

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

**Facultad de Ciencias de la Salud**

**Escuela Profesional de Enfermería**

**TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y  
EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024**

**TESIS**

Presentada por:

**Bach. Victoria Ana Carita Gomez**

Para optar por el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

**TACNA – PERÚ**

**2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

**Facultad de Ciencias de la Salud**

**Escuela Profesional de Enfermería**

**TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024**

**TESIS**


Presentada por:

**Bach. VICTORIA ANA CARITA GOMEZ**

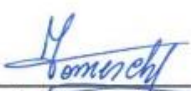
Para optar por el Título Profesional de:


**LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

Aprobada por UNANIMIDAD, ante el siguiente jurado

  
Dra. Victoria Nora Vela de Córdoba  
Presidenta

  
Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado  
Miembro

  
Dra. Yolanda Paulina Torres Chavez  
Miembro

  
Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado  
Asesora

## CERTIFICADO DE SIMILITUD


Yo, Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado, en mi condición de asesor acreditado por la Resolución de Facultad N° 13334-2024-FACS, de la tesis titulada: LA TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A. ODRÍA, TACNA – 2024. Presentada por la Bachiller Victoria Ana Carita Gomez, para optar al título profesional de Licenciado en Enfermería.

Habiendo cumplido con los establecido en el reglamento de originalidad y similitud de trabajo de investigación y producción intelectual, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 10%.

Por lo que CERTIFICO LA SIMILARIDAD de la ESCALA DE SIMILITUD de la tesis esta de acuerdo a la SIMILITUD BAJA PERMITIDO, para continuar con los tramites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los tramites respectivos para su obtención del título profesional.

Tacna, 31 de octubre del 2025

  
Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado  
DNI: 00472257  
ASESORA



  
Bach. Victoria Ana Carita Gomez  
DNI: 46696523  
TESISTA



## **DEDICATORIA**

A nuestro Dios, por brindarme la fortaleza y protección, siendo mi guía en casa paso que soy y retrocedo, logrando así, mis metas y objetivos.

A mi madre Sebastiana Gomez Z., mi inspiración, que desde el cielo se alegra de mis logros; mi padre Víctor Carita L. por su amor y apoyo incondicional.

A cada uno de los integrantes de mi familia, que no dudaron en brindarme su ayuda y respaldo frente a los momentos difíciles de mi formación, mis sobrinos Mauricio y Joel quienes me impulsaron a iniciar mi etapa universitaria.

Y de una manera muy especial a todos aquellos que han contribuido al desarrollo y culminación de esta investigación.

***Bach. Victoria Ana Carita Gomez***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecimiento a mi alma mater, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Facultad Ciencias de la Salud y Escuela Profesional de Enfermería junto a toda su plana docente, a quienes admiro, puesto que compartieron sus conocimientos, me guiaron y fortalecieron el amor por la profesión.

A la Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado, por su paciencia, orientación, sabiduría y asesoría constante para finalizar este trabajo.

A mis compañeros de aula, que con su amistad me motivaron a no desmayar en el camino de mi formación profesional, quienes em alentaron a ser constante en finalizar esta investigación.

A la directora, docentes y estudiantes de la I.E. Manuel A. Odría, por su colaboración voluntaria, tiempo y espacio brindado para la realización de dicha investigación.

***Bach. Victoria Ana Carita Gomez***

## ÍNDICE

	Pág.
<b>RESUMEN.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>

### **CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

1.1. Descripción del problema.....	3
1.2. Formulación del problema.....	6
1.3. Objetivos: .....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación.....	7
1.5. Hipótesis.....	10
1.5.1. Hipótesis alterna.....	10
1.5.2. Hipótesis nula.....	10
1.6. Variables de estudio.....	10
1.6.1. Variable independiente.....	10
1.6.2. Variable dependiente.....	10
1.7. Operacionalización de variables.....	11

### **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de la investigación: .....	12
2.2. Bases teóricas.....	15
2.2.1. Modelo de adaptación de callista roy.....	17
2.2.2. Mapa conceptual.....	20
2.2.3. Variables de estudio.....	21

2.3. Definición conceptual de términos básicos o glosario .....	24
---	----

### **CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1. Enfoque de la investigación.....	27
3.2. Tipo de investigación.....	27
3.3. Método .....	27
3.4 Población.....	27
3.4.1. Criterios de inclusión y exclusión .....	28
3.5 Unidad de análisis .....	28
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	29
3.7 Validez y confiabilidad.....	33
3.8. Procedimientos de recolección de datos .....	34
3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	36
3.10. Consideraciones éticas.....	36

### **CAPÍTULO IV DE LOS RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE DATOS**

4.1 Presentación de resultados en tablas y descripción.....	39
4.2. Prueba de hipótesis.....	53
4.3. Discusión de resultados .....	53

### **CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones.....	59
5.2. Recomendaciones.....	61

<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>70</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA N°01 Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna - 2024.	41
TABLA N°02 Habilidades sociales según la dimensión de la dimensión de asertividad en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	43
TABLA N°03 Habilidades sociales según la dimensión de comunidad en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	45
TABLA N°04 Habilidades sociales según la dimensión de autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	47
TABLA N°05 Nivel de la dimensión de toma de decisión en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	49
TABLA N°06 Relación entre la adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna - 2024.	51

## ÍNDICE DE GRÁFICO

	Pág.
GRÁFICO N°01 Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna - 2024.	42
GRÁFICO N°02 Habilidades sociales según la dimensión de la dimensión de asertividad en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	44
GRÁFICO N°03 Habilidades sociales según la dimensión de comunidad en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	46
GRÁFICO N°04 Habilidades sociales según la dimensión de autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna - 2024	48
GRÁFICO N°05 Nivel de la dimensión de toma de decisión en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna – 2024.	50
GRÁFICO N°06 Relación entre la adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A Odría, Tacna - 2024.	53

## RESUMEN

El presente estudio tiene como **Objetivo**, Relacionar la teoría de adaptación en adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Manuel a. Odría, Tacna – 2024; **Metodología**, de tipo descriptivo, de enfoque cuantitativo, donde la población fue de 182 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Manuel A. Odría; para la recolección de datos se utilizó la técnica de encuesta y se aplicó dos cuestionarios, test de dependencia a videojuegos y test de habilidades sociales MINSA. **Resultados**, según el nivel de adicción a videojuegos el 59,9 % de los estudiantes cuenta con nivel moderado y el 7,7% obtuvo un nivel alto. En la segunda variable de habilidades sociales el 20,3% predomina con el nivel promedio bajo y el 17% con el nivel promedio. **Conclusión**, si existe una relación estadísticamente significativa entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales con un valor de ( $p < 0.05$ ), lo que corrobora la existencia de la relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes.

**Palabras clave:** adicción, videojuegos, habilidades sociales y adaptación

## ABSTRACT

The present study **aims** to relate the adaptation theory in video game addiction and the development of social skills in students of the Manuel a. Odría Educational Institution, Tacna - 2024; **Methodology**, is descriptive, with a quantitative approach, where the population was 182 secondary school students from the Manuel A. Odría Educational Institution; for data collection, the survey technique was used and two questionnaires were applied, a video game addiction test and a MINSA social skills test. **Results**, according to the level of video game addiction, 59.9% of the students have a moderate level and 7.7% obtained a high level. In the second variable of social skills, 20.3% predominate with the low average level and 17% with the average level. **Conclusion**, if there is a statistically significant relationship between video game addiction and social skills with a value of ( $p < 0.05$ ), which corroborates the existence of a significant relationship between video game addiction and social skills in students.

**Keywords:** addiction, video games, social skills and adapta

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo, evidenciar la relación de Teoría de adaptación en adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel a. Odría, Tacna – 2024.

Actualmente la crisis post pandemia al entorno de los adolescentes, permitió resaltar las características socioculturales de los hogares. Se entiende que la etapa de la adolescencia es crucial, por cambios físicos, emocionales y sociales. Sin embargo, muchos adolescentes optan por prácticas perjudiciales para su salud, abandonando los momentos recreativos familiares y sociales.

Habilidades sociales en la etapa de adolescencia, son esenciales para su crecimiento y desarrollo personal, se caracteriza por el pleno desarrollo psicosociales; una gestión positiva de habilidades, permite construir relaciones saludables, por ellos, es vital entender como están siendo afectados por adicciones tecnológicas desde la post pandemia.

Los videojuegos a diferencia de las otras formas de esparcimiento, son programas de interacción virtual, orientado al entretenimiento, buscan involucrar activamente al contenido. Para ello, es necesario utilizar celulares, pantalla de televisor, consola, computadoras u otros dispositivos electrónicos.

La importancia de estudiar este tema radica, en el uso de medios digitales como principal pasatiempo de los adolescentes, llegando a colocar en riesgo, funciones vitales, responsabilidades y salud. Siendo el mayor riesgo la adicción a videojuegos, generando complicaciones y/o secuelas; problemas en el rendimiento académico, la dedicación por largo tiempo en

ellos, incluso durante la madrugada y fines de semana.

La presente investigación consiste de cinco capítulos constituidos de la siguiente manera:

Capítulo I: En esta sección, se plantea la formulación del tema, describiendo a detalle el problema de estudio, se presenta la formulación del problema, objetivos a alcanzar, justificación que motivó la realización, hipótesis, identificando las variables de investigación y su operacionalización.

Capítulo II: En el marco teórico, se abordan los distintos antecedentes del problema, así también el fundamento teórico y definición de las variables.

Capítulo III, Se brinda referencia a la metodología de investigación, es decir, tipos, modos, población y muestra, recolección de datos y herramientas usadas, con valor y fiabilidad; además las consideraciones éticas que se tuvieron en cuenta para su desarrollo.

Capítulo IV, Se exhiben los resultados en tablas y gráficos, se incluye prueba de hipótesis y discusión de resultados con otros estudios.

Capítulo V, Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones realizadas de acuerdo con los objetivos propuestos en la investigación, bibliografía y anexo.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Los adolescentes y jóvenes, son la población con mayor porcentaje en uso de videojuegos, ya que se encuentran en una etapa crucial en términos de desarrollo y estilos de vida saludable.

Durante la experiencia que tuve como enfermera, observé a estudiantes del nivel secundario, los cuales no establecían vínculos sociales, poca participación en actividades recreacionales, preferían estar inmersos en sus celulares, se muestran irritables y agotados durante la clase. Lo que me hizo pensar que se estaba presentando un problema.

En la actualidad, la Organización Mundial de la Salud, ha incluido de manera oficial la adicción a videojuegos, en la categoría de “Uso de sustancias o comportamientos adictivos”, junto al trastorno por adicción a juegos de azar; conlleva a un sedentarismo e inapropiado hábito de alimentos. Pronto fue reconocida como un trastorno de salud mental, denominado “trastorno por uso de videojuegos”, caracterizado por la pérdida de control. (1)

Los rasgos que distinguen a este trastorno son tres: la falta de control sobre juego, momento en que se produce, la duración o el contexto; el aumento de la prioridad sobre el resto de actividades vitales; y la continuación o intensificación del juego a pesar de las consecuencias negativas. (1)

Los videojuegos, reconocida como una gran industria a nivel global, registrando cerca de 200 millones de participantes a los juegos, quienes dedican aproximadamente trece horas a la semana como entretenimiento, donde el 56% de hombres y 44% de mujeres; destacando el 8,5% son

usuarios adolescentes o preadolescentes. (2)

El estudio realizado en Corea del Sur, país con mayor incursión a videojuegos, evidenció que los adolescentes con uso problemático, presentan un nivel significativamente bajo de habilidades sociales y mayor tendencia al aislamiento. Destacan tres patologías negativas: primero la imposibilidad de dominar la frecuencia, intensidad, contexto, más la duración del juego. Segundo, la prioridad del videojuego frente a sus actividades diarias y vitales; tercero, posibilita el incremento de conductas consecutivamente negativas. (3)

De igual forma, en España, Martínez R., Gonzales A., et al., indican el uso intensivo de videojuegos, están asociada a la dificultad de expresión emocional, baja tolerancia, frustración y escasa participación en actividades grupales. (4)

Las habilidades sociales, según la Organización Mundial de Salud, menciona ser un conjunto de conductas y capacidades emitidas por un individuo; contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos adecuados a la situación. (5)

Según Gutiérrez y Expósito, las habilidades sociales son esenciales, no solo por su dimensión relacional, sino por su influencia en otras áreas de la vida del adolescente. Ello opera como un factor protector y constituyen un recurso en la adolescencia temprana. (6) Investigaciones muestran la carencia de habilidades sociales, llevan al aislamiento, soledad y deterioro de autoestima; entre sus efectos negativos, sentir la frustración de no ser lo suficientemente apto o interesante a la sociedad; limitando las oportunidades de interacción social. (7)

En el Perú, este fenómeno se ha convertido en una preocupación en ámbito educativo y familiar; diversos estudios han evidenciado, que el uso excesivo de videojuegos, está asociado al deterioro progresivo de las

habilidades sociales. Según Cabrera L., Ríos A., muchos escolares peruanos manifiestan dificultades para establecer relaciones interpersonales saludables, presentar empatía o resolver conflictos; lo que podría estar vinculado, al aislamiento que genera el tiempo prolongado frente a las pantallas. (8)

Así mismo, especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), del Ministerio de Salud (Minsa), se observa el incremento del consumo de videojuegos en poblaciones de niños, adolescentes y jóvenes, teniendo una atención de 11 349 casos por trastorno del juego patológico, donde el 32% son adolescentes de 12 a 17 años. Luego de la pandemia COVID-19 y el confinamiento, limitados a realizar actividades recreativas con sus semejantes. (9)

Según la investigación realizada por Ramírez K., Salazar M., Lima Metropolitana, el 34% de estudiantes, entre 10 y 14 años presentan indicios en uso problemático de videojuegos, caracterizado por conductas impulsivas, evasión de responsabilidades escolares y escasa interacción familiar. Los autores concluyen, este patrón de conducta limita el desarrollo de habilidades comunicativas y habilidades sociales básicas, afectando negativamente el rendimiento académico y la integración social. (10)

En este contexto, varios educadores de Tacna, han alertado sobre el auge en aislamiento social, estudiantes que pasan más de cuatro horas diarias frente a pantallas, restando tiempo a la interacción presencial. Este fenómeno afecta especialmente a estudiantes entre los 8 y 14 años, donde el 2,5% tienen un nivel alto en adicción a videojuegos, la mayoría pertenece al nivel moderado o nivel bajo; limitando la expresión de emociones y establecer amistades sólidas.

Conforme a González R., et al., el uso problemático de videojuegos, está directamente relacionado, a una disminución de habilidades sociales.

Esta problemática en Tacna, exige la implementación de estrategias preventivas y educativas, promover el uso responsable de tecnología y fortalecer el desarrollo socioemocional en la infancia y adolescencia. (11)

Kuss J., GriffithsD., señalan que, el uso excesivo de videojuegos, interfiere con el desarrollo de habilidades de comunicación y cooperación, originando aislamiento social y baja participación en actividades grupales. (7)

Esta evidencia de suma preocupación, por el impacto en la formación integral de los menores, plantea la necesidad de intervenir, desde ámbito escolar y familiar; fomentar el uso equilibrado de la tecnología y fortalecer las competencias socioemocionales. (10)

No obstante, algunos autores destacan, que estos adolescentes pueden desarrollar ciertas fortalezas, como: una mayor coordinación visomotora, rapidez en la toma de decisiones y habilidades estratégicas dentro de entornos virtuales. (12)

Por tal razón, es necesario comprender esta situación, que permitirá diseñar estrategias educativas y familiares, fomentar el uso saludable de la tecnología. Además, aportará evidencia local, para intervenir en el contexto escolar y comunitario.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Frente al contexto descrito se planteó la siguiente interrogante:

¿Cómo se relaciona teoría de adaptación en adicción a videojuegos con el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa Manuel a. Odría, Tacna - 2024?

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Relacionar la Teoría de adaptación en adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- a) Identificar el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.
- b) Identificar el desarrollo de habilidades sociales según dimensiones: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.
- c) Establecer la relación entre nivel de adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.
- d) Explicar la adicción a videojuegos desde la perspectiva de la teoría de adaptación en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

Posterior al periodo de confinamiento por la COVID-19, el estudio de la Teoría de adaptación en adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades, se enfoca en la población de estudiantes del nivel secundario

de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna. Este trabajo contribuye al rol de enfermería con datos actualizados para reforzar la atención integral.

### **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

La teoría de adaptación en adicción a videojuegos, consiste las influencias y/o estimulaciones que percibe el estudiante adolescente, quien se encuentra en etapa crucial de desarrollo integral, ya que experimenta cambios biopsicosociales. Por ello, están susceptibles a decisiones negativas colocando el riesgo la salud.

Por tanto, las habilidades sociales son destrezas adquiridas de manera innata; tales como la comunicación, autoestima, asertividad y toma de decisiones, logran fortalecer la personalidad del adolescente, dando como resultado su integración a la sociedad sin dificultades.

La presente investigación aporta conocimientos actualizados sobre la importancia de intervenir ante abuso de videojuegos, como ello repercute la limitación de habilidades sociales, siendo los participantes, adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Manuel A. Odría.

### **JUSTIFICACIÓN PRACTICA**

Existe la evidencia, de que la adicción a videojuegos daña el desarrollo personal; por tanto, es conveniente admitir que la dependencia, conduce al deterioro de las relaciones interpersonales; sumado a ello, los cambios que experimenta el niño y/o adolescente. Esta investigación es un aporte, con resultados obtenidos, recomendaciones y conclusiones; contribuir en cuidados que brinda el profesional de enfermería, en la etapa de niño y adolescente; estableciendo acciones de promoción y prevención, tanto en familia, docentes y entorno de la Institución Educativa, reforzando así, el

desarrollo de las habilidades sociales.

### **JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

Para la presente investigación, se utilizó la técnica de encuesta, como instrumento, se trabajó con dos cuestionarios de recolección de datos, que median la variable de adicción a videojuegos, acondicionado bajo la Teoría de adaptación de Callista Roy; la variable de habilidades sociales, con el instrumento del Ministerio de Salud.

### **JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

Los resultados adquiridos, permiten identificar la situación actualiza y proponer una alternativa de referencia para otras investigaciones. Beneficiará a la población adolescente de la Institución Educativa Manuel A. Odría, directivos y al profesional de enfermería, realizar trabajo conjunto, para fortalecer las habilidades sociales y lograr un manejo o afrontamiento eficaz ante situaciones futuras.

### **JUSTIFICACIÓN LEGAL**

“Ley N° 27337.- Aprueba el Nuevo Código de los Niños y Adolescentes”. El objetivo del presente código es reconocer, desarrollar y regular el ejercicio de los derechos de la niña, niño y adolescente, para la garantía de estos derechos mediante la corresponsabilidad del estado en todos los niveles, familia y la sociedad. Mediante la ley N° 27669, el objetivo de que la población reciba un cuidado integral de enfermería, en todas las etapas de vida. Así también, la ley N°31317, que respalda la presencia en cada comunidad educativa una profesional de enfermería.

## **1.5. HIPÓTESIS**

### 1.5.1. Hipótesis alterna

Ha: Existe Relación significativa entre teoría de adaptación en adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.

### 1.5.2. Hipótesis nula

Ho: No Existe Relación significativa entre teoría de adaptación en adicción a videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.

