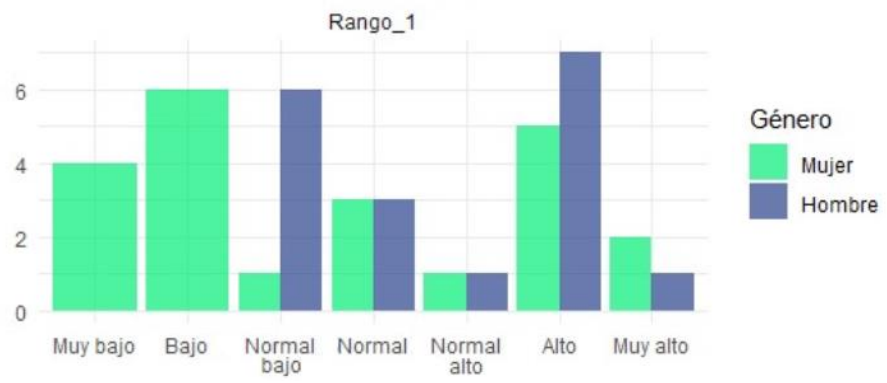
Según los resultados globales del test, en RT 10 adolescentes obtuvieron un puntaje alto, 5 normal alto, 13 normal, 3 normal bajo, 8 bajo y 1 muy bajo. En el factor R1, 3 adolescentes se encuentran en muy alto, 12 en alto, 2 en normal alto, 6 en normal, 7 en normal bajo, 6 en bajo y 4 en muy bajo. En el factor R2, 3 adolescentes se encuentran en muy alto, 9 en alto, 5 en normal alto, 5 en normal, 8 en normal bajo, 7 en bajo y 3 en muy bajo. En el factor R3, 2 adolescentes se encuentran en muy alto, 9 en alto, 4 en normal alto, 9 en normal, 8 en normal bajo, 7 en bajo y 1 en muy bajo. En el factor R4, 14 adolescentes se encuentran en alto, 5 en normal alto, 9 en normal, 5 en normal bajo, 4 en bajo y 3 en muy bajo. En el factor R5, 4 adolescentes se encuentran en muy alto, 8 en alto, 3 en normal alto, 13 en normal, 1 en normal bajo, 8 en bajo y 3 en muy bajo. En el factor R6, 3 adolescentes se encuentran en muy alto, 5 en alto, 6 en normal alto, 6 en normal, 5 en normal bajo, 10 en bajo y 5 en muy bajo.

Seguidamente se describen de manera discriminada los resultados de la escala EHS para cada factor, diferenciados por género.

En R1 (Autoexpresión de situaciones sociales), se observa que las mujeres presentan mayor concentración en los niveles bajo con 6 participantes y alto con 5, aunque también hay presencia en nivel muy bajo con 4. Esto sugiere que su nivel de autoexpresión, capacidad de expresarse espontáneamente en diferentes situaciones sociales mediante sentimientos, ideas, opiniones o preguntas es más variable, al estar presentes en ambos extremos del factor. En contraste, los hombres muestran mayor concentración entre normal bajo con 6 participantes y alto con 7, lo que

refleja una distribución menos dispersa, ubicándose en los rangos medios a altos del factor, como se visualiza en la Figura 1.

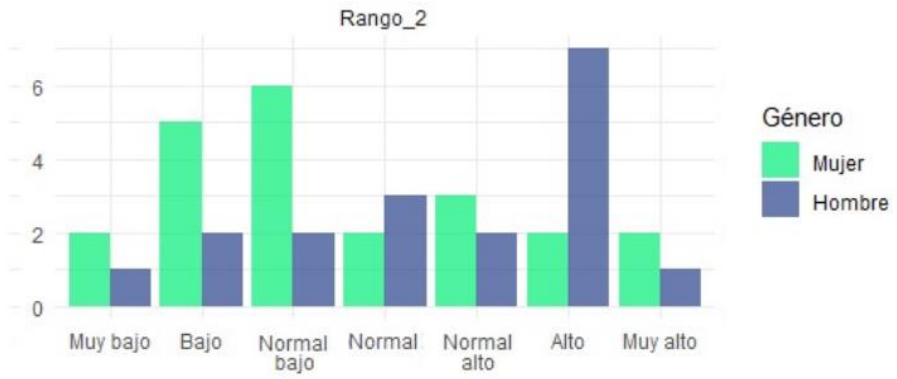
Figura 1
Autoexpresión en situaciones sociales (R1) según el género



Nota. Representación de los puntajes obtenidos en el factor R1 de la prueba EHS, comparados según el género de los adolescentes.

En R2 (Defensa de los propios derechos como consumidor), los hombres tienden a concentrarse más en el nivel alto con 7 participantes, mientras que las mujeres tienen una mayor representación en niveles normal bajo con 6 participantes y bajo con 5, como se observa en la Figura 2. Esto sugiere que la capacidad de expresar conductas asertivas frente a desconocidos para defender sus derechos en situaciones de consumo tiende a ser más alta en los adolescentes hombres con 7 participantes en alto, mientras que en las mujeres se presentan 6 en normal bajo y 5 en bajo.

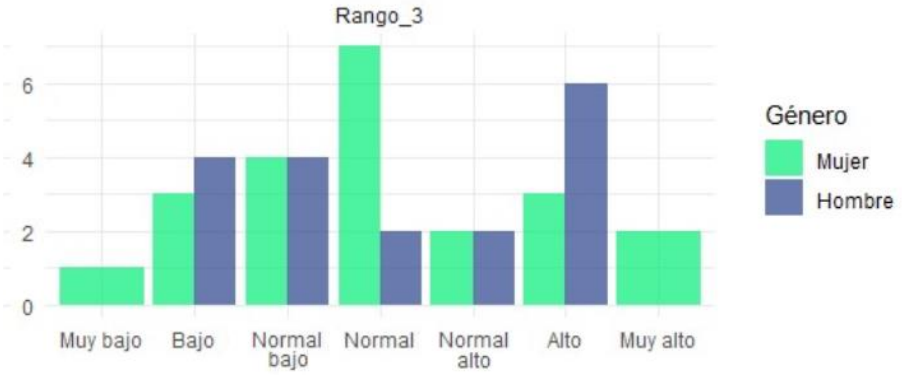
Figura 2
Defensa de los propios derechos como consumidor (R2) según el género



Nota. Comparación de los puntajes obtenidos en el factor R2 de la prueba EHS, según el género de los adolescentes.

En R3 (Expresión de enfado o disconformidad), las mujeres tienen una distribución variada, con mayor concentración en niveles normal con 7 participantes y normal bajo con 4. Los hombres, en cambio, presentan casos de bajo a alto, con mayor concentración en niveles alto con 6 participantes, normal bajo con 4 y bajo con 4, cómo se observa en la Figura 3. De acuerdo a lo anterior, la capacidad de expresar sentimientos negativos justificados, malestar, molestía o desacuerdos con otras personas tiende a ser más alto en los hombres que en las mujeres.

Figura 3
Expresión de enfado o disconformidad (R3) según el género

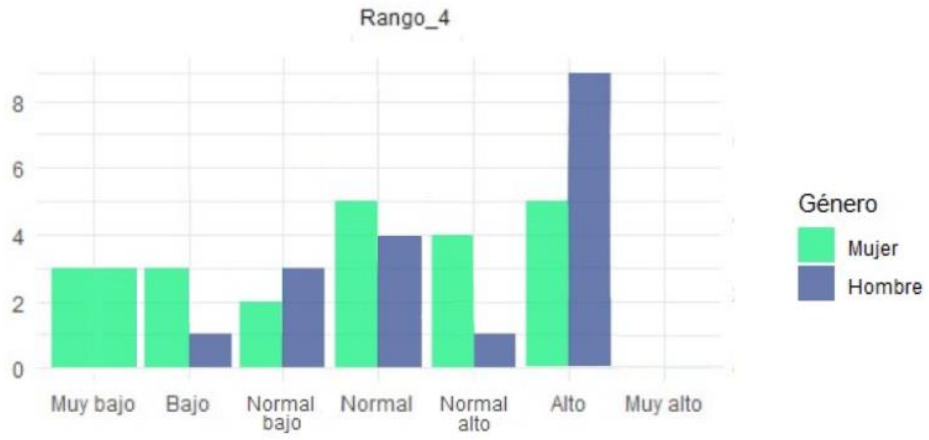


Nota. Puntajes obtenidos en el factor R3 de la prueba EHS, que evalúa la capacidad para expresar enfado o disconformidad de manera adecuada, comparados según el género de los adolescentes.

En R4 (Decir no y cortar interacciones), los hombres presentan una mayor concentración en el nivel alto con 9 participantes, mientras que en los demás niveles hay menos casos y sin presencia en los niveles de los extremos muy alto y muy bajo. En las mujeres, la distribución es más dispersa, con presencia en todos los niveles, excepto muy alto, y mayor concentración en los niveles normal y alto con 5 participantes cada uno, como se observa en la Figura 4. Esto sugiere que los adolescentes hombres tienen mayor capacidad de negarse a peticiones y cortar relaciones que no se desean.

Figura 4

Capacidad para decir no y cortar interacciones (R4) según el género

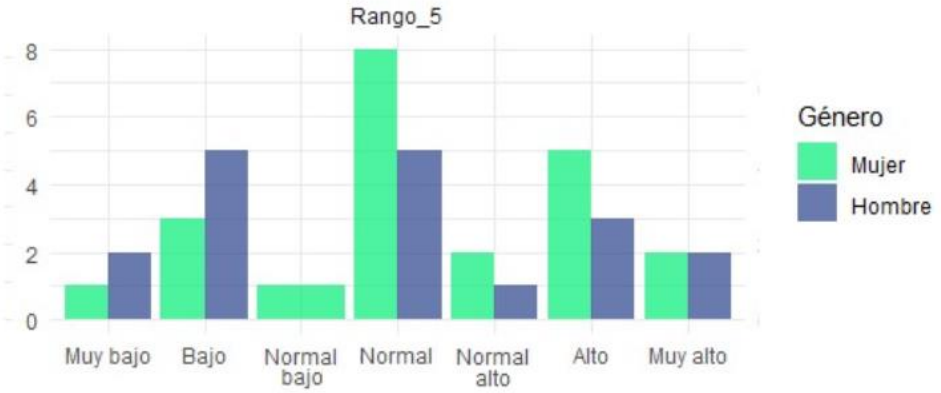


Nota. Comparación de los puntajes obtenidos en el factor R4 de la prueba EHS, correspondiente a la capacidad para decir no y finalizar interacciones sociales no deseadas, según el género.