## **1.6. VARIABLES DE ESTUDIO**

### **1.6.1. Variable Independiente**

Teoría de adaptación en Adicción a videojuegos

### **1.6.2. Variable dependiente**

Habilidades sociales

## 1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA	NIVEL DE MEDICIÓN
<b>INDEPENDIENTE</b>  Teoría de adaptación en adicción a videojuegos	La aparición de los videojuegos como pasatiempo en adolescente, sumado al control de uso inadecuado dando resultados negativos, provocando problemas sociales y emocionales. (1)	Focales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansiedad</li> <li>• Irritabilidad</li> <li>• Enfado</li> <li>• Irresponsabilidad</li> </ul>	Ítem 1 - 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bajo: 1 – 56</li> <li>• Moderado: 57-88</li> <li>• Alto: 89- 120</li> </ul>	<b>Ordinal</b>
		Contextuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disminución de actividades sociales y familiares</li> <li>• Privación del sueño</li> <li>• Baja productividad</li> </ul>	Ítem 16 – 21		
		Residuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanencia en el juego</li> <li>• Abandono de otras actividades</li> <li>• Frustración</li> </ul>	Ítem 22 – 25		
<b>DEPENDIENTE</b>  Habilidades sociales	Conjunto de comportamientos esenciales y eficaces en las relaciones interpersonales, estas se aprenden de manera innata en la etapa de la infancia. (25)	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades relacionadas con los sentimientos</li> </ul>	Ítem 1 - 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bajo: menor de 88</li> <li>• Bajo: 88 a 126</li> <li>• Promedio bajo: 127 a 141</li> <li>• Promedio: 142 a 151</li> <li>• Promedio alto: 152 a 161</li> <li>• Alto: 162 a 173</li> <li>• Muy alto: 174 a más</li> </ul>	<b>Ordinal</b>
		Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales básicas</li> </ul>	Ítem 13 - 21		
		Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades de autoconcepto y aceptación.</li> </ul>	Ítem 22 - 33		
		Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades de planificación</li> </ul>	Ítem 34 – 42		

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

##### Antecedentes Internacionales

**Ortiz A., Oviedo M. (13)**, “Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una Institución educativa de Bucaramanga, Colombia 2022”. **Objetivo**, Describir la relación entre uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes. **Metodología**: diseño no experimental, corte transversal. Muestra de 35 estudiantes, se utilizó dos instrumentos Escala de Habilidades Sociales y el Test de Dependencia a los Videojuegos. **Resultado**: La investigación no mostró asociación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. **Conclusión**: sí se encontraron correlaciones significativas ( $p < 0.05$ ).

**Rodríguez M., Padilla F. (14)**, En su estudio “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública, Argentina 2021”. **Objetivo**, Conocer el uso problemático de videojuegos y la adicción al videojuego en los adolescentes. **Metodología**, se han analizado los documentos encontrados tras una búsqueda bibliográfica en las bases de datos COCHRANE, MEDLINE, LILACS, CINAHL y CUIDEN. **Resultados**, la relación con otras adicciones, la relación con el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y con el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y la prevención del uso problemático de videojuego. **Conclusión**, hay inconsistencias en los resultados debido al diseño transversal con cuestionarios de auto reporte.

**Gonzales A. y Molero M. (15)**, “Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa adolescencia, España 2022”. **Objetivo**, relacionar las habilidades sociales y relacionar dichas capacidades con otras variables. **Metodología**, se ha procedido a revisión sistemática de la literatura: web of Science, Scopus y PsycINFO; estableciendo criterios de inclusión y exclusión para seleccionar los más relevantes. **Resultados**, se ha encontrado un buen nivel de habilidades sociales, como de los que poseen un déficit en estas aptitudes. **Conclusión**, las habilidades sociales promueven el bienestar social y, por ello, es necesario educar con estrategias que fomenten este tipo de competencias sociales.

### **Antecedentes Nacionales**

**Soria V., Vílchez V., et al (9)**, En su investigación “Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del A. H. Márquez, Callao 2022”. **Objetivo**, determinar la relación entre las habilidades sociales y dependencia a videojuegos **Metodología**, diseño no experimental, transversal, correlacional. población de 268 estudiantes. **Resultados**, el 07% con nivel alto en dependencia a videojuegos y 33,6% nivel alto en habilidades sociales. **Conclusión**, se determinó una correlación negativa y altamente significativa entre las variables.

**Paliza V. (16)**, “Habilidades sociales y autoconocimiento en adolescentes peruanos institucionalizados por abandono o negligencia familiar, Lima 2021”. **Objetivo**, determinar la relación entre las habilidades sociales y el autoconocimiento. **Metodología**, El diseño de la investigación fue predictivo y correlacional, participaron 171 adolescentes, se utilizó dos

encuestas. **Resultado**, correlación positiva y moderada entre las dimensiones de las habilidades sociales y autoconocimiento. **Conclusión**, las habilidades sociales se relacionan con el autoconocimiento y tienen un valor predictivo sobre la misma.

**Idme M. (17)**, “Adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia por covid-19, Arequipa- 2019”. **Objetivo**: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física. **Metodología**, observacional, prospectivo y longitudinal, muestra de 142 alumnos. Se aplico dos instrumentos. **Resultado**, 06.34% presento problema severo en adicción a videojuegos mientras que el 49.30 nivel bajo en actividad física. **Conclusión**: No hay relación entre el uso de los videojuegos y el nivel de actividad física, no fue significativo ( $p=0.052$ ).

### **Antecedentes Regionales**

**Condori A. (18)**, “Clima familiar y habilidades sociales en estudiante del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Francisco Antonio de Zela, Tacna 2021”. **Objetivo** determinar la relación entre el clima familiar y habilidades sociales. **Metodología**, diseño no experimental, descriptivo – correlacional, muestra: 254 estudiantes; se aplicó Escala de Clima Social Familiar y la Escala de Habilidades Sociales. **Resultado**, un 71,26% de estudiantes con nivel inadecuado clima familiar y el 44,88 nivel bajo de habilidades sociales. **Conclusión**, no existe relación ( $p\text{-valor}=0.748$ ) sin embargo son otros factores que afectan las habilidades sociales.

**Valle A. (19)**, “Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa emblemática

Don José de San Martín, Tacna 2022". **Objetivo**, relacionar la dependencia a videojuegos y estrés académico. **Metodología**, de tipo básico, no experimental con 325 estudiantes, se aplicó el Test de Dependencia a los Videojuegos y el Inventario Sistemático Cognitivista de Estrés Académico. **Resultados**, un 48,62% nivel bajo en dependencia a videojuegos y 81,23% nivel moderado en estrés académico. **Conclusión**, no existe relación entre la dependencia a videojuegos y estrés académico, no obstante, presentaron un nivel moderado de estrés académico.

Ríos M, Mori C. (20), En su investigación "Habilidades sociales y conductas de riesgo en los adolescentes de la I.E. Jorge Chávez, TACNA-2020". **Objetivo**, determinar la relación entre las habilidades sociales y conductas de riesgo. **Metodología**, descriptivo, correlacional de corte transversal; Con una muestra de 220 estudiantes. aplicó dos cuestionarios de Habilidades sociales y Conductas de riesgo. **Resultado**, un 93,2% presento nivel alto en dimensión de agresión en conductas de riesgo y 44,5% nivel alto en asertividad de habilidades sociales. **Conclusión**, existe relación significativa entre las habilidades sociales y conductas de riesgo de los adolescentes  $p= 0,000 < 0,05$ .

## 2.2. Bases teóricas

### Teoría General de sistemas de Ludwig Bertalanffy

Permite comprender el funcionamiento del mundo, desde el sistema más pequeño hasta lo complejo, siendo dinámico e interconectado comunicacional, lo que permite comprender la realidad, con efecto de verificar y develar cualquier suceso.

En el contexto del desarrollo adolescente, esta teoría ofrece una mirada integradora, considerando no como un individuo aislado, sino como

parte de múltiples sistemas de interactúan dinámicamente entre sí; la familia, la escuela, los grupos de amistades y los medios de comunicación. (21)

Durante la adolescencia, estos sistemas influyen mutuamente y afectan el desarrollo emocional, social, cognitivo y conductual. Ejemplo, un cambio en el sistema familiar, como la separación de los padres o una mejora en la comunicación, puede tener efectos significativos en rendimiento académico, conductas sociales del adolescente, reflejando el principio de interdependencia este sistema. A su vez, la conducta del adolescente, puede altera el funcionamiento de estos sistemas; como cuando una conducta disruptiva en la escuela, genera intervenciones familiares o institucionales. (21)

Desde la perspectiva sistemática, el adolescente entendido como un subsistema, con entradas (estímulos del entorno), procesos internos (interpretaciones, valores, emociones) y salidas (conductas observables). La teoría general de sistemas, permite abordar los problemas adolescentes, como desequilibrios, retroalimentaciones negativas o bloqueos, en alguno de los sistemas que lo rodean.

### **Teoría de adaptación del psicofísico Harry Helson**

Logra desarrollar el concepto “Zona de nivel adaptativo”, determina que provocan una respuesta positiva o negativa, considerando a la persona como un sistema adaptativo. *Sugiere el concepto que la zona de adaptación, donde se establece si uno de los tres estímulos, provocan una respuesta favorable o perjudicial.* (22)

Todo está enraizado en el humanismo y en la unidad cósmica, ambos conceptos son incorporados continuamente, teniendo una especial

significancia en Callista Roy. Con el transcurrir de los años, la teoría ha tenido gran desarrollo, resalta, el hecho de trabajar el campo humanístico y ciencias sociales. Los resultados hallados, fueron gratificantes en investigaciones aplicadas; bajo estas premisas científicas, Callista Roy crea su Modelo de Adaptación.

### **2.2.1. Modelo de adaptación de Callista Roy**

En 1970 se publica por primera vez el artículo titulado “Adaptación: un marco conceptual para enfermería”, Roy reconoce que el modelo surge bajo su experiencia profesional como enfermería pediátrica. Observando los cambios de los niños por creencias, enfermedad, otros.

El Modelo de Adaptación de Callista Roy es un enfoque teórico que considera a la persona como un sistema holístico, interactúa de forma constante al entorno cambiante. Según Roy, los individuos tienen la capacidad de responder a estímulos del entorno, mediante mecanismos de adaptación, estos permiten mantener su integridad fisiológica, psicológica y social. A los adolescentes, este modelo resulta especialmente pertinente; esta etapa de desarrollo, se caracteriza por una intensa transformación interna y continua exposición a nuevas demandas del entorno.

Durante la adolescencia, enfrentan cambios biológicos, emocionales y sociales que exigen una constante reorganización de su comportamiento para lograr el equilibrio adaptativo. El modelo de Roy plantea que el adolescente responde a los estímulos a través de cuatro modos adaptativos: el modo fisiológico, el modo de autoconcepto, el modo de función del rol y el modo de interdependencia. Cada uno de estos modos se ve activado por situaciones propias del desarrollo adolescente, como la pubertad, la búsqueda de identidad, la presión de pares, los conflictos

familiares o los desafíos escolares.

Los estímulos que influyen el cambio en el ser humano pueden ser: (10)

**Estímulos focales:** Objeto o evento que está presente en la conciencia de la persona. Estos estímulos cercanos o lejanos se presentan frente al ser humano. Entonces los adolescentes bajo estos estímulos pueden ocasionar un deterioro en su desarrollo de habilidades sociales.

**Estímulos contextuales:** Son el resto de estímulos que contribuyen al efecto de los estímulos focales, podríamos llamarlo estímulos comunes, estas pueden mejorar o empeorar la situación, sin ser el centro de la atención o energía.

**Estímulos residuales:** Factores del entorno cercano o lejano, provocan efectos no tan claros en el momento actual. Respecto a los videojuegos, el círculo de amistades, poca variedad de entretenimiento, la soledad en el hogar, otros.

Callista Roy define a los estímulos como: “todo aquello que provoca respuesta, siendo un punto de interacción entre el sistema humano con el ambiente”. Respecto al concepto metaparadigma, refleja mecanismos innatos para enfrentar cambios y adaptarse en cuatro modos; siendo beneficiario el cuidado de enfermería como rol activo: (23)

**Fisiológica:** Se refiere a los procesos vitales, como la nutrición, oxigenación, eliminación, etc. El modo de adaptación físico, es la manera en la que el humano manifiesta su adaptación.

**Autoimagen:** Es el conjunto de creencias y sentimientos que se tiene sobre sí mismo. Se compone de las relaciones interpersonales, la imagen de grupo, el entorno social y la cultura

**Dominio de rol:** Toda persona cumple un papel distinto en la sociedad, según la situación/rol, puesto que en cualquier momento puede cambiar

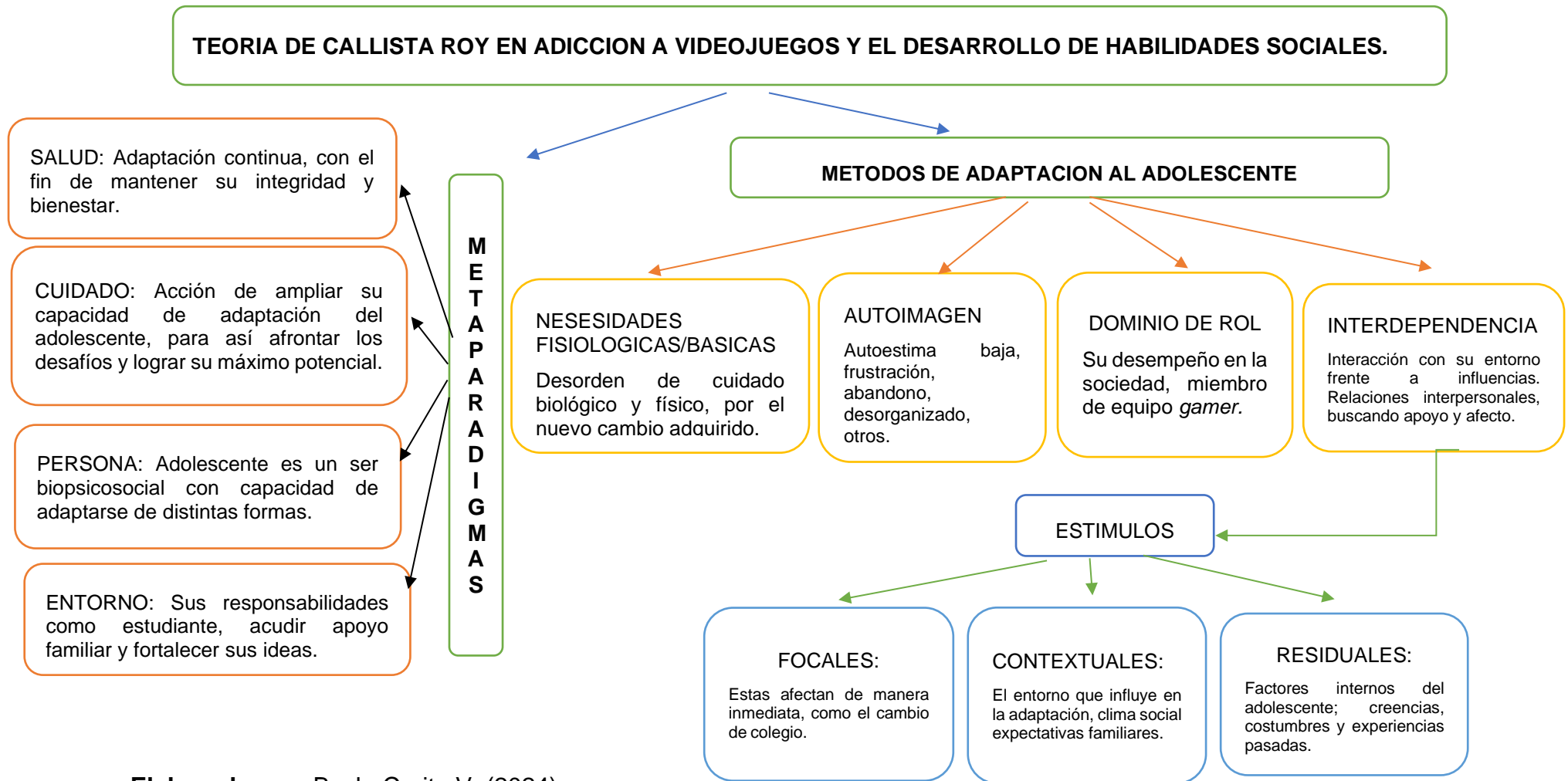
**Interdependencia:** Hace referencia a la autoimagen, dominio del papel social de cada individuo, ya sea ejerciendo o recibiendo influencias; generando interdependencia, las cuales pueden ser modificadas por el cambio del entorno.

El profesional de enfermería tiene como objetivo el cuidado, el cual está basado en atención integral; evolucionando la visión de apoyar a la persona, en adaptarse a distintas variaciones que se presentan; aplicando el proceso de enfermería, observando al hombre como un ser holístico, rechazando el fragmento de un ser biopsicosocial y espiritual.

Ahora, si nos basamos en la investigación desarrollada, esta teoría es adecuada, puesto que los adolescentes de 2do y 3ro año del nivel secundario, bordean entre 13 y 16 años de edad, pasando por cambios tanto físicos como psicológicos propios de la etapa, a los cuales tienen que adaptarse; debido a la pandemia, se les sumaron nuevos retos, como el estudiar en casa y dejar de ver a sus amigos.

Por ello se generó, cierto grado de dependencia a las redes, para poder adaptarse a la nueva situación, sin tener un equilibrio e incluso bajando su autoestima, puesto que, aunque no parezca, las redes sociales/ videojuegos se necesita siempre de otra persona para poder interactuar y si no lo tienen empiezan a creer que algo no está bien con ellos o algo están haciendo mal.

## 2.2.2. Mapa conceptual



Elaborado por: Bach. Carita V. (2024)

### **2.2.3. Variables de estudio**

#### **Adicción**

Patología que presenta toda forma de comportamiento compulsivo, ya sea mental o física. Esta conducta no controlada, puede conllevar al individuo realizar actos insensatos, con tal de adquirir el placer que lo avive, dedicando gran parte de su tiempo al juego. (3)

#### **Adicción a videojuego**

Interacción excesiva entre usuario y máquina, se caracteriza por cambios de ánimo, abstinencia, conflicto y recaídas. La principal característica del concepto de adicción, son personas que tienden a jugar videojuegos de manera repetida durante varias horas, lo cual provocar un importante deterioro. (24)

#### **Dimensión de adicción a videojuegos**

##### **Focales:**

Reacciones de enfado frente a estímulos, interfiriendo las circunstancias en las que éste se presenta, como si fuese un instinto interno dormido y frente a una situación problemática se activa. Respuesta de insatisfacción, frustración, del individuo, con la finalidad de dañar a alguien o algo; puede ser física, verbal y/o hostilidad. (25)

**Los juegos online:** considerado como adictivo mayor, por la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hacen posible estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea. (26)

## **Clasificación de los juegos en red**

**Juegos de habilidad:** A través de estrategias o pasos a seguir, creados por uno mismo o en grupo, para lograr ganar el juego. (27)

**Juegos de estrategia:** Con factor de inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, logran predominar o impulsar al jugador hacia la victoria. (27)

**Juegos de aventura:** Exploración, solución de rompecabezas, interacción con personajes del videojuego y un enfoque de relato, desafíos basados en reflejos. (27)

### **Contextuales**

Experimenta signos de privación, acorta las actividades presenciales con sus pares; se observa al adolescente, descuido de las actividades diarias; empeorando la situación de salud integral. (32)

Esta dimensión muestra el Abuso y tolerancia; la insatisfacción a estos estímulos del juego, dado la misma cantidad de tiempo, (o mismos videojuegos) que al inicio producía placer. (33)

### **Residuales**

Consecuencias perniciosas (exceso de juego), especialmente en las relaciones interpersonales (familiares y sociales), la perturbación de hábitos saludables, como: pérdida de sueño, patrones de comida inadecuados, entre otros. (33)

Dificultad que experimenta al omitir jugar o estar inmerso a videojuego, como el hecho de muchas circunstancias, le provocan un deseo irrefrenable de iniciar el juego. (30)

## **Habilidades sociales**

La Organización Mundial de la Salud, menciona ser un conjunto de conductas y capacidades emitidas por un individuo, contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos adecuados a la situación. (5)

Conceptualizan las habilidades sociales como “habilidad para organizar las conductas y conocimientos, con dirección hacia los objetivos sociales e interpersonales”. (28)

Caballo, determina ser una conducta socialmente habilidosa, que emite el individuo en un contexto interpersonal, para expresar sus sentimientos, deseos, opiniones y derechos adecuados con el fin de minimizar futuros problemas. (29)

## **Habilidades sociales según dimensiones**

**Asertividad:** La asertividad y comunicación, forma de expresar los pensamientos e ideas de manera honesta y equilibrada, con la intención de defender los intereses y derechos, sin tener que perjudicar. (26)  
Habilidad relacionada a los sentimientos, comprender a los demás, expresar afecto y retribuir. Así mismo, el afrontar estrés para responder al fracaso, alegar persuasiones, enfrentar mensajes contradictorios; preparado para conversaciones difíciles y/o presión de grupo. (25)

Poder actuar de manera asertiva favorece en:

- Ayuda a conservar relaciones con el entorno de manera favorable.
- Incrementa la autoestima.
- Fortalece los sentimientos y emociones positivas, interpersonal e intrapersonal.
- Favorece la comunicación.

**Comunicación:** Vinculada a asertividad, favorece la capacidad de expresarse verbalmente, de formas apropiada a la cultura y situaciones; siendo efectiva al solicitar ayuda o recomendación al momento de necesidad. (26) habilidad de interacción: escuchar, iniciar una conversación y presentarse a otras personas; expresión de opiniones personales, incluido el desacuerdo, afrontamiento a críticas, otros. (24)

**Autoestima:** Es base fundamental para el desarrollo humano. Indica el nivel de conciencia, impulsa a realizar acciones creativas, eficaz al afrontar amenazas que perjudican al individuo. La necesidad de seguir un aprendizaje para incrementar las habilidades; hace sobresalir la continuidad de vida, con desarrollo equitativo, humano y sustentable. (23)

**Toma de decisiones:** Es parte fundamental de la conducta del individuo; proporciona los medios de control y permite la coherencia en los sistemas. (28) Por otra parte, Greenwood argumenta que la toma de decisiones equivale esencialmente a la resolución de problemas, con evaluación de alternativas y elección final ya establecida. Esta es una etapa básica para la resolución de problemas. (29)

### **2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS BÁSICOS O GLOSARIO ACTITUDES**

Son sentimientos, pensamientos e inclinaciones de las personas al actuar, relativos a diversos aspectos del ambiente que aparecen con regularidad. La actitud forma una orientación social, responder a algo de manera favorable o desfavorable. (30)

#### **Videojuegos**

Frasca, menciona “Incluye cualquier forma de software de

entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica, participación de uno o varios jugadores en entorno físico o red". (31)

### **Adicción**

La fase placentera; disfruta de las actividades realizadas, posteriormente conseguir un resultado confortable, se necesita incrementar el estímulo, dando inicio una dependencia. Luego la fase abstinencia, aquí el cuerpo se desintoxica y entra en estado desagradable. (3)

### **Adolescencia**

Etapa de vida que se distingue por una serie de cambios físicos, emocionales y sociales, marcando la transición hacia la adultez. Durante este periodo, los jóvenes enfrentan nuevos desafíos y experiencias que moldean su desarrollo personal y la formación de su identidad. (34)

### **Adolescencia temprana**

Inicia alrededor de los 11-13 años en las mujeres y los 13-15 años en los hombres; se caracterizan por espontaneidad y emocionalidad, motivado llevar por el entusiasmo y la pasión. A medida que afirman su autonomía, buscan distanciarse psicológicamente de sus padres, lo que les permite descubrir su identidad, desarrollar habilidades que serán fundamentales para su vida adulta. (34)

### **Adolescencia media**

Se desarrolla aproximadamente entre los 13 a 16 años en mujeres y de 15 a 18 años en los hombres; tienden a volverse más introspectivos, buscan conexiones significativas con sus pares, distanciándose de las figuras adultas que antes eran influyentes en sus vidas. Emerge el pensamiento reflexivo, una autocrítica intensa a la percepción de defectos personales, generando ansiedad. (35)

### **Adolescencia tardía**

Esta etapa abarca aproximadamente desde los 16 a 19 años en mujeres y de 18 a 21 años hombres; experimentan situaciones propias de la adultez, asumiendo mayores responsabilidades y tomando decisiones importantes como su educación y futuro. (36)

### **Habilidades sociales**

Son capacidades para interactuar con su entorno o contexto colectivo, ser aceptado socialmente y de esta manera, ser beneficioso para él y los demás. (28)

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, mediante la obtención de resultados, se examinó las hipótesis planteadas, la medición a escala numérica, luego buscar medir la relación entre las variables mediante un análisis estadístico.

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Tipo descriptivo, ya que las variables se presentan tal cual la realidad. De corte transversal por la secuencia temporal y correlacional. Según Hernández, Fernández y Baptista; señalan que la investigación descriptiva tiene como propósito detallar y definir las cualidades relevantes. (37)

#### **3.3. MÉTODO**

La presente investigación es método Deductivo ya que nos basamos a la premisa de realidad; es analítico, porque se busca explicar las variables de estudio.

#### **3.4. POBLACIÓN**

La población fue de 182 estudiantes adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Manuel A. Odría matriculados en el año 2024.

### **3.4.1. Criterios de Inclusión y exclusión**

#### Criterios de inclusión

- Estudiantes comprendidos entre 13 a 16 años 11 meses y 29 días.
- Estudiantes de ambos sexos que pertenezcan al 2do y 3er año del nivel secundario.
- Estudiantes que estén matriculados en el año académico 2024.
- Estudiantes que asisten regularmente a clase y que presentes el día de aplicación de instrumentos.
- Estudiantes que autoricen la investigación a través del consentimiento informado.

#### Criterios de exclusión

- Estudiantes menores de 13 años y mayor igual a 17 años.
- Estudiantes que no deseen participar en el presente estudio de investigación.
- Estudiantes reportados como enfermos.

### **3.5. MUESTRA**

No hubo muestra, ya que se consideró toda la población.

### **3.6 UNIDAD DE ANÁLISIS**

Estuvo compuesta por los estudiantes adolescente de 2do y 3er año del nivel secundario, matriculados en el año 2024, cumpliendo y considerando los criterios de inclusión y exclusión.

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica que se aplicó, fue la encuesta, previamente diseñado para la recolección de datos; como instrumento, fueron 2 cuestionarios, estructurados y validados en medición de escala de Likert.

#### INSTRUMENTOS

INSTRUMENTO 01: Test de dependencia de videojuegos

Instrumento para medir el grado de dependencia o adicción a videojuegos en una persona. Siendo los autores Choliz y Clara (2011), dicho instrumento cuenta con 25 ítems, siendo su confiabilidad de Alfa de Cronbach 0.94, aplicable. (Anexo N°02)

Escala de calificación se divide en 3 dimensiones del cuestionario

Focales	: 1 a 15 ítems
Contextuales	: 16 a 21 ítems
Residuales	: 22 a 25 ítems

La encuesta consta con los siguientes valores: Escala cuantitativa

- 1: Totalmente desacuerdo (Nunca)
- 2: Un poco de acuerdo (Raras veces)
- 3: Neutral (A veces)
- 4: Un poco de acuerdo (Con frecuencia)
- 5: Totalmente de acuerdo (Muchas veces)

Puntaje del instrumento por dimensiones: es necesaria sumar los ítems de las

<b>CATEGORIAS</b>	<b>FOCALES</b>	<b>CONTEXTUALES</b>	<b>RESIDUALES</b>
NIVEL BAJO deberes organizados, respeta los límites, satisfacción con su rutina	15 - 35	6 – 14	3- 7
NIVEL MODERADO Desvía sus responsabilidades, altera patrones fisiológicos	36 – 56	15 – 23	8 – 15
NIVEL ALTO Descontrol del tiempo abandono de labores académicas y su entorno cercano y lejano.	57 a más	24 a más	16 a más

respuestas según se especifica a continuación:

La escala de puntuación es de 25 a 125 puntos, donde el puntaje más alto indica la adicción a videojuegos presente, mientras el puntaje mínimo obtenido indica una dependencia baja a videojuegos.

#### INSTRUMENTO 02: cuestionario de habilidades sociales- MINSA, 2006

Instrumento elaborado MINSA, siendo aprobado mediante la resolución ministerial N°1077-2006. Esta herramienta consta de 42 ítems, distribuido en 4 dimensiones:

- Asertividad : ítems 1 al 12
- Comunicación : ítems 13 al 21
- Autoestima : ítems 22 al 33
- Toma de decisiones: ítems 34 al 42

Clasificando en escala Likert, instrumento con 5 alternativas

- Nunca : 1 punto
- Raras veces : 2 puntos
- A veces : 3 puntos
- A menudo : 4 puntos
- Siempre : 5 puntos

<b>CATEGORÍAS</b>	<b>PUNTAJE DIRECTO DE ASERTIVIDAD</b>	<b>PUNTAJE DIRECTO DE COMUNICACIÓN</b>	<b>PUNTAJE DIRECTO DE AUTOESTIMA</b>	<b>PUNTAJE DIRECTO DE TOMA DE DECISIONES</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Muy bajo</b>	0 a 20	Menor a 19	Menor a 21	Menor a 16	Menor a 88
<b>Bajo</b>	20 a 32	19 a 24	21 a 34	16 a 24	88 a 126
<b>Promedio bajo</b>	33 a 38	25 a 29	35 a 41	25 a 29	127 a 141
<b>Promedio</b>	39 a 41	30 a 32	42 a 46	30 a 33	142 a 151
<b>Promedio Alto</b>	42 a 44	33 a 35	47 a 50	34 a 36	152 a 161
<b>Alto</b>	45 a 49	36 a 39	51 a 54	37 a 40	162 a 173
<b>Muy alto</b>	50 a mas	40 a mas	55 a mas	41 a mas	147 a mas

### **3.7 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD**

#### **Validez**

Ambos instrumentos fueron evaluados a través de una consulta juiciosa de 5 expertos, realizando una evaluación exhaustiva del contenido en cada ítem, cada experto realiza un juicio personal, para posteriormente sugerir modificaciones en su redacción, con la finalidad de ser entendible y claro para los encuestados. (Anexo N°03)

#### **Validez de criterio:**

La validación de criterio, se consideró los once indicadores de evaluación a juicios de expertos; teniendo como resultado un alto grado de validez en ambos instrumentos, al compararlos con un estándar externo. Los cuestionarios mostraron una concordancia muy alta y resulta positivo, con una puntuación de 0,86 para el cuestionario de adicción a videojuegos y 0,90 para el cuestionario de habilidades sociales. De tal modo fue posible la aplicación en recolección de información para el estudio de investigación. (Anexo 04)

#### **Validez de contenido**

Evaluación del instrumento por ítems según la prueba estadístico de V de AIKEN. Ambos instrumentos miden de manera apropiada las dimensiones de las variables de nuestro estudio. Según a la evaluación de los expertos califican en valores de cero, uno y dos los ítems de forma individual, considerando algunas observaciones. Una vez recabada la información se aplicó la prueba de V de Aiken para determinar el índice de validez de contenido. Siendo resultado 100% en ambos instrumentos. (Anexo 05)

### **Validez de constructo**

Ambos cuestionarios se evalúan si mide efectivamente lo que debe medir y si logra proporcionar la información necesaria para la investigación. Por ello se utiliza el índice estadístico de KMO y prueba de Bartlett que indican la óptima aplicación muestral con 0,72 y 0,84 en ambos instrumentos. (Anexo 06).

### **Confiabilidad**

Los instrumentos pasaron la prueba de confiabilidad, permitiendo realizar una prueba piloto a 20 estudiantes adolescentes del nivel secundario de la I.E. Mariscal Cáceres de Tacna, posteriormente se procesó los resultados en el programa estadístico IBM SPSS, determinando a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual resulta:

- Instrumentos de dependencia a videojuegos fue de 0,901 resultando una óptima confiabilidad
- Instrumento de habilidades sociales presenta 0,794 de confiabilidad alta.

Por tanto, ambos instrumentos presentan una confiabilidad muy alta y pueden ser aplicables en el presente estudio.

### **3.8. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para el presente trabajo de investigación se realizó mediante los siguientes pasos:

- Después de realizar las revisiones respectivas en conjunto con el asesor asignado, se emitió una solicitud a la dirección de la Escuela Profesional de Enfermería, para la asignación oficial del asesor del trabajo de

investigación, así también la ejecución del proyecto, para la continuación de los trámites administrativos siendo aprobada con la resolución de facultad N° 13334-2024-FACS-UNJBG aprobada el 28 de noviembre del 2024. (Ver Anexo 09)

- Seguidamente la aprobación y autorización se procede a realizar la validación de ambos instrumentos con expertos, quienes fueron elegidos y considerados por su experiencia y profesional en relación al tema de investigación.
- Posteriormente, solicito a la Escuela Profesional de Enfermería redactar un oficio para obtener la autorización necesaria para la aplicación de prueba piloto a 20 estudiantes adolescentes de la I.E. Mariscal Cáceres, Tacna.
- Para la recolección de datos oficiales, se solicitó autorización para ejecución de instrumentos en la I.E. Manuel A. Odría, por consiguiente, la respuesta aprobada para dicha ejecución, logrando así continuar la aplicación de manera presencial.
- Se solicitó apoyos de la subdirectora, auxiliares de educación y docentes de la Institución Educativa, coordinar los horarios y facilitar la aplicación de encuestas y los estudiantes del nivel secundario.
- Los datos fueron recopilados durante una semana en los grados de 2do y 3ro de secundaria.
- Se brinda una breve explicación sobre la investigación, recalando su confidencialidad. La presentación impresa del instrumento incluye, el consentimiento informado, introducción y finalidad del estudio.
- La aplicación de ambos instrumentos se dio en un tiempo de 28 a 35 minutos aproximadamente.
- La recolección de datos fue realizada a principios del mes de diciembre

del año 2024, luego de ello se continuo con el respectivo procesamiento y análisis de datos.

–

### **3.9. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

Luego de la recopilación de información, se procedió a trasladar los datos al programa estadístico IBM SPSS, donde se elaboran las pruebas estadísticas correspondientes para la determinación de escalas, obtención de tablas y gráficos para su posterior análisis, comprobación de hipótesis y análisis de la correlación de variables.

### **3.10. CONSIDERACIONES ÉTICAS**

El presente trabajo de investigación tiene en cuenta los principios éticos respectivos así todo el proceso fue ejecutado en un acto moral, evitando el perjuicio en la aplicación de dichos instrumentos, para lo cual se elaboró un consentimiento informado.

#### **3.10.1. Principio de autonomía**

Con el fin de respetar los valores y opciones personales de los estudiantes, se respetó la participaron de manera voluntaria en dicha investigación.

#### **3.10.2. Consentimiento informado**

El instrumento aplicado se realizó con previo consentimiento informado, donde explica la información acerca del propósito, procedimiento y confidencialidad de información, garantizando la

privacidad en los datos obtenidos sirvan para fines de la investigación.

#### 3.10.3. Confidencialidad de datos

Con la finalidad de proteger la información proporcionada para el estudio de investigación, se tomó en cuenta la confidencialidad y protección de los participantes garantizando su integridad y sus derechos. Siendo uso exclusivo del investigador.

#### 3.10.4. Principio de beneficencia

La presente investigación beneficia a los estudiantes, no daña ni perjudica a ningún participante, no se halló incomodidad entre los estudiantes; al contrario, se prestó atención a cualquier duda y/o incomodidad al llenar el cuestionario.

#### 3.10.5. Evaluación de los beneficios del estudio y destinatarios

Se brindó la información a los participantes de los beneficios de la realización de la investigación y la importancia de contar con su apoyo para dicho desarrollo, además de proponer estrategias para afrontar el problema de estudio junto a su familia y entorno social.

#### 3.10.6. Protección de grupos vulnerables

El presente trabajo de investigación, tuvo cuidado con la población de estudio, respetando y considerando un grupo vulnerable debido a las distintas diferencias como la etnia, religión, cultura y valores, etc. Por ello se realizó en anonimato la participación de cada estudiante de la I.E. Manuel A. Odría.

### 3.10.7. Principio de justicia

Se trabajó con juicio razonable, ponderable y se tomaron las precauciones necesarias para que los sesgos y limitaciones no den lugar a prácticas injustas, además hubo disposición a resolver dudas con los expertos del campo de investigación.

### 3.10.8. La selección de seres humanos o sin discriminación

Se seleccionó a los participantes de la investigación de forma justa y equitativa, considerando los objetivos del estudio y los criterios de inclusión; no se discriminó a ningún estudiante, ya sea por su raza, sexo y edad.

### 3.10.9. Los beneficios potenciales serán para los individuos y los conocimientos para la sociedad.

La recopilación de información da a relucir los casos de adolescentes con problemas de habilidades sociales, siendo como principal factor la adicción a videojuegos, con el presente trabajo de investigación se pretende desarrollar estrategias de afrontamiento que solucionen o disminuyan la problemática. Por tanto, los beneficiados de forma directa son los estudiantes y de forma indirecta la sociedad, ya que serán futuros ciudadanos.

## **CAPÍTULO IV**

### **DE LOS RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE DATOS**

#### **4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS EN TABLAS Y DESCRIPCIÓN**

A continuación, se expone los hallazgos a través de tablas estadísticas y graficas creados a partir de la información recabada durante el periodo de estudio, el cual aborda los objetivos e hipótesis mencionados anteriormente.