En R5 (Hacer peticiones), los hombres tienen mayor presencia en los niveles normal y bajo con 5 participantes cada uno, sin presencia en el nivel normal bajo. Por otra parte, las mujeres presentan una mayor dispersión con concentración en los niveles normal con 8 participantes y alto con 5, como se observa en la Figura 5. En cuanto a la capacidad de solicitar ayuda de manera directa, reconociendo las necesidades personales y aceptando la ayuda de otros, los datos indican que en las adolescentes mujeres el resultado se ubica entre los niveles normal con 8 participantes y alto con 5 y en los adolescentes hombres los resultados se ubican principalmente entre normal y bajo cada uno con 5 participantes.

Figura 5

Capacidad para hacer peticiones (R5) según el género

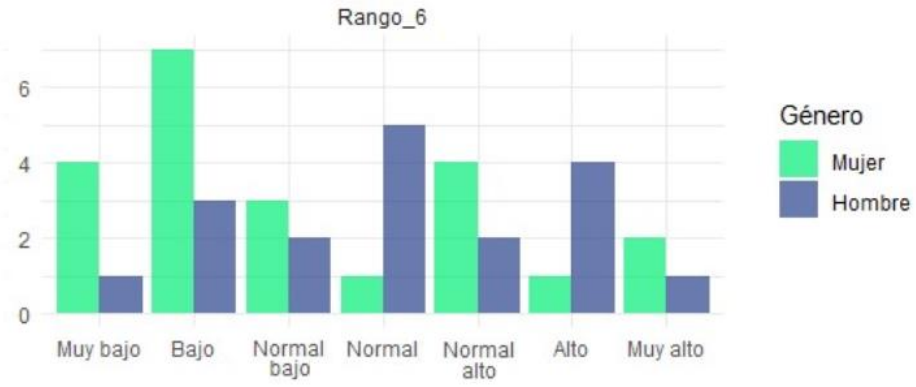


Nota. Comparación de los puntajes obtenidos en el factor R5 de la prueba EHS, correspondiente a la capacidad para realizar peticiones de forma adecuada en distintos contextos sociales, según el género.

En R6 (Interacciones positiva con el sexo opuesto), las mujeres tienen una mayor concentración en niveles bajo con 7 participantes, muy bajo y normal alto con 4 en cada uno, mientras que los hombres tienen mayor presencia en los niveles normal con 5 participantes y alto con 4, como se observa en la Figura 6. Esto sugiere que los hombres tienen mejor capacidad de acercarse y establecer relaciones sociales con el sexo opuesto, especialmente cuando existe atracción.

Figura 6

Interacción positiva con el sexo opuesto (R6) según el género

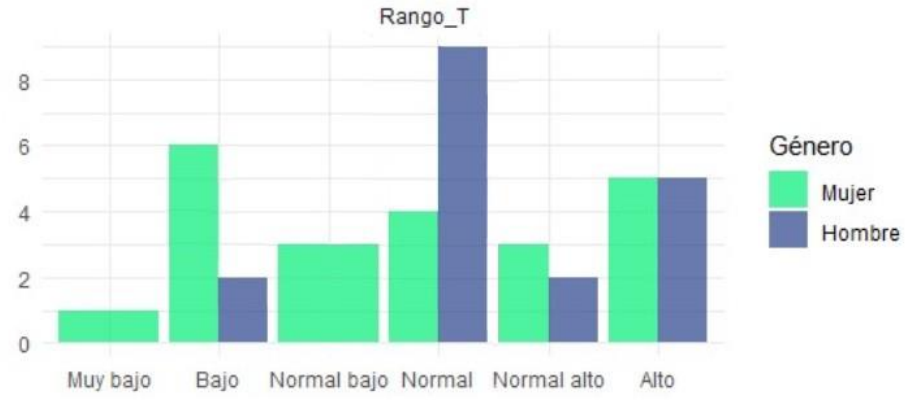


Nota. Comparación de los puntajes obtenidos en el factor R6 de la prueba EHS, correspondiente a la capacidad para establecer interacciones positivas con personas del sexo opuesto, según el género.

En RT (Rango total de los factores del test EHS), la distribución total muestra que las mujeres presentan mayor dispersión con representación en todos los niveles, excepto en muy alto; con concentración en los niveles bajo con 6 participantes y alto con 5, mientras que los hombres tienden a concentrarse con menos variabilidad en los niveles, siendo representativos los niveles normal con 9 participantes y alto con 5, como se observa en la Figura 7. En general, los hombres muestran mayor concentración en los niveles normal y alto del puntaje total del test, mientras que las mujeres presentan una distribución más diversa.

Figura 7

Nivel total de habilidades sociales (RT) según el género



Nota. Distribución de los niveles totales de habilidades sociales (RT) según el género de los adolescentes evaluados.

A continuación se presentan gráficos de dispersión, que permitieron relacionar el tiempo de uso de videojuegos en días con clase y sin clase, con otra variable, cada participante es representado por un punto donde las variables se interceptan en la gráfica.

En la Figura 8, se presenta un gráfico de dispersión, donde se observa que las mujeres tienden a concentrarse en tiempos de juego menores a 6 horas, mientras que los hombres muestran una mayor dispersión, con valores que oscilan entre 1 y 17 horas en días con clases y entre 1 y 15 horas en días sin clases. Esto sugiere que las mujeres suelen jugar por menos tiempo en comparación con los hombres, aunque también existen casos con valores elevados.

Para las mujeres, los tiempos de juego en días con clase suelen estar mayormente entre 0 y 4 horas, mientras que en los días sin clase hay una mayor dispersión, alcanzando hasta 13 horas. En el caso de los hombres, el tiempo de juego en días sin clase es más variado y alcanza un máximo

de 15 horas. En cuanto a los días con clase, la mayor concentración se ubica entre 1 y 5 horas, aunque se alcanza un máximo de 17 horas de juego. Por ende, los hombres parecen tener una distribución más uniforme en ambos casos, mientras que en las mujeres se observa una reducción del tiempo de juego durante los días con clase.

Figura 8

Tiempo de uso de videojuegos en días con y sin clase según el género



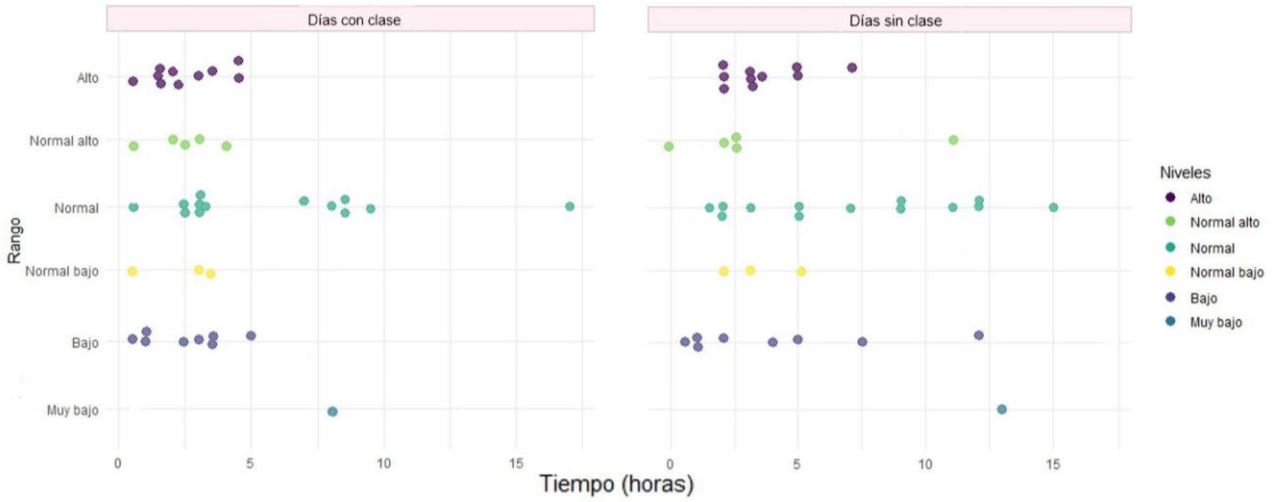
Nota. Comparación del tiempo dedicado a los videojuegos por adolescentes según su género, diferenciando entre días con clase y sin clase.

En la Figura 9, se presentan dos diagramas de dispersión que ilustran la relación entre el Rango Total (RT) de la prueba EHS de Gismero y el tiempo de uso de videojuegos, diferenciando entre días con clase y sin clase. De forma general, los días de juego con y sin clase tienen una dispersión similar. En los RT alto los días con clase varían entre 0 y 5 horas, mientras que sin clase entre 2 y 7 horas. En los RT normal alto, entre 0 y 4 horas con clase, y entre 0 y 11 horas sin clase. En los RT normal entre 0 y 17 horas con clase, y entre 1.5 y 15 horas sin clase. En RT normal bajo entre 0 y 3.5 horas con clase, y entre 2 y 5 horas sin clase. Para los RT bajo entre 0 y 5 horas con clase, y entre 0 y 12 horas sin clase. Finalmente, en RT muy bajo se registró 8 horas de juego en días con clase, y 13 horas para días sin clase. Teniendo en cuenta lo anterior, a pesar de las diferencias en los niveles de habilidades sociales en cada rango de la escala EHS, los tiempos de uso de videojuegos muestran resultados amplios y variados entre los distintos grupos, sin una

tendencia clara. Esto sugiere que no se puede determinar una relación directa entre la cantidad de horas dedicadas al uso de videojuegos y el nivel de habilidades sociales evaluado.

Figura 9

Gráfica de habilidades sociales (RT) vs días de uso de videojuegos con y sin clase



Nota. Gráfico de dispersión que describe la relación entre las Habilidades Sociales (RT) y el tiempo promedio de uso de videojuegos en adolescentes escolarizados, diferenciando entre días con clase y sin clase.

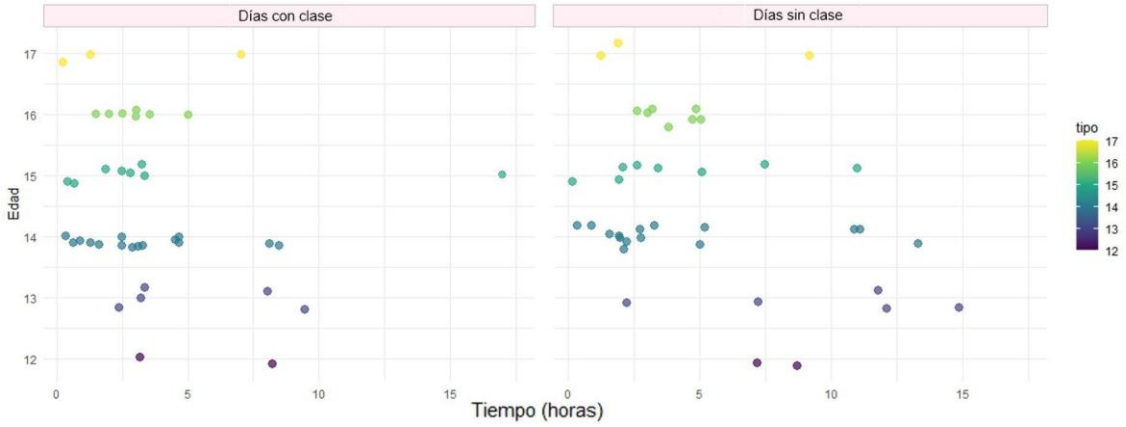
En la Figura 10, se muestra la distribución de los participantes, cuyas edades oscilan entre los 12 y 17 años, en función de las horas dedicadas al juego durante días con y sin clases. De forma general, se observa una notable reducción en el tiempo de juego durante los días con clase, concentrándose mayoritariamente entre 0 y 5 horas, aunque en algunos casos se alcanzan hasta 17 horas. En contraste, durante los días sin clase, el tiempo de juego presenta una distribución más dispersa y uniforme, extendiéndose hasta 15 horas. Esto sugiere que algunos estudiantes tienden a jugar durante periodos considerablemente más prolongados en ausencia de actividades escolares.

Al observar los datos por edad en días con clase, se encuentra que los participantes de 12 años presentan tiempos de juegos entre 3 y 8 horas; para 13 años entre 2.5 y 9.5 horas; para 14 años entre 0 y 8.5 horas; para 15 años entre 0 y 17 horas; para 16 años entre 2 y 5 horas; para 17 años entre 0 y 7 horas. Por otro lado, en días sin clase se presentan tiempos de juego entre 0 y 15 horas de juego, en donde los datos se agrupan por edades de la siguiente forma; para 12 años presentan tiempos de juego entre 7 y 9 horas; para 13 años entre 2.5 y 15 horas; para 14 años entre 0 y 13

horas; para 15 años entre 0 y 11 horas; para 16 años entre 2.5 y 5 horas; para 17 años entre 1.5 y 9 horas.

Figura 10

Gráfica de edad de los adolescentes vs el tiempo de uso de videojuegos con y sin clase



Nota. Gráfico de dispersión que describe la relación entre la edad de los adolescentes escolarizados y el tiempo promedio dedicado a los videojuegos en días con y sin clase.

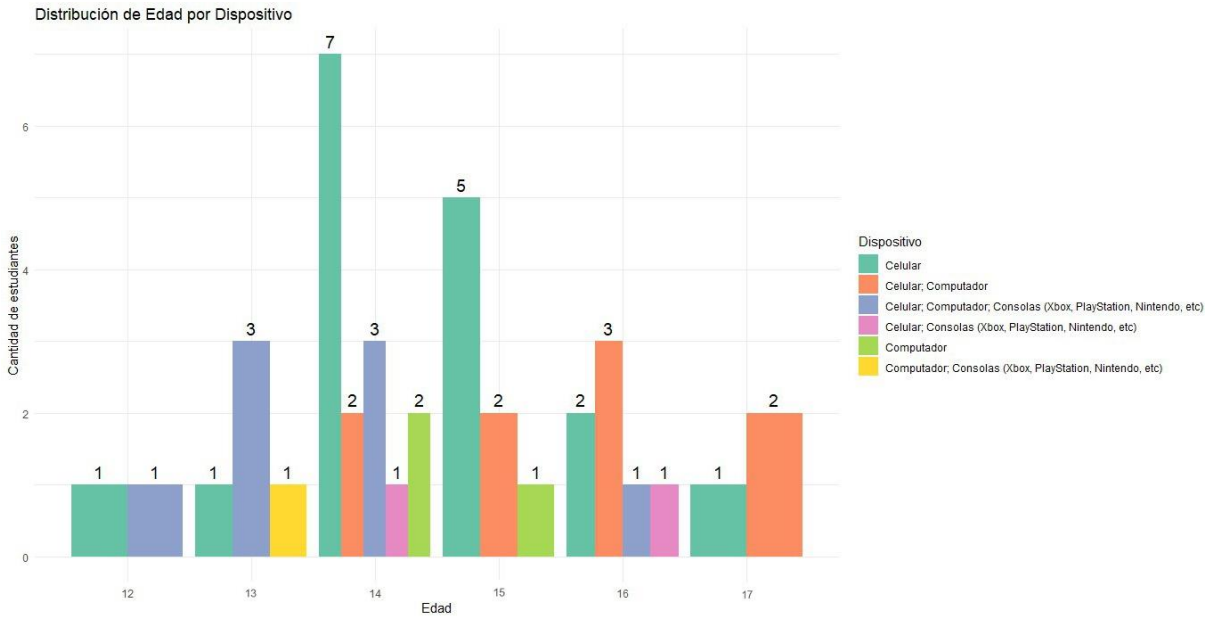
Finalmente, se analizó los diferentes dispositivos que usan los participantes para jugar videojuegos, obteniendo los siguientes resultados.

En la Figura 11, se presentan las variables uso de dispositivos y edad, observando que entre los 14 y 15 años, el dispositivo más utilizado es el celular, con una cantidad notablemente mayor en comparación con otros dispositivos. Entre los 16 y 17 años, la preferencia cambia ligeramente, siendo más común la combinación de celular y computador, seguida por el uso exclusivo del celular. Para los estudiantes de 12 y 13 años, los dispositivos más usados son la combinación de celular, computador y consola.

En términos generales, se observa que, de un total de 40 adolescentes, solo un participante de 13 años utiliza exclusivamente el computador o la consola para jugar. El celular destaca como el dispositivo más utilizado en todos los grupos etarios, 17 participantes lo emplean como único medio de juego, mientras que en total 36 lo utilizan en general, ya sea de forma exclusiva o en combinación con otros dispositivos.

Figura 11

Dispositivo utilizado para jugar videojuegos según la edad

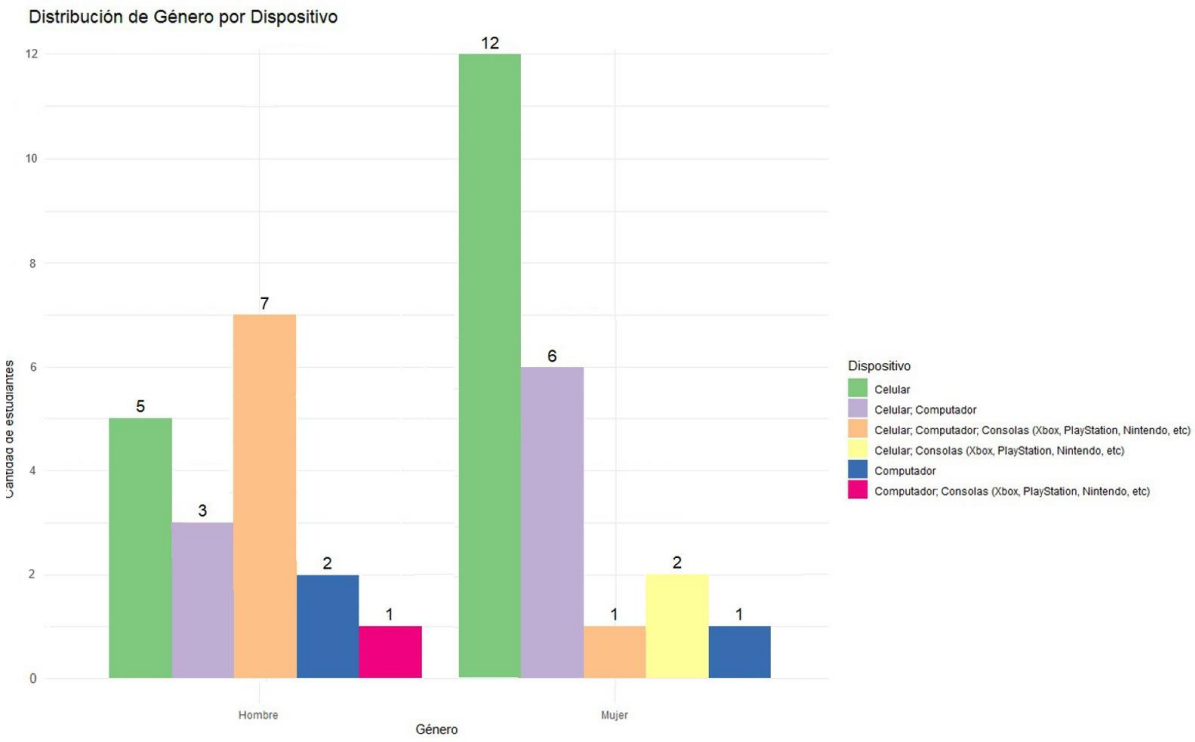


Nota. Distribución del tipo de dispositivo utilizado para jugar videojuegos según la edad de los adolescentes participantes.