**TABLA N° 01**  
**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN LOS**  
**ESTUDIANTES DE LA I. E. MANUEL**  
**A ODRÍA, TACNA 2024**

<b>Adicción a videojuegos</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Nivel Bajo de adicción a videojuegos	59	32,4
Nivel Moderado de adicción a videojuegos	109	59,9
Nivel Alto de adicción a videojuegos	14	7,7
Total	182	100,0

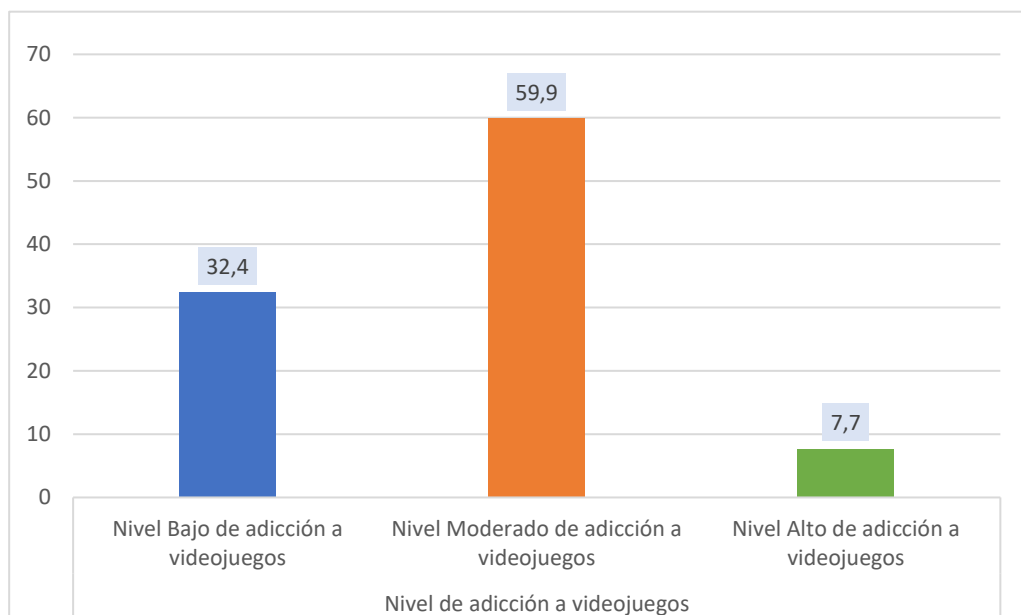
**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**Interpretación:**

En la tabla N° 01, se observa que el 59,9% de los estudiantes presenta un nivel moderado de adicción a videojuegos, asimismo, el 32,4% posee un nivel bajo de adicción. Sin embargo, el 7,7% presenta un nivel alto de adicción a videojuegos, situación alarmante causante en la limitación de habilidades sociales.

**GRÁFICO Nº 01**  
**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN LOS**  
**ESTUDIANTES DE LA I. E. MANUEL**  
**A ODRÍA, TACNA 2024**



**Fuente:** Tabla Nº 01

**TABLA N° 02**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN DE**  
**ASERTIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**  
**MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**

<b>Dimensión de Asertividad</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Nivel Muy Bajo	0	0,0
Nivel Bajo	0	0,0
Nivel Promedio Bajo	0	0,0
Nivel Promedio	31	17,0
Nivel Promedio Alto	68	37,4
Nivel Alto	74	40,7
Nivel Muy Alto	9	4,9
<b>Total</b>	<b>182</b>	<b>100,0</b>

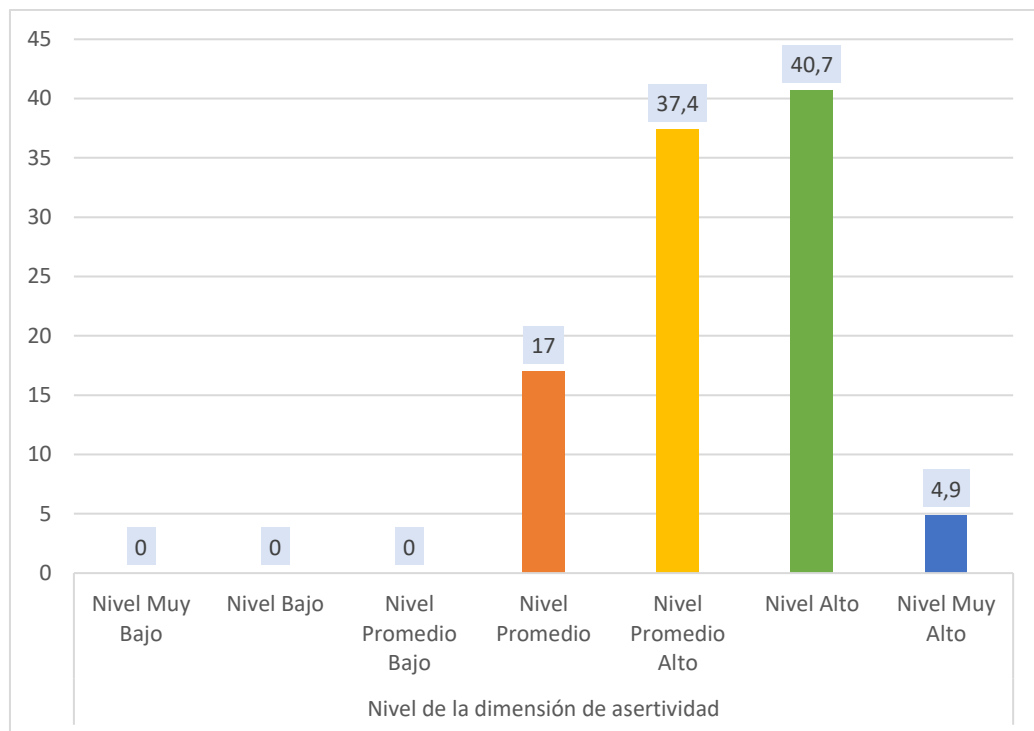
**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

Elaborado por: Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**Interpretación:**

En la tabla N° 02, se observa las habilidades sociales según la dimensión de asertividad que el 40,7% de los estudiantes presentan un nivel alto, además, el 37,4% de la muestra posee un nivel promedio alto, seguido por el nivel promedio con 17% y apenas el 4,9% presenta un nivel muy alto.

**GRÁFICO N° 02**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN DE**  
**ASERTIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**  
**MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**



Fuente: Tabla N° 02

**TABLA N° 03**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN**  
**DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE**  
**LA I. E. MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**

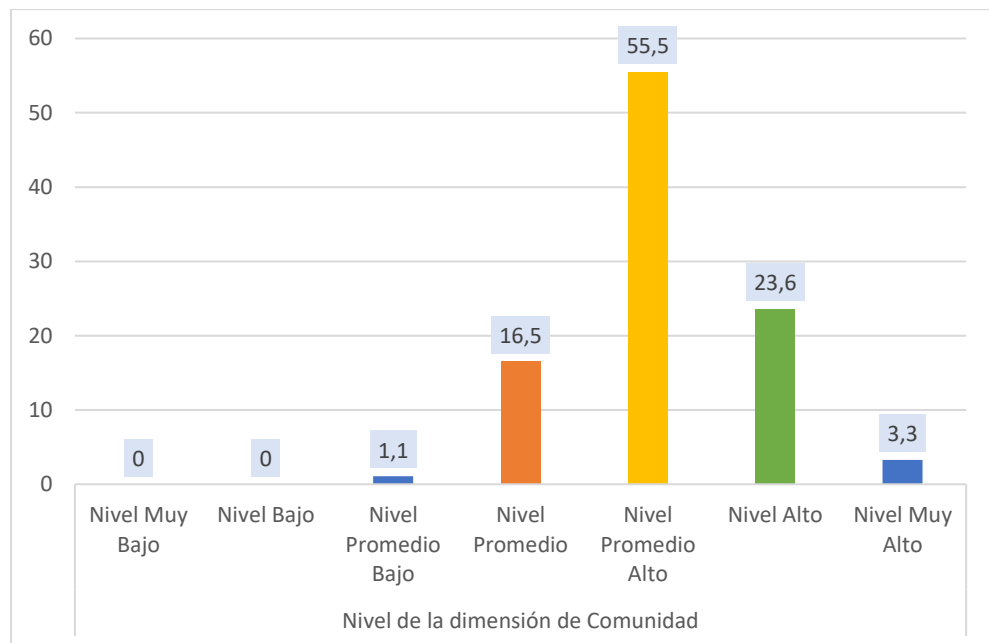
<b>Dimensión de Comunicación</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Nivel Muy Bajo	0	0,0
Nivel Bajo	0	0,0
Nivel Promedio Bajo	2	1,1
Nivel Promedio	30	16,5
Nivel Promedio Alto	101	55,5
Nivel Alto	43	23,6
Nivel Muy Alto	6	3,3
<b>Total</b>	<b>182</b>	<b>100,0</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.  
 Elaborado por: Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**Interpretación:**

En la tabla N° 03, se observa las habilidades sociales según la dimensión comunicación donde el 55,5% posee un nivel promedio alto, asimismo, el 23,6% posee un nivel alto, seguido del nivel promedio con 16,5% y 3,3% en el nivel muy alto, con un porcentaje mínimo el 1,1% de la muestra representa el nivel promedio bajo.

**GRÁFICO Nº 03**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN DE**  
**COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA**  
**I. E. MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**



Fuente: Tabla Nº 03

**TABLA N° 04**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN DE**  
**AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**  
**MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**

<b>Dimensión de Autoestima</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Nivel Muy Bajo	0	0,0
Nivel Bajo	0	0,0
Nivel Promedio Bajo	0	0,0
Nivel Promedio	30	16,5
Nivel Promedio Alto	61	33,5
Nivel Alto	74	40,7
Nivel Muy Alto	17	9,3
<b>Total</b>	<b>182</b>	<b>100,0</b>

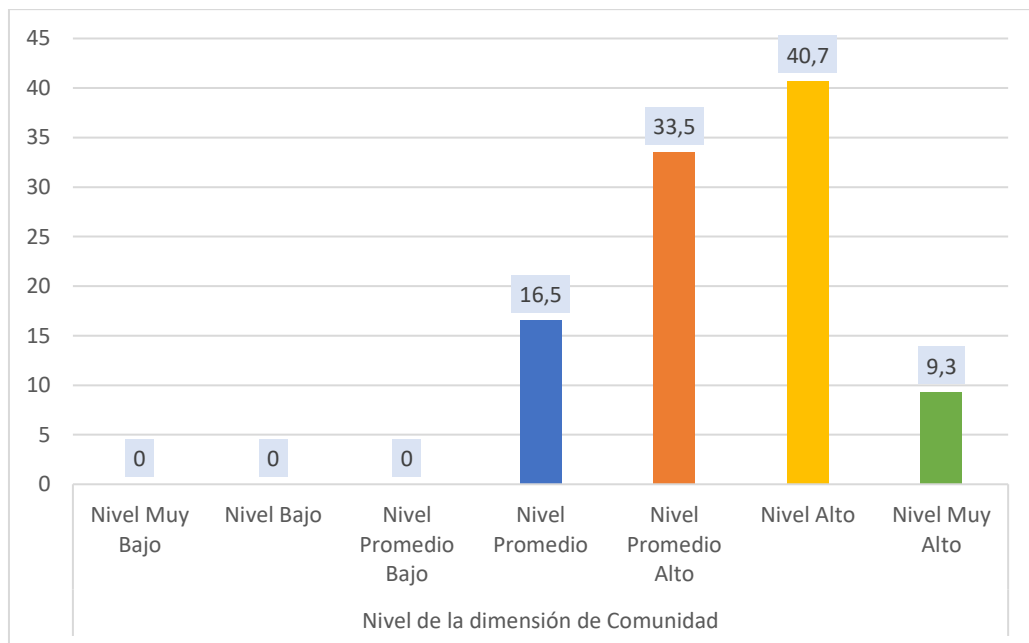
Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

Elaborado por: Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**Interpretación:**

En la tabla N° 04, se observa las habilidades sociales según la dimensión de autoestima que el 40,7% de los estudiantes presenta un nivel alto, por otro lado, el 16,5% de la muestra presenta un nivel promedio, y el 9,3% presenta un nivel muy alto.

**GRÁFICO Nº 04**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN DE**  
**AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**  
**MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**



Fuente: Tabla Nº 04

**TABLA N° 05**  
**HABILIDADES SOCIALES SEGÚN LA DIMENSIÓN DE TOMA**  
**DE DECISIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**  
**MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**

<b>Dimensión de Toma de decisiones</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Nivel Muy Bajo	0	0,0
Nivel Bajo	0	0,0
Nivel Promedio Bajo	2	1,1
Nivel Promedio	22	12,1
Nivel Promedio Alto	97	53,3
Nivel Alto	53	29,1
Nivel Muy Alto	8	4,4
<b>Total</b>	<b>182</b>	<b>100,0</b>

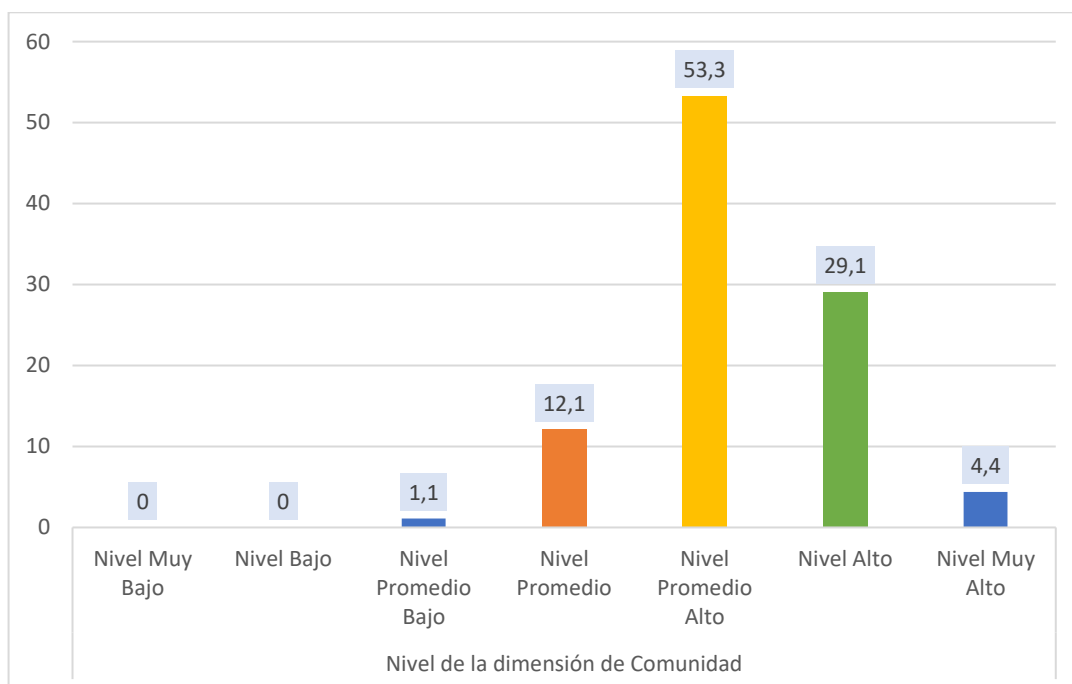
**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Manuel A Odría, Tacna 2024.

**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**Interpretación:**

En la tabla N° 05, se observa las habilidades sociales según la dimensión de toma de decisiones en los estudiantes, donde el 53,3% de la muestra presenta un nivel promedio alto, asimismo, el 29,1% tiene un nivel alto en la dimensión. Por otro lado, el 1,1% posee un nivel promedio bajo

**GRÁFICO Nº 05**  
**NIVEL DE LA DIMENSIÓN DE TOMA DE DECISIÓN**  
**EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. MANUEL**  
**A ODRÍA, TACNA 2024**



Fuente: Tabla Nº 05

**TABLA N° 06**  
**RELACIÓN ENTRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE**  
**HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**  
**MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024**

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS	HABILIDADES SOCIALES															
	nivel muy bajo		nivel bajo		nivel promedio bajo		nivel promedio		nivel promedio alto		nivel alto		nivel muy alto		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
nivel bajo	0	0,0	6	3,3	16	8,8	8	4,4	14	7,7	9	4,9	6	3,3	59	32,4
nivel moderado	0	0,0	11	6,0	37	20,3	31	17,0	16	8,8	9	4,9	5	2,7	109	59,9
nivel alto	0	0,0	8	4,4	4	2,2	2	1,1	0	0,0	0	0,0	0	0,0	14	7,7
<b>TOTAL</b>	<b>0</b>	<b>0,0</b>	<b>25</b>	<b>13,7</b>	<b>57</b>	<b>31,3</b>	<b>41</b>	<b>22,5</b>	<b>30</b>	<b>16,5</b>	<b>18</b>	<b>9,9</b>	<b>11</b>	<b>6,0</b>	<b>182</b>	<b>100,0</b>

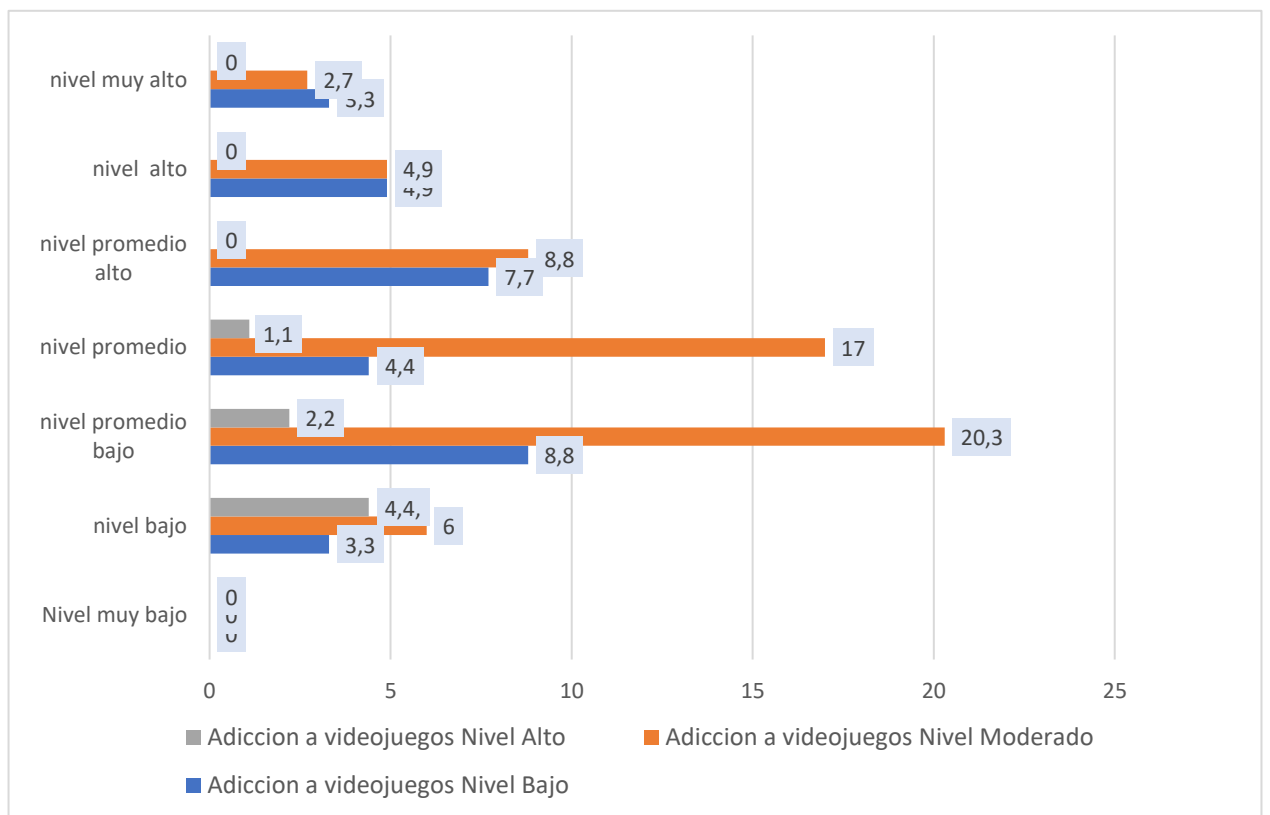
**Fuente:** base de datos aplicado a estudiantes de la institución educativa Manuel A Odría, Tacna 2024.