En la Figura 12, se presentan las variables uso de dispositivos de juego y género, evidenciando diferencias claras en las preferencias de los participantes. En el caso de las mujeres, el celular es el dispositivo más utilizado, con un total de 12 participantes que lo usan de forma exclusiva. En segundo lugar se encuentra la combinación de celular y computador, con 6 participantes, lo que marca una diferencia significativa respecto al grupo anterior. En los hombres, la distribución muestra un patrón distinto: el grupo más numeroso utiliza una combinación de celular, computador y consola, con 7 participantes, seguido por aquellos que usan exclusivamente el celular, con 5 participantes. La combinación menos frecuente para ambos géneros es la de computador y consola, reportada solo por un participante hombre. Estos datos indican que los hombres tienden a utilizar más dispositivos en conjunto, mientras que las mujeres muestran una preferencia más marcada por el uso exclusivo del celular.

Figura 12

Dispositivo utilizado para jugar videojuegos según el género



Nota. Distribución del tipo de dispositivo utilizado para jugar videojuegos según el género de los adolescentes participantes.

Asimismo, algunos de los resultados obtenidos de la sistematización del cuestionario percepción uso de videojuegos (Anexo 2) se presentan a continuación y se complementan en la matriz categorial (Anexo 4), como apoyo a los datos descritos anteriormente.

En la categoría uso de videojuegos se engloban tres preguntas. Frente a la pregunta "*¿por qué usas videojuegos?*", se encontró como razón más frecuente el uso "*por diversión*", reportado por 30 participantes, 18 mujeres y 12 hombres, entre los cuales 11 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, hay una menor presencia en el uso "*para conectar con otros*" con 2 participantes, uno de cada género, en RT normal alto y en RT bajo.

En la pregunta "*¿cuál es tu temática favorita de videojuegos*?", se identificó *"acción*" como el género más mencionado, con 26 participantes, 13 hombres y 13 mujeres, entre los cuales 9 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se encontró una menor mención de "*estrategia*", con 2 participantes, uno de cada género, en RT alto y en RT Normal alto.

En la pregunta "*¿Le has mentido a tus familiares o amigos sobre la frecuencia y tiempo que juegas videojuegos*?", se observó que hay una tendencia a la respuesta "*nunca*", con 18 participantes, 13 mujeres y 5 hombres, entre los cuales 7 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, hay una menor presencia de la respuesta "*frecuentemente*", siendo un participante hombre con un RT bajo.

En la categoría apreciación uso de videojuegos se engloban tres preguntas. Frente a la pregunta "*¿Qué relación crees que tiene el uso de videojuegos con tu rendimiento académico?*", se identificó con mayor frecuencia la respuesta "*ninguna relación*", con 26 participantes, 14 mujeres y 12 hombres, entre los cuales 10 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, hay una menor presencia de la respuesta "*relación interferente*", con 2 participantes, uno de cada género, en RT normal y en RT bajo.

En la pregunta "*¿Qué ventajas ves frente al uso de los videojuegos?*", se observó que la respuesta más frecuente fue "*tiempo de ocio*", con 19 participantes, 10 mujeres y 9 hombres, entre los cuales 10 presentan un RT normal en la prueba EHS . En contraste, la respuesta menos frecuente fue "*no especifica*", con 2 participantes mujeres, en RT normal y en RT bajo.

En la pregunta "*¿Qué desventajas ves frente al uso de los videojuegos*?", se observó una mayor mención de "*adicción*", con 18 participantes, 11 mujeres y 7 hombres, entre los cuales 5 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, se evidencia una menor mención de "*no específica"*, con cuatro participantes, 3 mujeres y 1 hombre, en RT alto, RT normal alto, RT normal y RT bajo.

En la categoría autoexpresión de situaciones sociales se engloban 2 preguntas. Frente a la pregunta "*¿Evitas asistir a actividades sociales por jugar videojuegos*?", se identificó una mayor mención de "*nunca*", con 14 participantes, 10 mujeres y 4 hombres, entre los cuales 4 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, se observa menor mención de "*muy frecuentemente*", con 4 participantes, 2 hombres y 2 mujeres, entre los cuales 2 presentan un RT normal.

En la pregunta "*¿En reuniones sociales o familiares (presenciales) interactúas con los demás o prefieres jugar videojuegos*?" se evidenció una mayor mención de "*ocasionalmente*", con 12 participantes, 5 mujeres y 7 hombres, entre los cuales 4 presentan un RT en la prueba EHS normal y 4 un RT normal bajo. En contraste, se observa menor mención de "*muy frecuentemente*", con 3 participantes, 1 mujer y 2 hombres, entre los cuales 2 presentan un RT normal.

En la categoría defensa de los propios derechos como consumidor se engloban dos preguntas. Frente a la pregunta "*¿Cómo reaccionas cuando ves que otro jugador no sigue las normas del videojuego (hace trampas)*?" se identificó que la respuesta más frecuente fue *"lo denuncio con soporte*", con 17 participantes, 10 mujeres y 7 hombres, entre los cuales 6 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, la respuesta menos frecuente fue "*hablar con el jugador"*, con 9 participantes, 6 mujeres y 3 hombres, entre los cuales 4 presentan un RT normal.

En la pregunta "*¿Qué harías si en un videojuego te prometen una recompensa al realizar misiones y al final de las mismas no te dan el premio*?" se evidenció una tendencia a "*reacción emocional"*, con 13 participantes, 5 mujeres y 8 hombres, entre los cuales 5 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se evidenció una menor mención de "*reclamar*" y "*dejar de jugar*", con 8 participantes cada uno. En la primera, de 5 mujeres y 3 hombres, 4 presentan un RT normal. En la segunda, de 3 mujeres y 5 hombres, 2 presentan un RT alto, 2 un RT normal y 2 un RT bajo.

En la pregunta "*¿Cómo reaccionas cuando alguien te molesta mientras juegas a algún videojuego*?" se observó una mayor mención de "*reacción emocional*", con 17 participantes, 13 mujeres y 4 hombres, entre los cuales 6 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se observa una menor mención de "*reacción agresiva*", con 5 participantes, 2 mujeres y 3 hombres, entre los cuales 2 presentan un RT alto y 2 un RT normal.

En la pregunta "*¿Has recibido críticas o castigos por parte de tu familia por jugar a los videojuegos? En caso afirmativo, ¿Cómo has reaccionado*?" se identificó que la respuesta más frecuente fue "*no aplica*", con 25 participantes, 16 mujeres y 9 hombres, entre los cuales 11 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se identificó una menor mención de "*reacción defensiva"*, con 3 participantes hombres, en RT alto, en RT normal y en RT bajo.

En la pregunta "*¿Cómo expresas tu enfado por un videojuego?*", se observa una mayor mención de "*dejo de jugar*", con 13 participantes, 8 mujeres y 5 hombres, entre los cuales 4 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, se observa una menor mención de "*reacción emocional"*, con 4 participantes, 2 mujeres y 2 hombres, entre los cuales 2 presentan un RT normal alto.

En la categoría decir no y cortar interacciones se engloban dos preguntas. Frente a la pregunta "*¿Qué haces cuando un amigo sin experiencia en tu videojuego te pide hacer equipo*?" se observó una tendencia a "*le enseño"*, con 26 participantes, 15 mujeres y 11 hombres, entre los

cuales 9 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, se observa una menor mención a "*lo rechazo"*, con 6 participantes, 3 mujeres y 3 hombres, entre los cuales 3 presentan un RT alto.

En la pregunta "*¿Con qué frecuencia te sales de un videojuego en equipos cuando alguien te insulta por haber jugado mal?*" se identificó una mayor mención a "*nunca*", con 19 participantes, 9 mujeres y 10 hombres, entre los cuales 8 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se identificó una menor mención a "*muy frecuentemente*", con una mujer en RT alto.

En la categoría hacer peticiones se engloban 2 preguntas. Frente a la pregunta "*¿Cuándo quieres jugar a algún videojuego con otra persona se lo pides directamente?*" se observó una mayor mención de "*muy frecuentemente*", con 13 participantes, 9 mujeres y 4 hombres, entre los cuales 5 presentan un RT alto en la prueba EHS. En contraste, se observa una menor mención de "*nunca*", con 2 participantes, uno de cada género, en RT normal alto y en RT normal.

En la pregunta "*¿Cómo le pides a alguien que no te interrumpa cuando juegas un videojuegos?*" se observó que la respuesta más frecuente fue "*cortar la interacción*", con 25 participantes, 14 mujeres y 11 hombres, entre los cuales 10 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se observó una menor mención de "*reacción indiferente*", con 6 participantes, 4 mujeres y 2 hombres, 2 en RT normal alto y 2 en RT normal.

En la categoría interacciones positivas con el sexo opuesto se engloban dos preguntas. Frente a la pregunta "*¿Con quién prefieres jugar videojuegos (hombres, mujeres, ambos)?*" se identificó que la respuesta más frecuente fue "*ambos*", con 29 participantes, 19 mujeres y 10 hombres, entre los cuales 9 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se identificó una menor mención de "*no reporta*", con 2 participantes hombres, en RT alto y en RT bajo.

En la pregunta "*¿Has hecho amigos con personas del sexo opuesto a través de los videojuegos?*" se observó una mayor mención de la respuesta "*si*", con 30 participantes, 16 mujeres y 14 hombres, entre los cuales 9 presentan un RT normal en la prueba EHS. En contraste, se observa una menor mención de la respuesta "*no*", con 10 participantes, 6 mujeres y 4 hombres, entre los cuales 4 presentan RT normal y 4 un RT alto.

8 Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación permitieron observar que no hay una tendencia que respalde la hipótesis inicial, la cual planteaba una relación inversamente proporcional entre el tiempo de uso de videojuegos y el puntaje de la prueba EHS (escala de habilidades sociales) en los adolescentes evaluados, dado que los puntajes RT (rangos totales) de habilidades sociales obtenidos no muestran variaciones consistentes de acuerdo a los intervalos de tiempo de uso de videojuegos. Esto se evidencia en el grupo de adolescentes con puntaje RT alto que presentan tiempos de uso en días con clase entre 0 a 5 horas de juego y sin clase entre 2 a 7 horas, resultados que no difieren de forma significativa de aquellos adolescentes con puntaje RT bajo, que presentan tiempos de uso en días con clase entre 0 a 5 horas de juego y sin clase entre 0 a 12 horas.