**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**Interpretación:**

En la tabla N° 06, se observa la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes. El 20,3% de los estudiantes presenta un nivel promedio bajo sobre habilidades sociales y asimismo posee un nivel moderado de adicción a videojuegos. Además, el 17,0% posee un nivel promedio sobre habilidades sociales y un nivel promedio acerca de adicción a videojuegos. Por otra parte, el 2,7% presenta un muy alto nivel de habilidades sociales y a la vez un nivel moderado de videojuegos. Finalmente se debe señalar que se obtuvo un valor p de 0,000 en la relación entre ambas variables

**GRÁFICO Nº 06**  
**RELACIÓN ENTRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL**  
**DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS**  
**ESTUDIANTES DE LA I. E. MANUEL**  
**A ODRÍA, TACNA 2024**



**Fuente:** Tabla Nº 06

## **4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS**

Se formularon dos hipótesis:

### **HIPÓTESIS ALTERNA:**

HA: Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna - 2024.

### **HIPÓTESIS NULA:**

HO: No existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría, Tacna – 2024

### **Nivel de significancia**

Se utilizó la prueba no paramétrica, seleccionando así la prueba de chi-cuadrado de Pearson. Siendo como resultado una significancia de  $\alpha = 5\% = 0,05$ , se obtuvo un valor P de 0.000.

Dado que este valor es menor que 0.05, y el nivel de confianza es 95%, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, estableciendo la existencia de relación significativa entre ambas variables de estudio.

## **4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación, es necesario diferir los resultados con otras investigaciones, a fin de cuentas, demostrar la importancia y relevancia de este estudio.

- En la Tabla **N°01** en nivel de adicción a videojuegos, encontramos que predomina el nivel moderado de adicción a videojuegos del total de estudiantes evaluados (59,9%), seguido del nivel bajo (32,4%) y culmina con el nivel alto (7,7%).

En ese sentido concuerda con la investigación de Chugden G., Méndez L., (38); titulada “Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución de Cajamarca” resultados con respecto a nivel de adicción a videojuegos, el incremento el tiempo de juego de manera inconsciente (52,9%) seguido con el nivel bajo (43%) y nivel alto (4,1%)

Semejante sucede con la investigación titulada “Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019”, Huayta I., (39) respecto a la variable de adicción a videojuegos, se evidencia que predomina del total de estudiantes evaluados, el nivel de moderado (44,7%), seguido del nivel bajo (40,3%)y el nivel alto (2,5%).

Caso contrario ocurre con la investigación por De la Cruz Y., (40) titulada “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa estatal de Huancavelica - 2021”, identifico el nivel alto (50%) que predomina el uso de videojuegos afirmado por el total de estudiantes evaluados.

Los hallazgos presentados en la investigación, demuestran que los adolescentes superan los límites de horas, dada por la popularidad de estos videojuegos, dificultando así su desarrollo de habilidades sociales, establecer límites y horarios de juego.

Apoyar al adolescente a llevar una rutina organizada al uso excesivo y descontrolado, interfiriendo así con las tareas comunes del hogar y responsabilidades educativas.

Este problema es cada vez más creciente, ocasionando consecuencias negativas en la salud física, mental y social, convirtiéndose en un problema de Salud Pública, por ello se propone estrategias en conjunto la municipalidad y centro de salud, brindando otras opciones de esparcimiento familiar.

- En la tabla **N°02, N°03, N°04, N°05** con respecto a las dimensiones de las habilidades sociales:

Tenemos en primer lugar la dimensión de asertividad, donde de 182 estudiantes, se logra apreciar que el mayor porcentaje lo tiene el nivel alto (40,7%) seguido del nivel promedio alto (37,4%) y (17%) el nivel promedio. Se aprecia con muy bajo porcentaje al nivel muy alto de asertividad (4,9%).

Respecto a la dimensión de comunicación, logra mayor porcentaje el nivel promedio alto (55,5%) seguido del nivel alto de comunidad (23,6%) continuando el nivel promedio (16,5%) con menor porcentaje el nivel muy alto (3,3%) y el nivel muy alto con porcentaje mínimo está el nivel promedio bajo (1,1%).

En la dimensión de autoestima, se obtuvo un buen porcentaje el nivel alto (40,7%), seguido del nivel promedio (16,5%). Y por último el nivel muy alto (9,3%). Y sobre la dimensión de toma de decisiones predomina el nivel promedio alto (53,3%) continuando el nivel alto (29,1%) y culmina el nivel promedio bajo (1,1%).

Similar a la investigación de Ríos M., Mori C., (20) titulado “Habilidades sociales y conductas de riesgo en los adolescentes de la I.E. Jorge Chávez, Tacna-2020” logrando identificar la dimensión de asertividad a nivel alto (44,5%) continuando la dimensión de comunidad donde

predomina el nivel promedio (25%) seguidamente la dimensión de autoestima siendo mejor porcentaje el nivel promedio (29,1%) y por último la dimensión de toma de decisiones con el predominio porcentual en nivel promedio (22,3%).

Concuerda con el estudio Yujra D., (41) titulada “Valoración de enfermería a las habilidades sociales vinculadas a las conductas de riesgo en adolescentes escolares – Tacna, 2024” donde se observa la dimensión de asertividad en promedio alto (49,6%) continuando la comunicación en promedio (40%), seguido de autoestima con promedio alto (41,6%) y culmina con toma de decisiones con promedio alto (38,4%).

Caso contrario sucede con el estudio Flores N., (42) titulada “Funcionamiento familiar y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa N° 42251 Simón Bolívar, distrito de Ciudad Nueva, Tacna - 2024” identifico la dimensión de asertividad en nivel promedio (24,32%) respecto a la dimensión de comunicación, predomina el nivel promedio bajo (53,15%) continuando con la dimensión de autoestima en nivel promedio bajo (35,14%) y la dimensión de toma de decisiones, destaca nivel promedio bajo (35,14%).

Las habilidades sociales pueden ser modificadas durante el crecimiento del individuo, estas son percibidas durante la socialización; para promover el bienestar cognitivo, conductual y fisiológico, los adolescentes deben de mejorar su comunicación, asertividad, autoestima y toma de decisiones.

Las interacciones forman un conjunto de habilidades sociales, logrando así la capacidad de resolver problemas, propiciar el desarrollo adecuado teniendo como resultado el manejo de conflictos, la importancia de afrontar desafíos en la adolescencia y su adaptación triunfante en la vida adulta.

- En la tabla **N° 06** se observa la relación de entre los resultados del nivel de adicción a videojuegos y habilidades sociales donde encontramos que, de 182 adolescentes, el nivel promedio bajo predomina en habilidades sociales (20,3%) siendo este mismo en nivel moderado de adicción. Continuando con nivel promedio sobre habilidades (17,0%) así también el nivel moderado en adicción a videojuegos. Por último, está un nivel muy alto de habilidades sociales (2,7%) del mismo modo el nivel moderado de adicción a videojuegos. Por tanto, cabe señalar que se obtuvo un valor de P de 0,000 en la relación entre ambas variables.

Los resultados guardan relación con lo hallado en la investigación de Huayta I.,(39) titulada “Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna - 2019” donde se aprecia la dependencia a video juegos resalta el nivel moderado, nivel bajo y nivel alto con el 52,8%, 44,7% y 2,5%, seguido de las habilidades sociales donde también se obtuvo nivel normal, nivel bajo y nivel deficiente con el 29.8%, 25,5% y 27,3% de los adolescentes.

Se difiere en el trabajo de investigación de Arestegui A.,(43) titulada “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de la institución educativa secundaria Nuestra señora de Alta Gracia del distrito de Ayaviri, Puno- 2023” teniendo como resultado el nivel bajo (49,7%) en adicción a videojuegos, seguido de nivel alto (29,1%) y culmina con nivel moderado (21,2%), respecto a las habilidades sociales, obtiene el nivel de alto (42,9%) seguido del nivel bajo (31,2%) y finaliza con nivel promedio (25,9%).

En definitiva, la adicción a videojuegos es incontrolable, más aún en

esta etapa tan vulnerable, las habilidades sociales pasan a ser riesgo, dificultando así el placer la comunicación directa y práctica de valores.

Todo aquello que suma de manera positiva a la formación integral, como resultado creamos jóvenes temerosos con problemas de relación con la sociedad. La pandemia obligo a nuestros adolescentes y padres de familia e incluso al ámbito educativo, económico y político; a estar equipados con tecnología, para dar paso a la virtualidad.

Bajo el modelo de Callista Roy y su teoría de adaptación, menciona a la persona como un ser biopsicosocial, siendo un reflejo innato al enfrentar cambios y adaptarse; esta situación propone a los profesionales de enfermería a realizar estrategias de detección precoz, causas subyacentes logrando modificar patrones disfuncionales.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- La teoría de adaptación en adicción a videojuegos, reafirma su efecto como estimulaciones que experimenta el adolescente, se relaciona al postular en uso excesivo, surgiendo una adaptación a problemas emocionales o sociales en el mundo real; debilitando el desarrollo de las habilidades sociales.
  
- El resultado predominante de adicción a los videojuegos de los adolescentes de la I.E. Manuel A. Odría es de nivel moderado con el 59,9% de la población estudiada.
  
- Las habilidades sociales según sus dimensiones, Asertividad predomino el nivel alto con el 40,7%, comunicación con nivel promedio alto con el 55,5%, autoestima con el nivel alto con 40,7% y toma de decisiones con nivel promedio alto con el 53,3% de la población estudiada.
  
- Que, en la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales, se obtuvo que existe relación entre ambas variables en los adolescentes de la I.E. Manuel A. Odría, donde el valor de  $P=0.0000$  es significativo, situándose en área de rechazo, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna.

- La teoría de la adaptación nos direcciona a identificar de manera anticipada los estímulos focales, contextuales y residuales, para diseñar estrategias que permite el manejo preventivo del problema antes que se convierta en adicción. Los instrumentos aplicados cuentan con la Validez de constructo-KMO de 0,883 en test de adicción a videojuegos y 0,774 en test de habilidades sociales Minsa.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- A la directora de la Institución Educativa Manuel A. Odría, gestionar la integración del profesional de Enfermería, activa en la institución, para efectuar los objetivos de la Ley de Enfermería. Siendo crucial en la atención, en cada etapa de vida, desarrollando la promoción y prevención de la salud; contribuye en la detección temprana en hábitos negativos, que causen impacto en su salud física y mental del adolescente.
- Proponer a la directora de la Institución Educativa Manuel A. Odría, la reincorporar el programa “Escuela para Padres”, con el fin de orientarlos en el uso correcto y básico de los equipos tecnológicos; logrando una actitud responsable frente a sus hijos, el establecer y vigilar el horario en el manejo de la tecnología con supervisión, fomentar otras actividades en familia.
- A los directivos de la institución educativa y su plana docente, quienes comparten un vínculo constante, se les recomienda promover el desarrollo de su capacidad por medio de los talleres interactivos, talleres de música, deportivos, entre otros a favor de los estudiantes; logrando así la importancia y el empoderamiento de las habilidades sociales como también las destrezas interpersonales, favoreciendo así una mejor convivencia.
- Se recomienda a la Municipalidad Distrital Ciudad Nueva y al Centro de Salud de dicha jurisdicción, realizar estrategias de intervención integral en las instituciones educativas y población en

general campañas de integración “Domingos Familiares”, ello busca fortalecer lazos y potenciar sus habilidades sociales, descubrir los talentos y lograr mayor visión respecto al desarrollo personal.

- Se recomienda incentivar la continuación de trabajos de investigación en instituciones educativas, sobre los factores de entorno que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales del adolescente, logrando así priorizar su bienestar.
- La tesista compartirá y entregará un programa de permita abordar el tema para implementar a nivel de estudiantes, docentes y padres de familia. (Anexo N° 14)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. OMS [Internet]. [citado 6 de mayo de 2025]. La adicción a videojuegos entra a la lista de enfermedades mentales en vigor de la OMS. Disponible en: <https://psiquiatria.com/adicciones/la-adiccion-a-videojuegos-entra-a-la-lista-de-enfermedades-mentales-en-vigor-de-la-oms/>
2. Quispe M. Adicción a videojuegos y Disfunción Familiar en adolescentes de una Institución Educativa de Arequipa, 2022 [Internet] [Tesis de Grado]. [Arequipa]: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; 2022. Disponible en: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fa9df869-288c-4493-a291-c2be0a5680cc/content>
3. Jeong EJ, Kim DH, Lee DM. The effect of game addiction on social skills among Korean adolescents. *J Adolesc.* 2020;79:115–123. doi: 10.1016/j.adolescence.2019.12.007.
4. Martínez-González RA, Domínguez-González A, Ruiz-Muñoz RM. Videojuegos, adolescencia y desarrollo socioemocional. *Rev Electr Investig Educ.* 2021;23(2):1–15. doi:10.24320/redie.2021.23.e02.2525.
5. Rojas G. Entrenamiento de las Habilidades Sociales en Niños [Internet] [Tesina de Pregrado]. [Los Reyes Iztacala México]: Universidad Nacional Autónoma de México; 2008. Disponible en: [https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000637911/3/0637911\\_A1.pdf](https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000637911/3/0637911_A1.pdf)
6. Sotés J, Mesa Y. Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica Cent.* septiembre de 2022;16(3):577-9.
7. Kuss DJ, Griffiths MD. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int J Ment Health Addiction.* 2012;10(2):278–296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5.
8. Cabrera L, Ríos A. Videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de primaria en el contexto peruano. *Educare.* 2019;23(3):77–89.
9. Soria V, Vilchez V, Quispe Y. Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra

- Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022 [Internet] [Tesis de Licenciatura]. [Perú]: Universidad Continental; 2023. Disponible en: [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV\\_FHU\\_501\\_TE\\_Soria\\_Vilchez\\_Quispe\\_2023.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV_FHU_501_TE_Soria_Vilchez_Quispe_2023.pdf)
10. Ramírez K, Salazar M. Relación entre el uso excesivo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de Lima Metropolitana. *Rev Peru Psicol Trab Soc.* 2021;10(1):45–54.
  11. González R, Pérez M, Sánchez L. Uso problemático de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes: un estudio correlacional. *Rev Lat Psicol.* 2020;52(1):35–44.
  12. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Comput Human Behav.* 2011;27(1):144–152. doi:10.1016/j.chb.2010.07.015.
  13. Ortiz A, Oviedo M. Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una Institución Educativa de Bucaramanga [Internet] [Trabajo de Pregrado]. [Colombia]: Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB; Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/16809>.
  14. Rodríguez M, García F. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enferm Glob.* 2021;20(62):557-91.
  15. González A, Molero M. Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia: una revisión sistemática. *Rev Iberoam Psicol.* 2022;15(1):113-23.
  16. Paliza V. Habilidades sociales y autoconocimiento en adolescentes peruanos institucionalizados por abandono o negligencia familiar [Internet] [Tesina de Pregrado]. [Lima Perú]: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas; 2021. Disponible en: [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/655117/PalizaO\\_%20V.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/655117/PalizaO_%20V.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
  17. Idme M. Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de una colegio nacional en época de pandemia por Covid-19, Arequipa 2021 [Internet] [Tesina de Pregrado]. [Arequipa Perú]: Universidad Nacional de San Agustín; 2021. Disponible en: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e56bd1d9-8385-4e65-a39e-18882727d051/content>

18. Condori A. Clima familiar y habilidades sociales en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Francisco Antonio de Zela, Tacna 2021. [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Tacna]: Universidad Privada de Tacna; 2022. Disponible en: <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2508/Condori-Mamamni-Ana.pdf?%20sequence=1&isAllowed=y>
19. Valle O. Dependencia a Videojuegos y Estrés Académico en Estudiantes del Nivel Secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Tacna]: Universidad Privada de Tacna; 2022. Disponible en: <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2749/Valle-%20Bustamante-Oscar.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
20. Rios M, Mori C. Habilidades sociales y conductas de riesgo en los adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez Tacna–2020. Rev Médica Hosp Hipólito Unanue Tacna. 5 de julio de 2024;17(1):21-6.
21. Vásquez E. Teoría de sistemas: De Ludwig von Bertalanffy a Niklas Luhmann: From Ludwig von Bertalanffy to Niklas Luhmann. Miradas. 30 de junio de 2023;18(1):195-206.
22. Muñoz J, Pajajoy N, Narvaez C. Cuidados e intervenciones de enfermería que favorecen el proceso de adaptación del niño de 3-12 años de edad en la ciudad de Pasto - periodo 2007-2008. Rev UNIMAR. 2010;28(1):67-74.
23. Díaz L, Durán M, Gallego de Pardo P, Gómez B, Gómez de Obando E, González de Acuña Y, et al. Análisis de los conceptos del modelo de adaptación de Callista Roy. Aquichan. diciembre de 2002;2(1):19-23.
24. UNICEF. Habilidades para la vida: Herramientas para el buen trato y la prevención de la violencia [Internet]. 2018. Disponible en: <https://www.unicef.org/venezuela/media/431/file/Habilidades>
25. Iman M. Habilidades Sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública del Callao [Internet] [Tesis de Maestría]. [Lima Perú]: Universidad San Ignacio de Loyola; 2019. Disponible en: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a69aeb0a-6c81-468d-b39c-4021febd8cf7/content>
26. Castro G, Calzadilla G. La comunicación asertiva. Una mirada desde

la psicología de la educación. CEDUT - Las Tunas Cuba. 2021; XII (3):131-51.