Lo anterior puede indicar que el tiempo de uso en los videojuegos no parece ser un predictor determinante en los puntajes de las habilidades sociales de los adolescentes evaluados, y resulta necesario considerar y reflexionar acerca de otros posibles factores contextuales y las características individuales de cada sujeto, lo cual es congruente con lo propuesto por Tejeiro y Pelegrina (2008), quienes plantean que el tiempo y la frecuencia de uso de videojuegos deben ser analizados cuidadosamente, sin desconocer el entorno del juego y del jugador (p. 69).

Es por ello que cabe analizar los resultados obtenidos por cada género, donde se hace evidente que las mujeres obtuvieron una mayor dispersión en RT, con tendencia a rangos de normal a bajo, mientras que los hombres se concentran mayormente en rangos de normal a alto. Particularmente está diferencia se evidencia en el factor R6 (interacciones con el sexo opuesto), lo cual contrasta con el planteamiento de Caballo (2007), que indica que el sexo biologico no afecta de forma significativa la evaluación sobre las habilidades sociales de un individuo, ya que es la conducta real de la persona la que determina la interacción y si este es socialmente hábil o no. No obstante, el contexto y la cultura en la que el individuo se desenvuelve juega un papel importante en la percepción de una conducta como habilidosa, por lo que no es extraño encontrar factores que denotan equilibrio entre géneros como R5 (hacer peticiones), es decir, ambos géneros pueden solicitar ayuda de manera directa reconociendo sus necesidades personales.

Pese a ello, es notable el hecho de que la participación femenina en los videojuegos ha ido creciendo cada vez más, incluso siendo un espacio en el que las mujeres pueden sentirse más

seguras y confiadas a expresarse no solo entre ellas sino con el sexo opuesto, lo cual queda en evidencia al aplicar los instrumentos de la presente investigación, pues al indagar por las relaciones con el sexo opuesto, la mayoría se agrupa en rangos bajos, sin embargo al relacionar su interacción con el sexo opuesto en los videojuegos, la percepción cambia (Anexo 2), expresando no tener inconvenientes para relacionarse con otros, independientemente de su género. Esto puede estar relacionado con que los videojuegos en algunos casos suelen usarse como espacios de interacción entre pares, en donde los adolescentes pueden comunicarse, colaborar y compartir intereses en común, tal como lo mencionan Tejeiro y Pelegrina (2008) "la motivación para el uso de videojuegos es fundamentalmente intrínseca: la mayoría de las personas dicen utilizar los videojuegos por diversión" (p. 80).

Asimismo, Tejeiro y Pelegrina (2008), mencionan que hay un mayor uso de videojuegos entre hombres que entre mujeres haciendo referencia al tiempo y la frecuencia del mismo. Lo cual es congruente con los resultados obtenidos, pues, en cuanto a las diferencias por género en los tiempos de uso de videojuegos en los días con y sin clase, se puede apreciar que los hombres tienden a jugar durante mayores periodos de tiempo, con tiempos de juego de hasta 17 horas en días con clase y 15 horas en días sin clase, en comparación con las mujeres, con tiempos de hasta 8.5 horas en días con clase y 13 horas en días sin clase. Además, los hombres presentan una mayor dispersión en intervalos de tiempo, lo que indica una amplia variabilidad en las horas dedicadas al juego que puede deberse a una relación más flexible y menos regulada de esta actividad, posiblemente vinculada a los intereses específicos de los participantes varones durante su tiempo de ocio, algo que se refleja al encontrar que la mayoría de los participantes masculinos emplean la combinación de celular, computador y consola para jugar, lo que implica una mayor accesibilidad y disponibilidad a diferentes tipos de videojuegos en distintos momentos y contextos.

Por otro lado, las mujeres presentan intervalos de tiempo de uso de videojuego más reducidos y homogéneos, lo que refleja una menor variabilidad en la cantidad de horas de juego que puede significar una tendencia a establecer límites de tiempo más reducidos, otorgando una menor prioridad al uso de videojuegos como principal actividad de ocio, algo que se refleja al encontrar que la mayoría de las participantes femeninas usan como único dispositivo de juego el celular, cuya funcionalidad está compartida con otras actividades como comunicación, entretenimiento, tareas, entre otros.

En general, en la distribución de puntajes obtenidos en la prueba EHS, se confirmó que los adolescentes evaluados se ubicaron en una gran variedad de resultados para RT, con presencia en rangos desde muy bajo a alto, lo que es consistente con lo planteado al inicio de la investigación, aunque no se obtuvieron puntajes para RT muy alto. Esto podría estar relacionado con las características individuales y el contexto en el que se desenvuelven los participantes. Asimismo, se observó que la mayor concentración de adolescentes se ubicó en RT normal con 13 participantes, algo acorde al nivel de habilidades sociales esperadas para el grupo etario participante, de acuerdo al momento de desarrollo en el que se encuentran.

Según Gismero (2000), estos resultados sugieren que los adolescentes evaluados cuentan con los recursos suficientes para lograr interactuar, expresarse y desenvolverse en situaciones sociales sin ansiedad ni aversión, en un nivel promedio y acorde a la etapa vital. Esto es relevante para la investigación, ya que al presentar una mayor concentración de participantes dentro de un rango normal y no contar con datos significativos en los rangos extremos, con un único participante en RT muy bajo y ausencia en RT muy alto, se limita la posibilidad de analizar de manera precisa cómo varía el tiempo de uso de videojuegos en días con clase y sin clase para los niveles muy bajo y muy alto de habilidades sociales.

Adicional a los resultados obtenidos en la prueba EHS, al estudiar el uso de videojuegos como fenómeno, no podemos dejar de lado la perspectiva de los participantes, por ello, al analizar sus respuestas se han encontrado diferencias en cuanto al género. En general, se puede observar que las mujeres difieren con los hombres frente a las ventajas y desventajas, mientras que los primeros resaltan los videojuegos como herramientas de aprendizaje, las mujeres principalmente los resaltan como actividades que pueden ocasionar adicción, esto podría explicar que la mayoría de las participantes reporten no apreciar ventajas en el uso de los videojuegos y que su tiempo de juego sea más restringido y homogéneo, en comparación a los hombres (Anexo 2).

Lo anterior lleva a preguntarse qué se está entendiendo por adicción. Perez y Martín (2007), definen como adicción a los videojuegos aquellos comportamientos repetitivos y compulsivos hacia este tipo de juegos, mientras que Tejeiro y Pelegrina (2008) proponen que aunque se suelen asociar a los videojuegos con conductas adictivas, en ocasiones se utiliza el término a la ligera para describir conductas de abuso, ya que al hablar de adicción se incluye otros síntomas significativos más allá del tiempo de uso prolongado, como un deterioro en las relaciones sociales y en la calidad de vida. Esto es congruente con lo planteado en el CIE 11, donde se describe el trastorno por uso

de videojuegos como un patrón de comportamiento que da como resultado un deterioro considerable en las distintas áreas de funcionamiento a nivel personal y social del individuo. Así, aunque algunos participantes tienen tiempos de juego superiores a 5 horas diarias, no se observa un deterioro consistente de las habilidades sociales ni conductas que se anteponen a otros intereses o actividades.

A pesar de que según el CIE-11 (OMS, 2019) no se observa un trastorno por uso de videojuegos, se puede encontrar que hay conductas de abuso presentes, principalmente en los hombres, reflejado en los resultados del cuestionario de percepción de uso de videojuegos (Anexo 2), en donde se aprecia que, en comparación a las mujeres, los hombres ocasionalmente prefieren jugar videojuegos en lugar de interactuar en reuniones sociales o familiares, pueden llegar a evitar asistir a actividades sociales para jugar, suelen recibir mayores críticas o castigos por parte de familiares o amigos, sin detener la conducta y aunque suelen reaccionar de forma receptiva al ser molestados mientras juegan, pueden manifestar reacciones de agresividad con mayor prevalencia. Esto puede estar relacionado con las ventajas que los participantes masculinos asocian al uso de los videojuegos, al encontrar el aprendizaje como un beneficio que se repite de forma significativa en las respuestas.

Finalmente, es importante entender la adolescencia como una época de numerosos cambios, en donde lo biológico, psicológico y social se entrelazan profundamente, en una búsqueda por desarrollar la propia identidad (Del Barrio & Moreno, 2005). En este proceso, la interacción entre iguales permite el intercambio de estímulos y el aprendizaje de conductas sociales, dentro de escenarios que ofrecen la oportunidad de practicar las respuestas sociales en diferentes situaciones con el fin de que puedan ser reforzadas o castigadas (Caballo, 2007). Conforme a lo anterior, se observa que en este estudio los adolescentes perciben los videojuegos como un espacio de reunión entre pares, en donde pueden desarrollar, establecer y mantener vínculos sociales; y también de entretenimiento y diversión.

9 Conclusiones

Esta investigación nos permitió describir la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes escolarizados del municipio de Itagüí - Antioquia, entendiendo esta actividad como uno de los principales medios de entretenimiento e interacción de los adolescentes, el cual es un fenómeno que se ha consolidado en la actualidad como una actividad que brinda estímulos constantes, de fácil acceso y permite la socialización y formación de comunidades virtuales.

Para relacionar el uso de videojuegos con las habilidades sociales de los participantes, se desarrollaron dos cuestionarios y se aplicó la prueba EHS, en donde se observó que, en contraste con la hipótesis inicialmente planteada, el tiempo de uso de videojuegos reportado no presenta una relación inversamente proporcional con las habilidades sociales de los adolescentes. También se evidenció una reducción de horas de juego en días con clase para la mayoría de los adolescentes, mientras que en los días sin clase se presentaron intervalos de tiempo de uso de videojuegos más extensos. Aunado a esto, se identificó que los hombres presentaron intervalos de tiempo de juego en días con y sin clase más largos y con mayor dispersión, mientras que las mujeres presentaron intervalos más cortos y uniformes.

Con respecto a las habilidades sociales diferenciadas según el género, se encontró que a pesar de que los hombres obtuvieron puntajes en RT (rangos totales) más altos que las mujeres, reportan tiempos de juego más extensos, esto se enlaza con un mayor interés y una percepción más positiva hacía la actividad de parte de ellos, mientras que las mujeres reportaron una percepción que está más relacionada con la adicción.

Esta diferencia de uso de videojuegos entre géneros, también se refleja en el dispositivo de juego más usado, pues mientras las mujeres prefieren utilizar únicamente el celular, el cual sirve para múltiples tareas y actividades, los hombres prefieren la combinación de celular, computador y consola, algo que indica una mayor accesibilidad a los videojuegos, pues dispositivos como las consolas permiten más comodidad y diversidad en las modalidades de juego.

Cabe destacar que los videojuegos son una actividad que puede brindar espacios de interacción entre pares, pero también, al emplearse sin límites ni moderación, puede potenciar conductas problemáticas y un tiempo de uso sin límites que interfiere con otras actividades. Aún cuando no se encontraron datos que permitieran identificar un uso adictivo de los videojuegos, se

observaron conductas de abuso como persistencia en el juego pese a recibir críticas o castigos por parte de familiares o cuidadores, posponer actividades o interacciones sociales por jugar y presentar más de 5 horas de tiempo de uso en días con o sin clase.

Resulta pertinente resaltar que el enfoque cuantitativo con diseño no experimental transversal descriptivo, nos permitió recolectar, analizar y describir información acerca de la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en los participantes, ya que facilitó la observación de los fenómenos en un contexto real sin intervención, observar los comportamientos de los participantes en un momento específico y describir las características identificadas a través de instrumentos como la prueba EHS y los cuestionarios diseñados para esta investigación.

Acerca de la recolección de antecedentes para este trabajo, cabe mencionar que la bibliografía que se encuentra disponible en nuestro idioma sobre la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes es reducida. Se identificaron artículos sobre cada variable por separado o en relación con otros fenómenos, pero no se encontró información numerosa sobre la integración de ambas.

Por otro lado, el aporte de este trabajo al campo de la psicología es brindar información acerca de los patrones de comportamiento asociados al uso de videojuegos en un grupo de adolescentes, en relación al tiempo que dedican a esta actividad y su percepción acerca de la forma en que utilizan los videojuegos, así como el nivel de habilidades sociales que presentan los participantes al momento de realizar la investigación. Además, estos datos son relevantes ya que pueden contribuir a futuras investigaciones que deseen profundizar en el fenómeno o incluso relacionarlo con otras variables.

Finalmente, esta investigación nos permitió desarrollar habilidades en recolección, análisis y descripción de datos, además de brindarnos la posibilidad de tener múltiples encuentros de campo con adolescentes, quienes representan el grupo etario de interés para nuestro quehacer profesional.

10 Recomendaciones

Teniendo en cuenta las limitaciones encontradas en el desarrollo de esta investigación, se brindan las siguientes recomendaciones para futuros estudios sobre la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales.

En primer lugar, resulta necesario tener en cuenta los factores contextuales y las características individuales de cada sujeto, ya que esto puede interferir en cómo se usan los videojuegos y su relación con las habilidades sociales. Asimismo se recomienda, que las investigaciones se amplíen a otros sujetos con características sociodemográficas diferentes, como adolescentes no escolarizados, que permitan analizar cómo se presenta el fenómeno bajo esas condiciones.

Seguidamente, es importante que los profesionales que trabajan con adolescentes tengan formación y cuenten con información relevante acerca de los videojuegos o nuevas tecnologías a las que esta población usualmente tiene acceso, ya que esta es una nueva realidad para los jóvenes que puede mediar en sus diferentes interacciones con el entorno.

Además, resulta relevante tener en cuenta para futuras investigaciones, los procesos de desarrollo de la adolescencia, específicamente en términos de identidad y habilidades sociales, con el uso de videojuegos, redes sociales y otras tecnologías como parte de la identificación de posibles factores de riesgo como el abuso o las adicciones.

Por último, es pertinente buscar estrategias que permitan acceder a una población más representativa, con el fin de obtener información en todos los rangos de habilidades sociales y así visualizar las incidencias del uso de videojuegos en los adolescentes, ya que nuestra población no se situó de forma representativa en los extremos muy bajo y muy alto, impidiendo indagar a profundidad en este fenómeno.

Referencias

Alcaldía de Itagüí, Departamento Administrativo de Planeación, Subdirección de Información y Caracterización. (2021). *Informe estadístico Itagüí 2021*. Alcaldía de Itagüí. https://itagui.gov.co/uploads/micrositios/files/6e81f-informe-estadistico-2021-final-1-.pdf

Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 115-119. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5594633

Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health & Addictions/Salud y Drogas, 19*(1), 1 - 10. https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391

Araujo, L. V., & Santiesteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica De Ciencias De La Salud, 15*(1), 54-59. https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755

Arias, F. & Orio, L. (2024). *Guía clínica sobre adicciones comportamentales basada en evidencia.* Sociedad Científica Española de estudios sobre el alcohol, el alcoholismo y otras toxicomanías.https://bit.ly/guia-adicciones-comportamentales

Bautista-Alcaine, P., Piazuelo-Rodríguez I. & Cebollero-Salinas, A. (2023). Uso problemático de Internet en Educación Primaria: tiempo de uso, supervisión familiar y uso problemático de videojuegos como predictores diferenciando según el género. *Psychology, Society & Education, 15*(3), 31-38. https://dx.doi.org/10.21071/psye.v15i3.16105

Blos. P. (2003). La transición adolescente. Amorrortu.

Bobes, M. T., Flórez, G., Seijo, P. & Bobes, J. (2019). ¿Mejora la CIE-11 los propósitos epidemiológicos y nosológicos de los Trastornos mentales, del comportamiento y del desarrollo? *Adicciones, 31*(3), 183-188. http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1368

Bueno-Sáinz, O. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biologica*, *28*(3), https://doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335

Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa,* 23(2), 129-136.

Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* Libro España Editorial siglo XXI.

Chibuque, J. N., & Banoy, W. (2022). Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. *Academia y Virtualidad*, *15*(1), 11–28. https://doi.org/10.18359/ravi.4934

Chiluisa Flores, E. G., & Gaibor Gonzalez, I. Álvaro. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(3), 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305

Coleman, J., & Hendy. L. (2003). *Psicología de la adolescencia*. Morata

Colombia. Congreso de la República. (2006). *Ley 1090 de 2006: Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones*. https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=66205

Colombia. Congreso de la República. (2012). *Ley 1554 de 2012: Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.* https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325

Del Barrio, C., Moreno, A. (2005). *La experiencia adolescente: a la búsqueda de un lugar en el mundo*. Aique.

Departamento administrativo nacional de estadística [DANE]. (2022). *Censo Nacional de población y vivienda 2018 - CNPV 2018.* https://microdatos.dane.gov.co/index.php/catalog/643

Departamento administrativo nacional de estadística (DANE). (2023). Encuesta de consumo cultural - ECC 2020. https://microdatos.dane.gov.co/index.php/catalog/691

Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones... sin drogas? Las nuevas adicciones.* Desclée de Brouwer, S.A.

Esteves-Villanueva, A. R., Paredes-Mamani, R. P., Calcina-Condori, C. R., & Yapuchura-Saico, C. R. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción, 11*(1), 16-27. https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392

Estrada-Araoz, E. G., Gallegos Ramos, N. A. ., & Paricahua Peralta, J. N. . (2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. *Gaceta Médica De Caracas, 131*(3). https://doi.org/10.47307/GMC.2023.131.s3.16

Flores, N., Robles, B. & Orozco, G. (2022). Neuropsicología de la adicción con y sin sustancia en adolescentes. *Ciencia & futuro. 1*2(2). 274 - 291. https://revista.ismm.edu.cu/index.php/revistacyf/article/view/2179

Fuentes, L. S. F., & Castro, L. M. P. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción, 31*(6), 318-328. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020

Gismero, E. (2000). *Escala de Habilidades Sociales (EHS): Manual.* TEA Ediciones.

Gonzálvez, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones, 29*(3), 180-185. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6159080

Grasso-Imig, P. (2022). Validación de la Escala de Habilidades Sociales, de Gismero González, en adultos de Buenos Aires. *Revista ConCiencia, 7*(2), 183–202. https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-2.10

Guzmán-Brand, V., & Gelvez-Garcia, L. (2022). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. Technological Innovations Journal, 1(1), 7-22. https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001

Hernández, J. L. A., Pedraza, E. R., Guerra, L. F. B., & Zárate, F. I. L. (2024). Comparación de características adictivas a los videojuegos entre hombres y mujeres estudiantes mexicanos. *Psicología y Salud, 34*(1), 135-144. https://doi.org/10.25009/pys.v34i1.2851

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Interamericana editores.

Klimenko, O., Plaza Guzmán, D., Bello Cardales, C., García González, J., Sánchez Espitia, N. (2018). Estrategias preventivas en relación a las conductas adictivas en adolescentes. *Revista Psicoespacios, 12*(20):144-172, doi: https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776

López-Gómez, S., Rial-Boubeta, A., Marín-Suelves, D & Rodríguez-Rodríguez, J. (2022) Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia científica? *Psychology, Society & Education, 14*(1), 45-54. https://journals.uco.es/psye/article/view/14178/1

Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana, 7*(3). 1 -12. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439543448001

Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2017). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones, 29*(2), 125–133 https://doi.org/10.20882/adicciones.890

Mendoza, B. (2023). Dependencia de los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. Revista científica digital de educación. *Eduser, 10*(1), 7-17. https://doi.org/10.18050/eduser.v10n1a1

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [MINTIC]. (2025). Lenguaje R. https://gobiernodigital.mintic.gov.co/portal/Iniciativas/Software-libre/

Morales, L. V. A., & Salvador, L. S. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud, 15*(1), 54-59. http://hdl.handle.net/20.500.12840/5297

Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. Psicología conductual behavioral psychology: *Revista internacional de psicología clínica y de la salud, 30*(3), 627-639. https://doi.org/10.51668/bp.8322302s

Morrison, V., & Bennett, P. (2008). *Psicología de la Salud.* Pearson Educación, S.A

Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzálezd, R., Batalla-Martíneze, C., López-Morónf, M. R., Manresab, J. M. & Torán-Monserratb, P. (2014) Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC. *Atención Primaria, 46*(2):77-88. https://doi.org/10.1016/j.aprim.2013.06.001

Organización Mundial de la Salud. [OMS] (2019), *Clasificación Internacional de Enfermedades,* 11.ª revisión (CIE-11), https://icd.who.int/browse11.