27. Goroskieta V. Habilidades Sociales CAP 4. En p. 97-122. Disponible en: [https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/bbf448c9-11c6-48b3-a574-558618e4e4f2/138615/cap\\_04\\_97122.pdf](https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/bbf448c9-11c6-48b3-a574-558618e4e4f2/138615/cap_04_97122.pdf)
28. Briones H. Habilidades Sociales: una revisión teórica [Internet] [Trabajo de investigación]. [Pimentel Perú]: Universidad Señor de Sipán; 2019. Disponible en: <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/5731/Briones%20Moya%2C%20Hilda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
29. Castro C. Ansiedad y habilidades sociales en escolares de instituciones educativas nacionales de la UGEL 05 Distrito de San Juan de Lurigancho - Lima Metropolitana 2016 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Lima Perú]: Universidad Nacional Federico Virrreal; 2018. Disponible en: <https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/2004/CASTRO%20CORONEL%20%20CARLA%20NANCY.pdf?sequence=1>
30. Molina J. La toma de decisiones como herramienta estratégica de gestión [Internet] [Ensayo de Grado]. Universidad Militar Nueva Granada; 2012. Disponible en: <https://repository.umng.edu.co/server/api/core/bitstreams/8fbe1912-f3cf-489e-92a0-516e5408eb50/content>
31. Steiner D. La teoría de la Autoestima en el proceso terapéutico para el desarrollo del ser humano [Internet] [Trabajo Especial de Grado]. [Maracaibo]: Tecana American University; 2005. Disponible en: [https://tauniversity.org/sites/default/files/tesis/tesis\\_daniela\\_steiner.pdf](https://tauniversity.org/sites/default/files/tesis/tesis_daniela_steiner.pdf)
32. Mancheno-Jara L, Rodríguez P, Robalino F. La Prospectiva Estratégica como Herramienta para la Toma de Decisiones Empresariales. MQRInvestigar. 18 de marzo de 2025;9(1): e292-e292.
33. José Eguía, Contreras-Espinosa R, Solano-Albajes L. Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. 3C TIC. 2012;1-14.
34. Collao O. Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de

- Lima Este, 2023 [Internet] [Tesis de Licenciatura]. [Lima Perú]: Universidad Norbert Wiener; 2023. Disponible en: <https://repositorio.uwiener.edu.pe/server/api/core/bitstreams/bbe99cb6-7935-47dc-ab77-cfb6c6a1f976/content>
35. Cajahuanca Y. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021 [Internet] [Tesis de Licenciatura]. [Lima Perú]: Universidad Autónoma del Perú; 2022. Disponible en: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2550/Cajahuanca%20L%c3%b3pez%2c%20Yedelin%20Kandy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  36. Pulido IJ, Pellitero SR, Paniagua SMP. 1 Definición y etapas de la adolescencia. Atención integral al adolescente. En: Guía adolescente. 2024.
  37. Hernández R, Fernández C, Baptista P. Metodología de la investigación. [Internet] 6ª ed. México D.F.: McGraw-Hill; 2014
  38. Chugden G, Méndez L. Dependencia a Videojuegos y Habilidades Sociales en estudiantes de una Institución de Cajamarca [Internet] [Tesis de Licenciatura]. [Cajamarca Perú]: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo; 2021. Disponible en: <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2086>
  39. Huayta I. Habilidades Sociales y Adicción a Videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna -2019 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Tacna Perú]: Universidad Privada de Tacna; 2020. Disponible en: <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1633/Huayta-Ramos-Ivonne.pdf?sequence=1>
  40. De la Cruz Y. Adicción a videojuegos y Habilidades Sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Estatal de Huancavelica - 2021 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Huancayo - Perú]: Universidad Peruana Los Andes; 2021. Disponible en: <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2992/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  41. Yujra D. Valoración de enfermería frente a las habilidades sociales vinculadas a las conductas de riesgo en adolescentes escolares – Tacna, 2024 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Tacna Perú]: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann; Disponible en: <https://repositorio.unjbg.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d855f4d5->

68a1-4aad-92dc-5ce9e2f63f07/content

42. Flores N. Funcionamiento familiar y habilidades sociales en adolescentes de la Institución educativa N 42251 Simón Bolívar, Distrito de Ciudad Nueva, Tacna – 2024 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Tacna – Perú]: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann; Disponible en: <https://repositorio.unjbg.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a5a707cf-05ab-47ea-806a-0bf8100f7d11/content>
43. Arestegui A. Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Nuestra Señora de Alta Gracia” del Distrito de Ayaviri, Puno - 2023 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Ica – Perú]: Universidad Autónoma de Ica; Disponible en: <https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/2764/1/7.ARESTEGUI%20APAZA%20-%20TIPO%20CANO.pdf>
44. Mendoza H., Villoslada L. Violencia familiar y habilidades sociales en adolescentes de segundo año de secundaria de una institución educativa pública de Huaraz, 2022 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Lima Perú]: Universidad César Vallejo; Disponible en: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112155/Mendoza\\_AHC-Villoslada\\_FLASD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112155/Mendoza_AHC-Villoslada_FLASD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
45. Quipe M. Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una Institución Educativa de Arequipa, 2022 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Arequipa Perú]: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; Disponible en: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fa9df869-288c-4493-a291-c2be0a5680cc/content>
46. Montalvo D., Jaramillo A. Habilidades sociales y autoconcepto en adolescentes durante el aislamiento social por pandemia de COVID-19 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Ecuador]: Universidad Católica del Ecuador; Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/5728/572872037006/html/>
47. DLG. Adicción a los videojuegos [Internet]. menteAmente - Psiquiatría y Psicología clínica. 2022 [citado el 4 de julio de 2025]. Disponible en: <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>
48. Pontes HM, Griffiths MD. Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale.

Comput Human Behav. 2015; 45:137–143. doi:  
10.1016/j.chb.2014.12.006.

49. Carrillo S. Habilidades Sociales y Conducta Phubbing en estudiantes de secundaria de la I.E. N° 42021 Fortunato Zora Carvajal, Tacna 2023 [Internet] [Tesis de Pregrado]. [Tacna Perú]: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann; Disponible en: <https://repositorio.unjbg.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5471c248-8b9b-468b-abdc-dece27575ce3/content>

## **ANEXOS**

ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANEXO N° 02: INSTRUMENTOS

ANEXO N° 03: VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTOS

ANEXO N° 04: VALIDEZ POR CRITERIO

ANEXO N° 05: VALIDEZ POR CONTENIDO – V de AIKEN

ANEXO N° 06: VALIDEZ POR CONSTRUCTO – KMO y BARLETT

ANEXO N° 07: CONFIABILIDAD

ANEXO N° 08: CONSENTIMIENTO INFORMADO

ANEXO N° 09: RESOLUCION DE FACULTAD DE EJECUCION DE TESIS

ANEXO N° 10: AUTORIZACION DE PRUEBA PILOTO

ANEXO N° 11: AUTORIZACION PARA EJECUCION DE PROYECTO

ANEXO N° 12: TABLAS Y GRAFICOS

ANEXO N° 13: EVIDENCIAS DE EJECUCION

ANEXO N° 14: PROGRAMA “FORTALECIENOD MIS HABILIDADES”

## ANEXO N° 01

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	OPERACIONALIZACION DE VARIABLES							METODOLÓGIA
			VARIABLE (TIPO DE VARIABLE)	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA	NIVEL DE MEDICIÓN	
Adicción a los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024	<b>GENERAL:</b> Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024	<b>HIPOTESIS ALTERNA:</b> Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024	<b>DEPENDIENTE</b> Adicción a videojuegos en los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024	La aparición de los videojuegos como pasatiempo en adolescentes e inclusive en estudiantes de formación superior, ha provocado una preocupación sobre las posibles consecuencias adversas que puede tener un uso desmedido y sin límites, pudiendo repercutir en el desarrollo y la conducta de las personas que	<b>ABSTINENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansiedad</li> <li>• Irritabilidad</li> <li>• Enfado</li> <li>• Frustración</li> </ul>	Ítem 3,4,6,7, 10,11,13,14,21 y 25	Bajo: 1 - 56 Moderado: 57-88 Alto: 89- 120	Ordinal	<b>ENFOQUE DE INVESTIGACION:</b> Cuantitativo
					<b>ABUSO Y TOLERANCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Insatisfacción</li> <li>• Abandono de otras actividades</li> <li>• Negligencia</li> <li>• Irresponsabilidad</li> </ul>	Ítem 1,5,8,9 y 12			<b>TIPO DE INVESTIGACION</b> Es descriptivo y correlacional. Es de corte transversal ya que analizó los datos
					<b>PROBLEMAS ASOCIADOS A LOS VIDEOJUEGOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disminución de actividades sociales</li> <li>• Privacidad de familiares</li> <li>• Privacidad del sueño</li> </ul>	Ítem 16,17,19y 23			<b>METODO</b> Deductiva ya que nos basaremos en una premisa de realidad y es analítico porque buscamos la correlación
					<b>DIFICULTAD DE CONTROL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansiedad</li> <li>• Permanencia en el juego</li> </ul>	Ítem 2, 15,18,20, 22 y 24			<b>POBLACIÓN:</b> Conformada por 182 Adolescentes del instituto educativo Manuel A. Odría del nivel secundaria

<b>ESPECÍFICO S:</b> -Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024 -Determinar los niveles del desarrollo de habilidades sociales a los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024	<b>HIPOTESIS NULA:</b> No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024.	<b>INDEPENDIENTE</b> Desarrollo de las Habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa Manuel A. Odría, Tacna 2024	Conjunto de comportamiento eficaces en las relaciones interpersonales estas conductas son aprendidas, facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos, sin negar de los derechos de los demás, evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas, facilitan la comunicación y la resolución de	<b>ASERTIVIDAD</b>	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Ítem 1 - 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bajo: menor de 88</li> <li>• Bajo: 88 a 126</li> <li>• Promedio bajo: 127 a 141</li> <li>• Promedio: 142 a 151</li> <li>• Promedio alto: 152 a 161</li> <li>• Alto: 162 a 173</li> <li>• Muy alto: 174 a mas</li> </ul>	Ordinal	<b>UNIDAD DE ANÁLISIS:</b> Adolescentes del instituto educativo Manuel A. Odría nivel secundario de
				<b>COMUNIDAD</b>	Habilidades sociales básicas	Ítem 13 - 21			<b>MUESTRA:</b> La muestra está compuesta por 182 estudiantes adolescentes del nivel secundario de la
				<b>AUTOESTIMA</b>	Habilidades de autoconcepto y aceptación	Ítem 22 - 33			<b>ASPECTOS ETICOS:</b> Obtener la autorización de las personas con el consentimiento informado, Reglamento de la Ley General de
				<b>Toma de decisiones</b>	<b>Habilidades de planificacion</b>	<b>Item 34 - 42</b>			

## ANEXO N°02

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA**

INSTRUMENTO N°01: Test de dependencia a videojuegos

INSTRUCCIONES: Indica en que medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC, aplicativos, etc). Toma como referencia la siguiente escala.

Leyenda:

Totalmente desacuerdo=**TD** En desacuerdo=**ED** Neutral=**N**

De acuerdo=**DA** Totalmente de acuerdo=**TA**

N°	preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego con los videojuegos mucho más tiempo ahora, que cuando comencé.					
2	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Ttengo la necesidad de jugar con mis videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar con mis videojuegos, me siento vacío					

	o y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Cuando inicio un juego, me resulta difícil dejarlo, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala: Nunca = <b>N</b> Rara vez = <b>RV</b> A veces= <b>AV</b> Con frecuencia= <b>CF</b> Muchas veces= <b>MV</b>						
15	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
16	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
17	Cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
18	Cuando estoy aburrido, doy inicio con algún videojuego.					
19	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.					

21	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego					
22	He llegado a estar jugando con videojuegos más de tres horas seguidas.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, es decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad eh estado más tiempo).					
24	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
25	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.					



## INTRUMENTO N°02

### Cuestionario: Test de habilidades sociales-MINSA, 2006

INSTRUCCIONES: A continuación, encontraras enumerada una lista de habilidades que las personas usan en la interacción social con otras personas. Ud. deberá señalar con qué frecuencia usa cada de estas habilidades marcando con “X” su respuesta.

Nunca= **N** Raras veces= **RV** A veces= **AV** A menudo= **AM**  
Siempre=**S**

	ITEMS	N	RV	AV	AM	S
1	Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas.	5	4	3	2	1
2	Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.	5	4	3	2	1
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera.	1	2	3	4	5
4	Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	5	4	3	2	1
5	Agradezco cuando alguien me ayuda.	1	2	3	4	5
6	Me acerco a abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.	1	2	3	4	5
7	Si un amigo (a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura.	1	2	3	4	5
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	5	4	3	2	1
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada.	1	2	3	4	5
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado.	1	2	3	4	5
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	5	4	3	2	1
12	No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.	1	2	3	4	5
13	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.	5	4	3	2	1
14	Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.	1	2	3	4	5
15	Miro a los ojos cuando alguien me habla.	1	2	3	4	5
16	No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	5	4	3	2	1



17	Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	1	2	3	4	5
18	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y entiendan mejor.	1	2	3	4	5
19	Expreso mis opiniones sin calcular las consecuencias.	5	4	3	2	1
20	Si estoy nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.	1	2	3	4	5
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	1	2	3	4	5
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	1	2	3	4	5
23	No me siento contento (a) con mi aspecto físico.	5	4	3	2	1
24	Me gusta verme arreglado (a).	1	2	3	4	5
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	1	2	3	4	5
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.	5	4	3	2	1
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	1	2	3	4	5
28	Puedo hablar sobre mis temores.	1	2	3	4	5
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi colera.	5	4	3	2	1
30	Comparto mi alegría con mis amigos (as).	1	2	3	4	5
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante.	1	2	3	4	5
32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).	1	2	3	4	5
33	Rechazo hacer las tareas de la casa.	5	4	3	2	1
34	Pienso en varias soluciones frente algún problema.	1	2	3	4	5
35	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema. *	5	4	3	2	1
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	1	2	3	4	5
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	5	4	3	2	1
38	Hago planes para mis vacaciones.	1	2	3	4	5
39	Realizo cosas positivas que me ayudaran para mi futuro.	1	2	3	4	5
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).	5	4	3	2	1
41	Defiendo mis ideas cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).	1	2	3	4	5
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza de los insultos.	1	2	3	4	5



ANEXO N° 03

VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTOS

EXPERTO N°01: VALIDACION DE INSTRUMENTOS 1 Y 2

VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°01

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Test de dependencia a videojuegos

DATOS GENERALES:

- 1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Gilda Cornejo Harcedo EDAD: \_\_\_\_\_
- 2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: UNJBG - FACS - F16N
- 3. TÍTULO PROFESIONAL: Licenciada en Enfermería
- 4. GRADO ACADÉMICO: Doctor MENCION EN CLASIFICACIÓN: Enfermería
- 5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024".
- 6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Esta formulado con lenguaje apropiado y entendible				X	
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					X
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					X
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					X
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma					X
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación				X	
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos					X
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					X
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)				X	
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión de ítems y la expresión de la respuesta				X	
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado					X

- 7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena  E) Muy buena \_\_\_
- 8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 8.14
- 9. FECHA Y LUGAR: 06/04/2024 - Tacna
- 10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): \_\_\_\_\_

[Firma]  
FIRMA



**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa items y realice si es necesario sus observaciones.

1. Título de investigación: "TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024"

**INSTRUMENTO N°01:**

**Test de dependencia a videojuegos**

N°	ITEMS	ESCALA			OBSERVACIONES
		APLICABLE	NO CORREGUIR	NO APLICABLE	
1	Juego con los videojuegos mucho más tiempo ahora, que cuando comencé.	X		3	
2	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X			
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.		X		Videoconsola termino (lo conecto los días)
4	Tengo la necesidad de jugar con mis videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos.	X			
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	X			
6	Si estoy un tiempo sin jugar con mis videojuegos, me siento vacío y no sé qué hacer.	X			
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	X			
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X			
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X			
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X			
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X			

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X			
13	Cuando inicio un juego, me resulta difícil dejarlo aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X			
Indica con qué frecuencia te ocurre los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala: Nunca = N Rara vez = RV A veces= AV Con frecuencia= CF Muchas veces= MV					
15	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X			
16	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X			
17	(Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).		X		deber...
18	Cuando estoy aburrido, doy inicio con algún videojuego.	X			
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X			
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X			
21	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego	X			
22	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego	X			
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, es decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	X			
24	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X			
25	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.	X			videoconsola



### VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°02



#### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN Cuestionario: Lista de Habilidades Sociales-MINSA, 2006

**DATOS GENERALES:**

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: \_\_\_\_\_
3. TÍTULO PROFESIONAL: \_\_\_\_\_
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024".
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					X
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					X
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					X
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					X
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma				X	
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en: Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación				X	
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos					X
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación				X	
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)				X	
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta				X	
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado				X	

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena  E) Muy buena \_\_\_
8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 8.0
9. FECHA Y LUGAR: 06/09/14 Tacna
10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): \_\_\_\_\_

  
FIRMA



**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa ítems y realice si es necesario sus observaciones.

1. Título de investigación: "TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024"

**INSTRUMENTO N°02:**

**Cuestionario: lista de habilidades sociales-MINSA, 2006**

Nº	Ítems	ESCALA			OBSERVACIONES
		1 APLICABLE	2 CORREGUIR	3 NO APLICABLE	
1.	Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas.	X			
2	Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.	X			
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera.	X			
4	Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	X			
5	Agradezco cuando alguien me ayuda.	X			
6	Me acerco a abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.	X			
7	Si un amigo (a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura.	X			
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	X			
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada.	X			
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado.	X			
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	X			

12	No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.	X			
13	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.	X			
14	Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.	X			
15	Miro a los ojos cuando alguien me habla.	X			
16	No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	X			
17	Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	X			
18	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y entiendan mejor.	X			
19	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.	X			Utilizo un tono de voz
20	Si estoy nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.	X			
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	X			
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	X			
23	No me siento contento (a) con mi aspecto físico.	X			
24	Me gusta verme arreglado (a).	X			
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	X			
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.	X			
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	X			
28	Puedo hablar sobre mis temores.	X			
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera.	X			
30	Comparto mi alegría con mis amigos (as)	X			
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante.	X			



32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).	X			
33	Rechazo hacer las tareas de la casa.	X			
34	Pienso en varias soluciones frente algún problema.	X			
35	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema. *	X			
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	X			
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	X			
38	Hago planes para mis vacaciones.	X			
39	Realizo cosas positivas que me ayudaran para mi futuro.	X			
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).	X			
41	Defiendo mis ideas cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).	X			
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza de los insultos.	X			

- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: María del Carmen Silva Corzo
- GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: Dr. Ciencias Enfermeras
- CEP: 21209
- FECHA: 06/09/24

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA



## EXPERTO N°02: VALIDACION DE INSTRUMENTOS 1 Y 2

### VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°01



#### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN Test de dependencia a videojuegos

##### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Mori Fuentes, Carla EDAD: 55 años
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: UNJBG/FACS ESON
3. TÍTULO PROFESIONAL: Lic. en Enfermería MENCIÓN EN: \_\_\_\_\_
4. GRADO ACADÉMICO: Dra. en Enferm.
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "LA TEORÍA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024".
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible				75%	
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación				78%	
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación				77%	
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas				75%	
5.	SUFICIENCIA	Hay una secuencia lógica en las preguntas				78%	
6.	INTENCIONALIDAD	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma				78%	
7.	CONSISTENCIA	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación				75%	
8.	COHERENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos				75%	
9.	METODOLOGÍA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación				77%	
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)				77%	
11.	LENGUAJE	Entre la comprensión de ítems y la expresión de la respuesta				78%	
		Esta acorde al nivel del que será entrevistado				78%	

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena \_\_\_ E) Muy buena \_\_\_

8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: \_\_\_\_\_

9. FECHA Y LUGAR: Tacna, 02 de Septiembre 2024

10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): \_\_\_\_\_

Dra. Carla Mori Fuentes  
Docente - FACS - Esc. Enfermería  
UNJBG  
CEP 21208



**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa items y realice si es necesario sus observaciones.

1. Título de investigación: "LA TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUELA ODRÍA TACNA - 2024"

**INSTRUMENTO N°01:**

**Test de dependencia a videojuegos**

Nº	ITEMS	ESCALA			OBSERVACIONES
		APLICABLE	NO CORREGUIR	NO APLICABLE	
1.	Juego con los videojuegos mucho más tiempo ahora, que cuando comencé.	<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Tengo la necesidad de jugar con mis videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Si estoy un tiempo sin jugar con mis videojuegos, me siento vacío y no sé qué hacer.	<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Me irritada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	<input checked="" type="checkbox"/>			
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	<input checked="" type="checkbox"/>			
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	<input checked="" type="checkbox"/>			



12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
13.	Cuando inicio un juego, me resulta difícil dejarlo, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	<input checked="" type="checkbox"/>			
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Indica con qué frecuencia te ocurre los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala: Nunca = N Rara vez = RV A veces= AV Con frecuencia= CF Muchas veces= MV					
15.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	<input checked="" type="checkbox"/>			
16.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
17.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/>			
18.	Cuando estoy aburrido, doy inicio con algún videojuego.	<input checked="" type="checkbox"/>			
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	<input checked="" type="checkbox"/>			
21.	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego.	<input checked="" type="checkbox"/>			
22.	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego.	<input checked="" type="checkbox"/>			
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, es decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad eh estado más tiempo).	<input checked="" type="checkbox"/>			
24.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
25.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.	<input checked="" type="checkbox"/>			



### VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°02

#### VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION


Cuestionario: Lista de Habilidades Sociales-MINSA, 2006

##### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO Mori Fuentes, Carla EDAD: 55 años
2. INSTITUCION DONDE LABORA/CARGO: UNJBG/FACS
3. TITULO PROFESIONAL: Lic. en enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: Dra. en Ciencias MENCION EN Enfermería
5. TITULO DE LA INVESTIGACION: "LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICION A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A ODRIA, TACNA - 2024".
6. ASPECTOS DE VALIDACION:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Esta formulado con lenguaje apropiado y entendible				78%	
2.	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación				78%	
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación				75%	
4.	ORGANIZACION	Hay una secuencia lógica en las preguntas				78%	
5.	SUFICIENCIA	El numero de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma				80%	
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de items del cuestionario cumple en Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación				78%	
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos técnicos científicos				78%	
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, items, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación				78%	
9.	METODOLOGIA	Los items responden a la temática de estudio que esta en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)				78%	
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión del item y la expresión de la respuesta				78%	
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado				80%	

7. OPINION DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena \_\_\_ E) Muy buena \_\_\_
8. PROMEDIO DE VALORACION: \_\_\_\_\_
9. FECHA Y LUGAR: Tacna, 02 de setiembre 2024
10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un item por favor indique): \_\_\_\_\_

  
 Dra. Carla Mori Fuentes  
 Docente - FACS - Esc. Enfermería  
 UNJBG  
 CEP 21206

N°	Items	ESCALA			OBSERVACIONES
		1 APLICABLE	2 CORREGIR	NO APLICABLE	
1	Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas.	<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.	<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera.	<input checked="" type="checkbox"/>			
4	Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Agradézo cuando alguien me ayuda.	<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Me acerco a abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.	<input checked="" type="checkbox"/>			
7	Si un amigo (a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura.	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada.	<input checked="" type="checkbox"/>			
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado.	<input checked="" type="checkbox"/>			
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	<input checked="" type="checkbox"/>			

**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa items y realice si es necesario sus observaciones

1. Título de Investigación: "TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUELA ODRÍA, TACNA - 2024"

**INSTRUMENTO N°02:**

Questionario: lista de habilidades sociales-MINSA, 2006

12	No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.	<input checked="" type="checkbox"/>			
13	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.	<input checked="" type="checkbox"/>			
14	Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.	<input checked="" type="checkbox"/>			
15	Miro a los ojos cuando alguien me habla.	<input checked="" type="checkbox"/>			
16	No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	<input checked="" type="checkbox"/>			
17	Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	<input checked="" type="checkbox"/>			
18	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchan y entiendan mejor.	<input checked="" type="checkbox"/>			
19	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.	<input checked="" type="checkbox"/>			
20	Si estoy nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	<input checked="" type="checkbox"/>			
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	<input checked="" type="checkbox"/>			
23	No me siento contento (a) con mi aspecto físico.	<input checked="" type="checkbox"/>			
24	Me gusta verme arreglado (a).	<input checked="" type="checkbox"/>			
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	<input checked="" type="checkbox"/>			
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.	<input checked="" type="checkbox"/>			
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	<input checked="" type="checkbox"/>			
28	Puedo hablar sobre mis temores.	<input checked="" type="checkbox"/>			
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi colera.	<input checked="" type="checkbox"/>			
30	Comparto mi alegría con mis amigos (as)	<input checked="" type="checkbox"/>			
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante.	<input checked="" type="checkbox"/>			



32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).	✓			
33	Rechazo hacer las tareas de la casa.	✓			
34	Pienso en varias soluciones frente algún problema.	✓			
35	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema. *	✓			
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	✓			
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	✓			
38	Hago planes para mis vacaciones.	✓			
39	Realizo cosas positivas que me ayudaran para mi futuro.	✓			
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).	✓			
41	Defiendo mis ideas cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).	✓			
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza de los insultos.	✓			

- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Mori Fuentes, Carla Patricia
- GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: Dra. en Ciencias: Enfermería
- CEP: 21206
- FECHA: 03/09/24

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA  
 Dra. Carla Mori Fuentes



### EXPERTO N°03: VALIDACION DE INSTRUMENTOS 1 Y 2

### VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°01



#### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### Test de dependencia a videojuegos

#### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: RODRIGO RAMBI, PILAR TALLEDA EDAD: 49
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: C.O. POCOLAY
3. TÍTULO PROFESIONAL: BIÓLOGA
4. GRADO ACADÉMICO: BIÓLOGA MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "LA TEORÍA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024".
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible.					X
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					X
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					X
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					X
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y bene calidad en la transmisión de las misma					X
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación					X
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos					X
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					X
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)					X
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión de ítems y la expresión de la respuesta					X
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado				X	

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena \_\_\_ E) Muy buena X
8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: \_\_\_\_\_
9. FECHA Y LUGAR: 02-09-24 C.O. POCOLAY
10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): NINGUNA

PILAR EDITH COLLA  
 PSICÓLOGA  
 G.P.S. 13.71



**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa ítems y realice si es necesario sus observaciones.

1. Título de investigación: "LA TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUELA ODRÍA, TACNA - 2024"

**INSTRUMENTO N°01:**

**Test de dependencia a videojuegos**

N°	ITEMS	ESCALA			OBSERVACIONES
		APLICABLE	NO CORREGUIR	NO APLICABLE	
1	Juego con los videojuegos mucho más tiempo ahora, que cuando comencé.	X			
2	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X			
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X			
4	Tengo la necesidad de jugar con mis videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos.	X			
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	X			
6	Si, estoy un tiempo sin jugar con mis videojuegos, me siento vacío y no sé qué hacer.	X			
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	X			
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X			
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X			
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X			
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X			

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X			
13	Cuando inicio un juego, me resulta difícil dejarlo, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X			
Indica con qué frecuencia te ocurre los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala: Nunca = N Rara vez = RV A veces= AV Con frecuencia= CF Muchas veces= MV					
15	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X			
16	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X			
17	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X			
18	Cuando estoy aburrido, doy inicio con algún videojuego.	X			
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X			
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X			
21	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego.	X			
22	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego.	X			
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, es decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad eh estado más tiempo)	X			
24	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X			
25	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.	X			



## VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°02

### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Cuestionario: Lista de Habilidades Sociales-MINSA, 2006

#### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: COLOQUIA CHAMBI PILAR EDITH EDAD: 49
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: C.S. POLOLLAY
3. TÍTULO PROFESIONAL: PSICÓLOGA
4. GRADO ACADÉMICO: PSICÓLOGA MENCION EN \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “LA TEORÍA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUELA ODRIA, TACNA - 2024”.
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Nº	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					X
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					X
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					X
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					X
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma					X
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en: Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación					X
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos técnicos científicos					X
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					X
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)					X
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					X
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado					X

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena \_\_\_ E) Muy buena X

8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: \_\_\_\_\_

9. FECHA Y LUGAR: 02 09-24 C.S. POLOLLAY

10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): Ninguna

*Pilar Edith Chambi*  
 PILAR EDITH CHAMBI  
 PSICÓLOGA  
 C.P.S.P. 135

MINSA

**VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa items y realice si es necesario sus observaciones.

1. Título de investigación: "TEORÍA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUELA OBRÍA, TACNA - 2024"

**INSTRUMENTO N°02:**

**Cuestionario: lista de habilidades sociales-MINSA, 2006**

N°	Items	ESCALA			OBSERVACIONES
		1 APLICABLE	2 CORREGUIR	3 NO APLICABLE	
1.	Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas.	X			
2	Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.	X			
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera.	X			
4	Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	X			
5	Agradezco cuando alguien me ayuda.	X			
6	Me acerco a abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.	X			
7	Si un amigo (a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura.	X			
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	X			
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada.	X			
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agradecerlo, exigiendo mi derecho a ser respetado.	X			
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	X			

12	No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.	X			
13	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.	X			
14	Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.	X			
15	Miro a los ojos cuando alguien me habla.	X			
16	No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	X			
17	Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	X			
18	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y entiendan mejor.	X			
19	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.	X			
20	Si estoy nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.	X			
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	X			
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	X			
23	No me siento contento (a) con mi aspecto físico.	X			
24	Me gusta verme arreglado (a).	X			
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	X			
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.	X			
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	X			
28	Puedo hablar sobre mis temores.	X			
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi colera.	X			
30	Comparto mi alegría con mis amigos (as)	X			
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante.	X			



32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).	X			
33	Rechazo hacer las tareas de la casa.	X			
34	Pienso en varias soluciones frente algún problema.	X			
35	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema. *	X			
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	X			
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	X			
38	Hago planes para mis vacaciones.	X			
39	Realizo cosas positivas que me ayudaran para mi futuro.	X			
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).	X			
41	Defiendo mis ideas cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).	X			
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza de los insultos.	X			

- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: COAQUIRA CHAMBI, PILAR EDITH
- GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: Psicologa
- CEP: 13528
- FECHA: 02-09-24

PILAR EDITH COAQUIRA CHAMBI  
DNI 29640778  
PSICOLOGO  
C.P.S.P 13528  
FIRMA



## EXPERTO N°04: VALIDACION DE INSTRUMENTOS 1 Y 2

### VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°01

#### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

##### Test de dependencia a videojuegos

##### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Condori Nina Elias EDAD:36 años
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: Hospital Hipólito Unzué de Tacna
3. TÍTULO PROFESIONAL: Lic. En enfermería
4. GRADO ACADÉMICO: Magister en salud pública, Enf. Esp. Cuidados intensivos, nefrología, Administración y gerencia de los servicios de salud.
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “LA TEORÍA DE ADAPTACION EN ADICCION A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024”.
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					90%
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					90%
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					85%
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					90%
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma					85%
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en: Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación					90%
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos					85%
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					85%
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)					90%
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión de ítems y la expresión de la respuesta					85%
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado					85%

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena \_\_\_ E) Muy buena \_\_\_

8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 87%

9. FECHA Y LUGAR: 05/09/2024- Tacna

10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique):

  
 Mgtr. Elias Condori Nina  
 Esp. en Enfermería Intensiva - Nefrología  
 Administración y Gerencia de los Servicios de Salud  
 CEP. 061082 RNE. 018905 - 033748 - 030549

**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa items y realice si es necesario sus observaciones.

**INSTRUMENTO N°01:**

**Test de dependencia a videojuegos**

N°	ITEMS	ESCALA			OBSERVACIONES
		APLICABLE	CORREGUI	NO APLICABLE	
		1	2	3	
1.	Juego con los videojuegos mucho más tiempo ahora, que cuando comencé.	X			
2.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X			
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X			
4.	Tengo la necesidad de jugar con mis videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos.	X			
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personales, etc.).	X			
6.	Si estoy un tiempo sin jugar con mis videojuegos, me siento vacío y no sé qué hacer.	X			
7.	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	X			
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X			
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X			
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X			
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X			
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X			
13.	Cuando inicio un juego, me resulta difícil dejarlo, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X			
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X			

Indica con qué frecuencia te ocurre los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:  
Nunca = N Rara vez = RV A veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces = MV

15	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X			
16	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X			
17	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X			
18	Cuando estoy aburrido, doy inicio con algún videojuego.	X			
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X			
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X			
21	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego	X			
22	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego	X			
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, es decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad eh estado más tiempo).	X			
24	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X			
25	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.	X			

- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Condoni niña **Elias**
- GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: Magister en salud publica
- CEP: 061082
- FECHA: 05/09/2024

*Mgr. Elias Condoni Nina*  
Esp. en Enfermería Intensiva - Neofología  
Administración y Gerencia de los Servicios de Salud  
CEP: 061082 P.N.E. 018915 - 033748 - 030549



## VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°02

### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### Test de dependencia a videojuegos

##### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: SALVADOR ORÉ KAREN EVELIN EDAD: 34 AÑOS
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: HOSPITAL HÍCLITO UNANUE DE TACNA
3. TÍTULO PROFESIONAL: LICENCIADA EN ENFERMERIA
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCIÓN EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024".
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Nº	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					95%
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					95%
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					95%
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					95%
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma					95%
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en: Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación					95%
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos					95%
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					95%
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)					95%
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión de ítems y la expresión de la respuesta					95%
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado					95%

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente\_\_ B) Baja\_\_ C) Regular\_\_ D) Buena\_\_ E) Muy buena X

8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95%

9. FECHA Y LUGAR: TACNA 9 DE SEPTIEMBRE DEL 2024

10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): \_\_\_\_\_

*Salvador Ore*

FIRMA



**EXPERTO N°05: VALIDACION DE INSTRUMENTOS 1 Y 2**

**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**Cuestionario: Lista de Habilidades Sociales-MINSA, 2006**

**DATOS GENERALES:**

- 1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:** Condori Nina Elias **EDAD:**36 años
- 2. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO:** Hospital Hipólito Unanue de Tacna
- 3. **TÍTULO PROFESIONAL:** Lic. En enfermería
- 4. **GRADO ACADÉMICO:** Magister en salud pública, Enfermero Especialista en Cuidados intensivos, Nefrología, Administración y gerencia de los servicios de salud.
- 5. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** "LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCION A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024".
- 6. **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	SUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					90%
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					90%
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					90%
4.	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					90%
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma					90%
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en: Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación					90%
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos técnicos científicos					90%
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					90%
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)					90%
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					90%
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado					90%

7. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** A) Deficiente \_\_\_ B) Baja \_\_\_ C) Regular \_\_\_ D) Buena \_\_\_ E) Muy buena \_\_\_ x \_\_\_

8. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 90%

9. **FECHA Y LUGAR:** 05/09/2024-Tacna

10. **OBSERVACIONES** (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique):

  
**Mgtr. Elias Condori Nina**  
 Esp. en Enfermería Intensiva - Nefrología  
 Administración y Gerencia de los Servicios de Salud  
 CEP. 061082 RNE. 018905 - 033748 - 030549



**VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°01**

20	Si estoy nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.	X		
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	X		
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	X		
23	No me siento contento (a) con mi aspecto físico.	X		
24	Me gusta verme arreglado (a).	X		
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	X		
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.	X		
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	X		
28	Puedo hablar sobre mis temores.	X		
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi colera.	X		
30	Comparto mi alegría con mis amigos (as).	X		
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante.	X		
32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).	X		
33	Rechazo hacer las tareas de la casa.	X		
34	Pienso en varias soluciones frente algún problema.	X		
35	Dejo que otros decidan por mí cuando no puedo solucionar un problema.	X		
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	X		
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	X		
38	Hago planes para mis vacaciones.	X		
39	Realizo cosas positivas que me ayudaran para mi futuro.	X		
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).	X		
41	Defiendo mis ideas cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).	X		
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza de los insultos.	X		

• APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Condoni niña Elias  
 • GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: Magister en salud pública  
 • CEP: 001082  
 • FECHA: 05/09/2024

*[Firma]*  
**Magr. Elias Condoni Niña**  
 Esp. en Enfermería Intensiva - Neirología  
 Administración y Gestión de los Servicios de Salud  
 CEP: 061082 RNE: 018905 - 033746 - 030549

**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**  
 Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa ítems y realice si es necesario sus observaciones.

**INSTRUMENTO N°02:**  
 Cuestionario: lista de habilidades sociales-MINSA, 2006

N°	Ítems	ESCALA			OBSERVACIONES
		APLICABLE	CORREGUI	NO APLICABI	
1.	Prefiero mantenerme callado(a) para evitar problemas.	X			
2	Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.	X			
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera.	X			
4	Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	X			
5	Agradezco cuando alguien me ayuda.	X			
6	Me acerco a abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.	X			
7	Si un amigo (a) falla a una cita acordada le expreso mi amargura.	X			
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	X			
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada.	X			
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado.	X			
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	X			
12	No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.	X			
13	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.	X			
14	Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.	X			
15	Miro a los ojos cuando alguien me habla.	X			
16	No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	X			
17	Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	X			
18	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y entiendan mejor.	X			
19	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.	X			

indica con qué frecuencia te ocurre los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:  
 Nunca = N Rara vez = RV A veces= AV Con frecuencia= CF Muchas veces= MV

15	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X		
16	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X		
17	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		
18	Cuando estoy aburrido, doy inicio con algún videojuego.	X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X		
21	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego	X		
22	Los fines de semana, cuando me levanto, lo primero que hago es jugar con algún video juego	X		
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, es decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad eh estado más tiempo).	X		
24	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X		
25	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.	X		

- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_KAREN EVELIN SALVADOR ORÉ
- GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: LICENCIADA EN ENFERMERIA
- CEP:102843
- FECHA: 09 DE SEPTIEMBRE DEL 2024

**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ITEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa ítems y realice si es necesario sus observaciones.

**INSTRUMENTO N°01:**

**Test de dependencia a videojuegos**

Nº	ITEMS	ESCALA			OBSERVACIONES
		APLICABLE	CORREGUI	NO APLICABLE	
		1	2	3	
1.	Juego con los videojuegos mucho más tiempo ahora, que cuando comencé.	X			
2.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X			
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X			
4	Tengo la necesidad de jugar con mis videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos.	X			
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	X			
6	Si estoy un tiempo sin jugar con mis videojuegos, me siento vacío y no sé qué hacer.	X			
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	X			
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X			
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X			
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X			
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X			
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X			
13	Cuando inicio un juego, me resulta difícil dejarlo, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X			



## VALIDACION DE INSTRUMENTOS N°02

### VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### Cuestionario: Lista de Habilidades Sociales-MINSA, 2006

#### DATOS GENERALES:

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: SALVADOR ORÉ KAREN EVELIN EDAD: 34 AÑOS
2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: HOSPITAL HIOLITO UNANUE DE TACNA
3. TÍTULO PROFESIONAL: LICENCIADA EN ENFERMERIA
4. GRADO ACADÉMICO: \_\_\_\_\_ MENCION EN: \_\_\_\_\_
5. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: "LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCION A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024".
6. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1.	CLARIDAD DE LA REDACCION	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					95%
2.	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación					95%
3.	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de Investigación					95%
4.	ORGANIZACION	Hay una secuencia lógica en las preguntas					95%
5.	SUFICIENCIA	El número de preguntas es adecuado, y tiene calidad en la transmisión de las misma					95%
6.	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumple en: Registrar, estructurar las funciones, finalidad, organización, tipo de preguntas características naturales, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de investigación					95%
7.	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia de la salud basado en aspectos teóricos científicos					95%
8.	COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en estudio de la investigación					95%
9.	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso del Método científico (proceso de la investigación)					95%
10.	INDUCCION A LA RESPUESTA (CALIDAD)	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					95%
11.	LENGUAJE	Esta acorde al nivel del que será entrevistado					95%

7. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: A) Deficiente\_\_ B) Baja\_\_ C) Regular\_\_ D) Buena \_\_ E) Muy buena X

8. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95%

9. FECHA Y LUGAR: TACNA 9 DE SEPTIEMBRE DEL 2024

10. OBSERVACIONES (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique): \_\_\_\_\_

FIRMA

**VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS**

Por favor marque con una (X) la opinión que considere, debe aplicarse en casa ítems y realice si es necesario sus observaciones.