Ortega-Jiménez, D., Cedeño-González, G. y Ramirez, M. R. (2023). Uso problemático de videojuegos y flexibilidad de afrontamiento en adolescentes ecuatorianos. *Health and*

Addictions/ Salud y Drogas, 23(1), 289-301. https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=748&path%5B%5D=569

Pereira-Henríquez, F., & Alonzo-Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación, 15*(30), 51-64. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=491552449002.

Pérez, F. & Martín, I. (2007). *Nuevas adicciones: ¿Adicciones nuevas?* Intermedio Ediciones.

R. (2025). *R: Software libre para gráficos y computación estadística*. https://www.r-project.org/

Ranzolin, A. (2022). Percepción del impacto de los videojuegos en la dinámica familiar. *Actas del VII Congreso de Investigación, Desarrollo e Innovación de la Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología Unicyt*. 358-367. https://doi.org/10.47300/actasidi-unicyt-2022-53

Restrepo-Escobar, S. M., Arroyave-Taborda, L. M. & Arboleda-Sierra, W (2019) El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación, 43*(2), 1-19. https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564

Rodríguez, H. G., & Sandoval, C. M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica, 18*(2), 99-110. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812011000200008

Rodríguez, M. & Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global, 20*(2), 557-591. https://doi.org/10.6018/eglobal.438641

Sánchez-Llorens, M., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Rodríguez-Ruiz, F., Castellano-García, F., Almodóvar, I., & Haro, G. (2023). Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos. *Adicciones, 35*(2), 151-164. http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1629

Sans, D. J. (2019) Adolescencia y consumo de videojuegos: Revisión narrativa del estado de arte. *Anuario de Investigaciones, 26*, 171-176. https://www.psi.uba.ar/investigaciones/revistas/anuario/trabajos_completos/26/sans.pdf

Tejeiro Salguero, R., & Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos un modelo de investigación.* Ediciones Aljibe.

Toaza-Caisaguano, T. D., Lara-Salazar, M. (2022) Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Revista multidisciplinar, 6*(6) 10593-10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Universidad de la Sabana. (2022). *Así vive un adicto a los videojuegos: solitario y 12 horas diarias pegado a una consola.* Pulzo. https://www.pulzo.com/universidad-de-la-sabana/adiccion-videojuegos-asi-vive-joven-adicto-colombia-PP1734355

Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances en psicología, 18*(1), 103-110. https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, *2*(2), 193-216. http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75

Anexos

Anexo 1. Cuestionario Hábitos de juego

Ítem	Pregunta	Tipo de pregunta
1	Nombre completo	Abierta
2	Fecha de nacimiento	Abierta
3	Edad	Abierta
4	Género	Cerrada: - Hombre - Mujer - Otro
5	Grado	Cerrada: - 7° - 8° - 9° - 10° - 11°
6	Grupo	Cerrada: - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
7	¿Juegas algún videojuegos?	Cerrada: - Si - No
8	¿En qué dispositivo juegas?	Cerrada: - Celular - Computador - Consolas (Xbox, PlayStation, Nintendo, etc) - Otro
9	Cuando tienes clases, ¿Cuánto tiempo juegas antes de ir al colegio?	Cerrada: - No juego

		- 30 minutos - 1 hora - 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro
10	¿Cuánto tiempo juegas mientras estas en el colegio?	Cerrada: - No juego - 30 minutos - 1 hora - 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro
11	Cuando tienes clases, ¿Cuánto tiempo juegas en la tarde? (Entre 12:00 PM y 7:00 PM)	Cerrada: - No juego - 30 minutos - 1 hora - 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro
12	Cuando tienes clases, ¿Cuánto tiempo juegas en la noche antes de dormir? (A partir de las 7:00 PM)	Cerrada: - No juego - 30 minutos - 1 hora - 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro
13	¿Cuánto tiempo juegas en la mañana cuando no tienes clases? (Hasta media día)	Cerrada: - No juego - 30 minutos - 1 hora - 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro
14	¿Cuánto tiempo juegas en la tarde cuando no tienes clases? (12:00 PM y 7:00 PM)	Cerrada: - No juego - 30 minutos - 1 hora

		- 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro
15	¿Cuánto tiempo juegas en la noche antes de dormir cuando no tienes clases? (A partir de las 7:00 PM)	Cerrada: - No juego - 30 minutos - 1 hora - 2 horas - 3 horas - 4 horas - Otro

Anexo 2. Cuestionario de Percepción Uso de Videojuegos

tem	Pregunta	Tipo de pregunta
	¿Por qué usas videojuegos?	Cerrada: - Para conectar con otros - Para divertirme - Porque no encuentro nada mejor que hacer - Porque mis amigos lo hacen - Otra
	¿Cuál es tu temática favorita de videojuegos y cuál juegas más a menudo?	Abierta
	¿Qué relación crees que tiene el uso de videojuegos con tu rendimiento académico?	Abierta
	¿Evitas asistir a actividades sociales por jugar videojuegos?	Cerrada: - Muy frecuentemente - Frecuentemente - Ocasionalmente - Raramente - Nunca
	¿En reuniones sociales o familiares (presenciales) interactúas con los demás o prefieres jugar videojuegos?	Cerrada: - Muy frecuentemente - Frecuentemente - Ocasionalmente - Raramente - Nunca
	¿Cómo reaccionas cuando alguien te molesta mientras juegas a algún videojuego?	Abierta
	¿Has recibido críticas o castigos por parte de tu familia por jugar a los videojuegos? En caso afirmativo, ¿Cómo has reaccionado?	Abierta
	¿Le has mentido a tus familiares o amigos sobre la frecuencia y tiempo que juegas videojuegos?	Cerrada: - Muy frecuentemente - Frecuentemente - Ocasionalmente

		- Raramente - Nunca
	¿Con quién prefieres jugar videojuegos (hombres, mujeres, ambos)? ¿Por qué?	Abierta
0	¿Has hecho amigos con personas del sexo opuesto a través de los videojuegos?	Abierta
1	¿Qué haces cuando un amigo sin experiencia en tu videojuego te pide hacer equipo?	Abierta
2	¿Con qué frecuencia te sales de un videojuego en equipos cuando alguien te insulta por haber jugado mal?	Cerrada: - Muy frecuentemente - Frecuentemente - Ocasionalmente - Raramente - Nunca
3	¿Cómo reaccionas cuando ves que otro jugador no sigue las normas del videojuego (hace trampas)?	Cerrada: - Lo denuncio con el soporte del juego - Hablo con el jugador directamente - No hago nada - Otra
4	¿Cuándo quieres jugar a algún videojuego con otra persona se lo pides directamente?	Cerrada: - Muy frecuentemente - Frecuentemente - Ocasionalmente - Raramente - Nunca
5	¿Qué harías si en un videojuego te prometen una recompensa al realizar misiones y al final de las mismas no te dan el premio?	Abierta
6	¿Cómo expresas tu enfado por un videojuego?	Abierta
7	¿Cómo le pides a alguien que no te interrumpa cuando juegas a un videojuego?	Abierta
8	¿Qué ventajas ves frente al uso de los videojuegos?	Abierta
	¿Qué desventajas ves frente al uso de los	Abierta

9	videojuegos?	

Anexo 3. Caracterización de los Participantes

Participante	Género	dad	1	2	3	4	5	6	T	Tiempo con clase	Tiempo sin clase	Dispositivo
1	Hombre	3	lto	ormal	lto	lto	lto	ormal alto	lto	03:30:00	07:00:00	CEL
2	Hombre	4	uy alto	lto	lto	ormal	ajo	uy alto	lto	04:30:00	05:00:00	PC
3	Hombre	3	ormal bajo	lto	ormal bajo	ormal bajo	uy bajo	uy bajo	ajo	03:00:00	12:00:00	CEL; PC; CNS
4	Hombre	4	lto	ormal alto	ajo	ormal alto	lto	lto	ormal alto	03:00:00	02:00:00	CEL; PC; CNS
5	Mujer	5	lto	ormal bajo	ormal alto	ajo	ormal alto	uy alto	ormal alto	02:30:00	02:30:00	CEL
6	Hombre	4	lto	ajo	ormal	lto	uy alto	ajo	ormal alto	04:30:00	11:00:00	CEL
7	Mujer	5	lto	ormal	lto	lto	ajo	ormal alto	ormal alto	00:30:00	00:00:00	CEL
8	Hombre	3	ormal bajo	lto	ajo	ormal	ormal	ormal alto	ormal	09:30:00	15:00:00	CEL; PC; CNS
9	Mujer	4	ormal	lto	ormal	lto	lto	uy alto	lto	01:30:00	02:00:00	CEL; CNS
10	Mujer	4	ormal	ormal	ormal	ormal	ormal	ormal alto	ormal	03:00:00	05:00:00	CEL
11	Mujer	7	ajo	ajo	ajo	ajo	ormal	ajo	ajo	01:00:00	01:00:00	CEL
12	Mujer	4	lto	uy	uy	lto	uy	ormal	lto	00:30:00	02:00:00	CEL

				alto	alto		bajo	alto				
13	Mujer	6	ajo	ormal bajo	ormal bajo	ormal	ormal	ajo	Normal bajo	03:00:00	03:00:00	CEL; CNS
14	Mujer	6	uy alto	ormal alto	ormal	ormal	lto	ormal bajo	Normal alto	02:00:00	02:30:00	CEL
15	Hombre	6	ormal	ormal	ajo	ajo	ajo	ormal bajo	Bajo	05:00:00	04:00:00	CEL; PC
16	Hombre	3	ormal bajo	uy bajo	lto	lto	ormal	ajo	Normal	08:00:00	12:00:00	PC; CNS
17	Hombre	5	ormal bajo	lto	ormal alto	lto	ormal	ajo	Normal	03:00:00	02:00:00	CEL
18	Hombre	5	ormal bajo	ajo	ormal alto	ormal bajo	lto	ormal	Normal	17:00:00	12:00:00	CEL
19	Hombre	4	lto	lto	ormal	lto	uy alto	ormal	Alto	04:30:00	03:00:00	CEL; PC; CNS
20	Mujer	4	lto	lto	ormal alto	ormal alto	lto	ormal alto	Alto	03:00:00	03:00:00	CEL; PC
21	Mujer	3	lto	uy alto	uy alto	lto	uy alto	uy bajo	Alto	02:20:00	02:00:00	CEL; PC; CNS
22	Hombre	2	ormal bajo	ormal bajo	lto	ormal	ajo	ormal bajo	Normal	03:30:00	07:00:00	CEL
23	Mujer	4	uy bajo	uy bajo	uy bajo	uy bajo	ajo	uy bajo	Muy bajo	08:00:00	13:00:00	CEL; PC
24	Mujer	4	uy alto	ormal bajo	lto	ormal alto	lto	lto	Alto	01:30:00	03:00:00	CEL
25	M								B	03:	07:	CEL

	ujer	5	ajo	ajo	ormal	ormal	ormal	ajo	ajo	30:00	30:00	; PC
26	M ujer	7	ormal alto	ormal alto	lto	ormal alto	ormal bajo	ormal bajo	N ormal	00: 30:00	02: 00:00	CEL ; PC
27	M ujer	4	uy bajo	ajo	ajo	uy bajo	ormal	ajo	B ajo	00: 30:00	01: 00:00	CEL
28	H ombre	4	ormal	lto	ormal bajo	ormal	uy bajo	ormal	N ormal	02: 30:00	01: 30:00	CEL ; PC; CNS
29	H ombre	7	ormal	ormal bajo	ajo	ormal bajo	ormal alto	lto	N ormal	07: 00:00	09: 00:00	CEL ; PC
30	M ujer	5	ajo	ajo	ormal bajo	ormal bajo	lto	ajo	N ormal bajo	00: 30:00	02: 00:00	CEL
31	M ujer	4	ajo	ormal bajo	ormal	lto	uy alto	ormal bajo	N ormal	08: 30:00	11: 00:00	PC
32	H ombre	5	lto	uy alto	lto	lto	ormal	lto	A lto	02: 00:00	03: 30:00	PC
33	M ujer	6	ormal	ormal bajo	ormal	ormal alto	ormal	ajo	N ormal	02: 30:00	05: 00:00	CEL ; PC
34	M ujer	5	ormal bajo	ajo	ormal bajo	ormal	ormal alto	ormal	N ormal bajo	03: 30:00	05: 00:00	CEL ; PC
35	M ujer	6	uy bajo	uy bajo	ormal	ajo	ajo	uy bajo	B ajo	03: 30:00	05: 00:00	CEL
36	H ombre	2	lto	ormal alto	ormal bajo	lto	ajo	ormal	N ormal	08: 30:00	09: 00:00	CEL ; PC; CNS
37	M ujer	4	ajo	ormal bajo	ormal bajo	ormal bajo	ormal	ajo	B ajo	01: 00:00	00: 30:00	CEL
38	H								A	01:	05:	CEL

	ombre	6	ormal alto	lto	lto	lto	ormal	lto	lto	30:00	00:00	; PC
39	H ombre	6	lto	ormal	ormal bajo	lto	ajo	ormal	N ormal	03: 00:00	03: 00:00	CEL ; PC; CNS
40	M ujer	4	uy bajo	ormal alto	ajo	uy bajo	ormal	uy bajo	B ajo	02: 30:00	02: 00:00	CEL

Anexo 4. Matriz Categorial

Categorías	Preguntas	Códigos	antidad			TA	TNA	TN	TNB	TB	TMB
Uso de videojuegos	¿Por qué usas videojuegos?	Para divertirme	30	8	2			1			
		Para distraerse	8								
		Para conectar con otros	2								
	¿Cuál es tu temática favorita de videojuegos?	Acción	26	3	3						
		Aventura	10								
		Estratégia	2								
		Juego de rol	3								
		Sandbox	6								
		Simulación	4								
		Terror	5								
	¿Le has mentido a tus familiares o amigos sobre la frecuencia y tiempo que juegas videojuegos?	Muy frecuentemente	5								
		Frecuentemente	1								
		Ocasionalmente	5								
		Raramente	11								
		Nunca	18	3							
Apreciación uso de videojuegos	¿Qué relación crees que tiene el uso de videojuegos con tu rendimiento académico?	Ninguna relación	26	4	2			0			
		No específica	5								
		Relación interferente	2								
		Relación discreta	4								
		Relación facilitadora	3								
	¿Qué ventajas ves frente al uso de los videojuegos?	Tiempo de ocio	19	0							
		Aprendizaje	12								
		Ninguna	7								
		No específica	2								
	¿Qué desventajas ves frente al uso de los videojuegos?	Adicciones	18	1							
		Ninguna	7								
		Afectaciones emocionales	7								
		Afectaciones físicas	4								
		Distractor	6								
		No específica	4								
Auto expresión de situaciones sociales	¿Evitas asistir a actividades sociales por jugar videojuegos?	Muy frecuentemente	4								
		Ocasionalmente	9								
		Raramente	13								
		Nunca	14	0							
	¿En reuniones sociales o familiares (presenciales) interactúas con los demás o prefieres jugar videojuegos?	Muy frecuentemente	3								
		Frecuentemente	7								
		Ocasionalmente	12								
		Raramente	11								
		Nunca	7								
Defensa de los propios derechos como consumidor	¿Cómo reaccionas cuando ves que otro jugador no sigue las normas del videojuego (hace trampas)?	Lo denunció con soporte	17	0							
		Hablo con el jugador	9								
		No hago nada	14								
	¿Qué harías si en un videojuego te prometen una recompensa al realizar misiones y al final de las mismas no te dan el premio?	Dejar de jugar	8								
		Reclamar	8								
		Reacción	13								

		emocional									
		Sin Reacción	11								
Expresión de enfado o disconformidad	¿Cómo reaccionas cuando alguien te molesta mientras juegas a algún videojuego?	Reacción emocional	17	3							
		Reacción indiferente	9								
		Reacción receptiva	9								
		Reacción Agresiva	5								
	¿Has recibido críticas o castigos por parte de tu familia por jugar a los videojuegos? En caso afirmativo, ¿Cómo has reaccionado?	Reacción emocional	6								
		Reacción receptiva	6								
		Reacción defensiva	3								
		No aplica	25	6				1			
	¿Cómo expresas tu enfado por un videojuego?	Reacción agresiva	9								
		Reacción emocional	4								
		Gestual o tensional	7								
		Dejar de jugar	13								
		No reporta enfado	7								
Decir no y cortar interacciones	¿Qué haces cuando un amigo sin experiencia en tu videojuego te pide hacer equipo?	Le enseño	26	5	1						
		Lo acepto	8								
		Lo rechazo	6								
	¿Con qué frecuencia te sales de un videojuego en equipos cuando alguien te insulta por haber jugado mal?	Muy frecuentemente	1								
		Frecuentemente	4								
		Ocasionalmente	3								
		Raramente	13								
		Nunca	19		0						
Hacer peticiones	¿Cuándo quieres jugar a algún videojuego con otra persona se lo pides directamente?	Muy frecuentemente	13								
		Frecuentemente	12								
		Ocasionalmente	7								
		Raramente	6								
		Nunca	2								
	¿Cómo le pides a alguien que no te interrumpa cuando juegas un videojuego?	Cortar la interacción	25	4	1			0			
		Reacción indiferente	6								
		Reacción Receptiva	9								
Interacciones positivas con el sexo opuesto	¿Con quién prefieres jugar videojuegos (hombres, mujeres, ambos)? ¿Por qué?	Hombres	6								
		Mujeres	3								
		Ambos	29	9	0						
		No reporta	2								
	¿Has hecho amigos con personas del sexo opuesto a través de los videojuegos?	Si	30	6	4						
		No	10								

Anexo 5. Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Los estudiantes de Psicología de la Universidad de Antioquia, Valentina Amaya Montoya; Sindy Julieth Asprilla Peñafiel y Santiago Motato Arbeláez, se encuentran realizando el trabajo de grado, que consiste en determinar la relación que existe entre el uso prolongado de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes del área metropolitana.

Para esta actividad se realizará un cuestionario preliminar con una duración de 5 minutos aproximadamente, que permitirá seleccionar a los participantes finales que presentaran un nuevo cuestionario y un test, cuya duración es de aproximadamente 15 minutos.

La participación en este estudio es absolutamente voluntaria, esto quiere decir, que si así lo desea, puede negarse a participar o retirarse en cualquier momento. Así mismo, la información será confidencial y sólo será utilizada para fines investigativos. En la entrega final del informe no se especificarán nombres de los participantes para dar cumplimiento a la condición de anónimo. En caso de solicitarlo, el participante puede tener un resumen del informe final del trabajo en cuestión si así lo desea una vez esté listo para ser entregado a la biblioteca de la universidad de Antioquia, cuando aplique el caso.

No se recibirá ningún beneficio económico por su participación; ésta será una contribución para la formación académica e investigativa de los responsables. Sin embargo, al finalizar el estudio se realizará una devolución psicoeducativa con base en los resultados obtenidos. No se trata de una prueba de personalidad ni de inteligencia, ni de una intervención clínica o terapéutica. No existe ningún riesgo físico, mental o laboral al participar en la investigación.

NOTA CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN: durante y después de la recolección y análisis de la información se mantendrá su anonimato, los archivos con información se custodiarán de manera confidencial, esta información será manejada **EXCLUSIVAMENTE** por los estudiantes que realizan la investigación. En caso de publicarse resultados se hará de manera general y no particular.

Después de haber leído comprensivamente toda la información contenida en este documento y de haber recibido explicaciones; habiendo dispuesto de tiempo suficiente para tomar una decisión, consciente y voluntariamente, yo_____ **CC**._____ acudiente de_____ **TI.**_____ del grado _____, acepto que participe en esta investigación. Autorizo a los estudiantes de psicología para utilizar la información codificada en futuras investigaciones, sin que por ningún motivo, figure mi nombre o el del participante explícitamente. En constancia, firmo este documento de Consentimiento Informado a los _____ días, del mes de _____, del año _____.

Nombre del acudiente _____ **Firma** _____

Nombre del participante _____ **Firma** _____

Si desea tener información sobre el informe final del trabajo de grado escribir a trabajodegradossv@gmail.com, dptopsicologia.fcsh@udea.edu.co o al teléfono 3052040303