**INSTRUMENTO N°02:**

**Cuestionario: lista de habilidades sociales-MINSA, 2006**

Ítems	ESCALA			OBSERVACIONES
	APLICABLE	NO CORREGUI	NO APLICABLE	
1. Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas.	X			
2. Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.	X			
3. Si necesito ayuda la pido de buena manera.	X			
4. Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	X			
5. Agradezco cuando alguien me ayuda.	X			
6. Me acerco a abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.	X			
7. Si un amigo (a) falla a una cita acordada le expreso mi amargura.	X			
8. Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	X			
9. Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada.	X			
10. Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado.	X			
11. Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	X			
12. No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.	X			
13. Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.	X			
14. Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.	X			
15. Miro a los ojos cuando alguien me habla.	X			
16. No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	X			
17. Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	X			
18. Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchan y entiendan mejor.	X			
19. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.	X			

20	Si estoy nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.	X		
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	X		
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	X		
23	No me siento contento (a) con mi aspecto físico.	X		
24	Me gusta verme arreglado (a).	X		
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	X		
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.	X		
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	X		
28	Puedo hablar sobre mis temores.	X		
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi colera.	X		
30	Comparto mi alegría con mis amigos (as)	X		
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante.	X		
32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).	X		
33	Rechazo hacer las tareas de la casa.	X		
34	Pienso en varias soluciones frente algún problema.	X		
35	Dejo que otros decidan por mí cuando no puedo solucionar un problema. *	X		
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	X		
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	X		
38	Hago planes para mis vacaciones.	X		
39	Realizo cosas positivas que me ayudaran para mi futuro.	X		
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).	X		
41	Defiendo mis ideas cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).	X		
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza de los insultos.	X		

- APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_KAREN EVELIN SALVADOR ORÉ
- GRADO O ESPECIALIDAD DE VALIDANTES: LICENCIADA EN ENFERMERIA
- CEP:102843
- FECHA: 09 DE SEPTIEMBRE DEL 2024

*Karen Salvador Ore*

FIRMA



## ANEXO N°04

### VALIDEZ POR CRITERIO

#### VARIABLE : “ADICCION A VIDEOJUEGOS”

CRITERIO	EXPERTOS					PROMEDIO
	I	II	III	IV	V	
01	80%	75%	90%	95%	85%	85%
02	90%	78%	90%	95%	85%	88%
03	90%	77%	90%	95%	85%	87%
04	90%	75%	90%	95%	85%	87%
05	90%	78%	90%	95%	85%	88%
06	80%	78%	90%	95%	85%	87%
07	90%	75%	90%	95%	85%	87%
08	90%	75%	90%	95%	85%	87%
09	80%	77%	90%	95%	85%	85%
10	80%	78%	90%	95%	85%	86%
11	90%	78%	90%	95%	85%	88%
9.55	TOTAL					0.868%

Luego aplicamos:

$$CPR = \frac{\sum PRI / J}{K}$$

Donde:  
 CPR = Coeficiente de proporción de rango.  
 $\sum PRI$  = sumatoria del promedio de rango.  
 J = N° de expertos o jueces.  
 K = N° de ítems.

<b>CPR=</b>	<b>9,55/11</b>	<b>=</b>	<b>0,86</b>
<b>ESCALA DE VALIDES DE CRITERIO</b>			
<b>Escala</b>	<b>Significado</b>		
< 0,40	Validez y concordancia baja		
0,40 a 0,60	Validez y concordancia moderada		
0,60 a 0,80	Validez y concordancia alta		
>0,80	Validez y concordancia muy alta		

La proporción total de los cinco jueces más el resultado de **CPR que es de 0,86** donde los instrumentos de acuerdo a la escala valorativa presentan una validez de criterio muy alta. Por lo tanto, el criterio de jueces permite inferir que en el instrumento es válido.



**VARIABLE: “HABILIDADES SOCIALES”**

CRITERIO	EXPERTOS					PROMEDIO
	I	II	III	IV	V	
01	90%	78%	90%	95%	90%	89%
02	90%	78%	90%	95%	90%	89%
03	90%	75%	90%	95%	90%	88%
04	90%	78%	90%	95%	90%	89%
05	80%	80%	90%	95%	90%	87%
06	80%	78%	90%	95%	90%	87%
07	90%	78%	90%	95%	90%	89%
08	80%	78%	90%	95%	90%	87%
09	80%	78%	90%	95%	90%	87%
10	80%	78%	90%	95%	90%	87%
11	80%	80%	90%	95%	90%	87%
					TOTAL	9,66%

Luego aplicamos:

$$CPR = \frac{\sum PRI / J}{K}$$

Donde:  
 CPR = Coeficiente de proporción de rango.  
 $\sum PRI$  = sumatoria del promedio de rango.  
 J = N° de expertos o jueces.  
 K = N° de ítems.

<b>CPR=</b>	<b>9,66/11</b>	<b>=</b>	<b>0,87</b>
<b>ESCALA DE VALIDES DE CRITERIO</b>			
<b>Escala</b>	<b>Significado</b>		
< 0,40	Validez y concordancia baja		
0,40 a 0,60	Validez y concordancia moderada		
0,60 a 0,80	Validez y concordancia alta		
>0,80	Validez y concordancia muy alta		

La proporción total de los cinco jueces más el resultado de **CPR que es de 0,87** donde los instrumentos de acuerdo a la escala valorativa presentan una validez de criterio muy alta. Por lo tanto, el criterio de jueces permite inferir que en el instrumento es válido.



## ANEXO N°05

### VALIDEZ POR CONTENIDO – V DE AIKEN

#### VARIABLE: “ADICCION A VIDEOJUEGOS”

ITEM	EXPERTOS					SUMA	V DE AIKEN	CONDICION
	E 01	E 02	E 03	E 04	E 05			
01	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
02	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
03	1	2	2	2	2	09	0.9	Validez fuerte
04	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
05	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
06	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
07	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
08	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
09	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
10	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
11	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
12	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
13	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
14	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
15	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
16	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
17	1	2	2	2	2	09	0.9	Validez fuerte
18	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
19	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
20	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
21	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
22	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
23	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
24	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
25	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
TOTAL							0.992	Validez fuerte
P						=	0,039	Validez fuerte

**NOTA:** 0= no aplicable, 1= corregir, 2= aplicable

**INTERPRETACION:** El valor de P es 0,039 es menor a  $\alpha = 0,05$  entonces la prueba es



significativa, todas las preguntas resultaron favorables por tanto son claros, coherentes y entendibles por tener una V de Aiken arroja un porcentaje total de del 99% ( $v > 0,80$ ). Es así que encontramos concordancia entre los jueces, la estructura del instrumento es la adecuada.

**VARIABLE: “HABILIDADES SOCIALES”**

ITEM	EXPERTOS					SUMA	V DE AIKEN	CONDICION
	E 01	E 02	E 03	E 04	E 05			
01	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
02	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
03	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
04	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
05	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
06	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
07	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
08	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
09	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
10	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
11	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
12	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
13	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
14	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
15	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
16	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
17	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
18	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
19	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
20	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
21	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
22	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte
23	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte



24	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
25	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
26	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
27	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
28	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
29	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
30	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
31	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
32	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
33	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
34	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
35	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
36	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
37	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
38	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
39	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
40	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
41	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
42	2	2	2	2	2	10	1	Validez fuerte	
TOTAL							1	Validez fuerte	
						P	=	0,023	Validez fuerte

**NOTA:** 0= no aplicable, 1= corregir, 2= aplicable

**INTERPRETACION:** El valor de P es 0,023 es menor a  $\alpha = 0,05$  entonces la prueba es significativa, todas las preguntas resultaron favorables por tanto son claros, coherentes y entendibles por tener una V de Aiken arroja un porcentaje total de del 100% ( $v > 0,80$ ). Es así que encontramos concordancia entre los jueces, la estructura del instrumento es la adecuada



### ANEXO N° 06

#### VALIDES DE CONSTRUCTO – KMO Y ESFERICIDAD DE BARTLETT

ESCALA VALIDEZ DE CRITERIO DE LA PRUEBA KMO	
ESCALA	SIGNIFICADO
$0,00 \leq KMO \leq 0,50$	Inaceptable adecuación muestral
$0,05 \leq KMO \leq 0,60$	Mala adecuación muestral
$0,60 \leq KMO \leq 0,70$	Regular adecuación muestral
$0,70 \leq KMO \leq 0,80$	Aceptable adecuación muestral
$0,80 \leq KMO \leq 0,90$	Buena adecuación muestral
$0,90 \leq KMO \leq 1,00$	Excelente adecuación muestral

Fuente: Elaboración del autor.

#### CONSTRUCTO DE VARIABLE “ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS”:

*Prueba de KMO y Bartlett*

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		<b>0,883</b>
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1640,862
	gl	300
	Sig.	,000

Fuente: elaboración por autor, basado en prueba escrita y cuestionario.

#### INTERPRETACIÓN:

Los resultados según la prueba de  $KMO = 0,883$  muestran una **buena adecuación muestral** lo que indica que los datos dan un análisis factorial útil para el estudio, como también según la prueba de esfericidad de Bartlett presenta un p valor = 0.000, que es menor que el nivel de significancia ( $p < 0.05$ ) por lo cual el análisis factorial si es útil para lo datos. Por lo cual el comportamiento de todos los ítems está distribuido casi todos en sus respectivas dimensiones muy favorablemente.



## CONSTRUCTO DE VARIABLE “HABILIDADES SOCIALES”:

### *Prueba de KMO y Bartlett*

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		<b>0,774</b>
Prueba de esfericidad de	Aprox. Chi-cuadrado	1663,463
Bartlett	gl	561
	Sig.	,000

Fuente: elaboración por autor, basado en prueba escrita y cuestionario.

### INTERPRETACIÓN:

Los resultados según la prueba de KMO = 0,774 muestran una **aceptable adecuación muestral** lo que indica que los datos dan un análisis factorial útil para el estudio, como también según la prueba de esfericidad de Bartlett presenta un p valor = 0.000, que es menor que el nivel de significancia ( $p < 0.05$ ) por lo cual el análisis factorial si es útil para lo datos. Por lo cual el comportamiento de todos los ítems está distribuido casi todos en sus respectivas dimensiones muy favorablemente.



### ANEXO N°07

## CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

Para el cálculo de la confiabilidad o fiabilidad de los instrumentos se aplicó una muestra piloto de 20 estudiantes adolescentes del nivel secundario de la I.E. Mariscal Cáceres, Distrito de Ciudad Nueva, luego una vez aplicado los cuestionarios, y procesando los datos se hizo uso de una de las herramientas usados para estos fines denominadas Alfa de Cronbach, cuya valoración fluctúa entre - 1 y 1 como se muestra la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

**Donde:**

a=coeficiente de confiabilidad

K=número de preguntas o ítems

Vi=varianza de cada ítem

Vt=varianza de los valores observados

Σ=Sumatoria

ESCALA DE ALFA DE CONBACH	
ESCALA	SIGNIFICADO
0.00 a +/- 0.20	Despreciable
0.20 a 0.40	Baja o ligera
0.40 a 0.60	Moderada
0.60 a 0.80	Marcada
0.80 a 1.00	Muy alta

Fuente: Santiago Valderrama Mendoza. Libro “Pasos para elaborar proyectos de investigación científica, 2da edición (2013, p.228)”



Para dicho cálculo, se realizó con el programa del SPSS Versión 25, sin reducir ningún elemento; es decir de una sola medida se presenta a continuación:

VARIABLE	N° de Item	Alfa de Cronbach	Interpretación confiabilidad
Adicción a videojuegos	25	0,901	Muy alta
Habilidades sociales	42	0,794	Marcada

#### ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

El coeficiente obtenido para ambas variables de estudio dio como resultado el valor considerable de 0,901 en la variable de adicción a videojuegos la cual significa **muy alta** y 0,794 para la variable de habilidades sociales siendo **marcada**, dichos valores indican la existencia de una buena confiabilidad por consistencia interna, entendiendo que el grupo de estudio respecto a los ítems de los instrumentos evaluados es confiable, estas pueden ser aplicadas de manera conforme.



**ANEXO N° 08**



**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD**  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DETERMINAR LA RELACION  
ENTRE LA “TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCION A LOS  
VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN  
ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024”**

La estudiante de enfermería de la UNJBG, me ha presentado el proyecto cuyo objetivo es: Determinar la relación entre la ~~LA~~ **“LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCION A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024”**, donde mi participación es completamente voluntaria, para el logro de los objetivos y propósitos definidos.

Por medio del presente, dejo constancia que he recibido la información del contenido y forma de desarrollo de la investigación, donde se pide mi participación, a su vez he comprendido que sólo debo contestar y llenar el cuestionario para brindar la información requerida. La información recabada tendrá carácter anónimo y confidencial para fines de investigación científica.

En virtud de ello doy conformidad a través de mi firma dando mi consentimiento para participar en la investigación científica titulada **“LA TEORIA DE ADAPTACION EN ADICCION A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA - 2024”**.


\_\_\_\_\_  
Firma del participante



\_\_\_\_\_  
Firma del investigador



## ANEXO N°09

 UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuelas Profesionales de: Obstetricia, Enfermería, Medicina Humana, Odontología,  
Farmacia y Bioquímica

**RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 13334-2024-FACS-UNJBG**  
Tacna, 28 de noviembre del 2024

**VISTO:**

El Oficio N° 684-2024-ESEN /FACS, la Directora de la Escuela Profesional de Enfermería, solicita asignación de Asesor para el Proyecto de tesis y autorización para ejecución presentado por el(la) Bach. VICTORIA ANA CARITA GOMEZ.

**CONSIDERANDO:**

Que, se deberá tener presente que, en el Reglamento de Grados y Títulos de la UNJBG, aprobado mediante la R.R. N° 12401-2023-UNJBG, (11.12.2023), en el Capítulo VI del asesor de Tesis, Art. 14° - Previa carta de conformidad del asesor, el o los interesados solicitarán al Director de la Escuela profesional de aprobación del proyecto de tesis, el mismo que se otorgará mediante Resolución de Facultad, teniendo un periodo máximo de un (01) año para la ejecución de la tesis;

Que, el(la) Bach. VICTORIA ANA CARITA GOMEZ, alumna de la Escuela Profesional de Enfermería, solicita la designación de un Asesor;

Que, con el Oficio N° 684-2024-ESEN/FACS, la directora de la Escuela Profesional de Enfermería, designa como asesor a la DRA. JENNY CONCEPCIÓN MENDOZA ROSADO, para el proyecto de tesis titulado: TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A. ODRÍA, TACNA 2024, presentado por el(la) Bach. VICTORIA ANA CARITA GOMEZ.

Que, teniendo la opinión favorable de su asesor se procede con la continuidad de trámite;

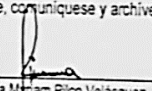
De conformidad con el Art. 70° numeral 70.2 de la Ley Universitaria N° 30220, Art. 169 inc) b. del Estatuto de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, y en uso de las atribuciones conferidas a la Sra. Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud;


**SE RESUELVE:**

**ART. 1°:** Oficializar la Designación como Asesor a la DRA. JENNY CONCEPCIÓN MENDOZA ROSADO, para el Proyecto de Tesis titulado: TEORÍA DE ADAPTACIÓN EN ADICIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A. ODRÍA, TACNA - 2024, presentado por el(la) Bach. VICTORIA ANA CARITA GOMEZ, de la Escuela Profesional de Enfermería.

**ART. 2°:** Autorizar la ejecución de Proyecto de Tesis presentado por el(la) Bach. VICTORIA ANA CARITA GOMEZ, de la Escuela Profesional de Enfermería, de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Regístrese, comuníquese y archívese.

  
Dra. Runa Miriam Pico Velásquez  
DECANA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
DISTR. ESEN ARCH.

  
Dra. Vanessa Varlet Valle Cohaila  
SECRETARIA ACADEMICA ADMINISTRATIVA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

VVC/tr -  
Av. Miraflores s/n Ciudad Universitaria - Central Telefónica 583000 Anexo 2226 Casilla Postal 316.



ANEXO N°10

**Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

---

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia,  
 y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

**OFICIO N° 874-2024-ESEN/FACS**  
 Tacna, 22 de noviembre de 2024

Señora:  
**MGR. JACKELINE MARCASAS PEREZ**  
**DIRECTORA DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA**  
Presente. –

I.E. MANUELA ODRIA  
 SECRETARÍA DE ADMINISTRACIÓN  
 13 NOV 2024  
**RECIBIDO**  
 10-38

**ASUNTO : AUTORIZACION PARA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS**

Es muy grato dirigirme a Ud., a fin de saludarla y, a la vez hacer de su conocimiento que la Bach. Victoria Ana Carita Gomez, viene desarrollando su Proyecto de Tesis Titulado: “**LA TEORIA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA- 2024**”, por lo que agradeceré se sirva **AUTORIZAR** la aplicación de 02 cuestionarios dirigido a los estudiantes de 2do y 3er año del nivel secundario, por lo que solicito se le brinde las facilidades que requiera el caso a la mencionada tesista.

Sin otro particular, y a la espera de su pronta atención, me despido reiterando mis muestras de consideración y estima personal.

Atentamente,

**Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado**  
**Directora ESEN**

Cc. Archivo  
 JOMR/vae

I.E. MANUELA ODRIA  
 SECRETARÍA DE ADMINISTRACIÓN  
 PARA SDEG EX N° 851  
 PARA Conocimiento y evaluación  
Pedido  
 FECHA: 27/11/24 FIRMA:

---


Teléfono: 583000 Anexo 2227 e-mail: [esen@unjbg.edu.pe](mailto:esen@unjbg.edu.pe)  
 Ciudad Universitaria Av. Cusco esquina con Av. Miraflores s/n Tacna - Perú



"Año de la recuperación y consolidación de la economía"



## ANEXO N° 11

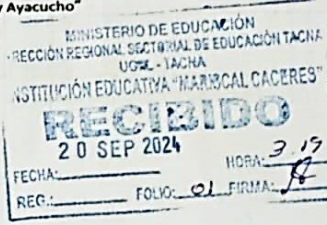
 Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA 

---

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia,  
y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**OFICIO N° 660-2024-ESEN/FACS**  
Tacna, 03 de setiembre de 2024

Señora:  
**MGR. CAYETANO JOSHUA GUTIERREZ SOLARI**  
Director de la I.E. Mariscal Cáceres  
Presente.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL SECTORIAL DE EDUCACIÓN TACNA  
UGTEL - TACNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARCAL CÁCERES"  
**RECIBIDO**  
20 SEP 2024  
FECHA: \_\_\_\_\_ HORA: 3:15  
REC.: \_\_\_\_\_ FOLIO: 01 FIRMA: \_\_\_\_\_


**ASUNTO : AUTORIZACION PARA PRUEBA PILOTO**

*Referencia : Solicitud de Bach. Victoria Ana Carita Gomez*

Es muy grato dirigirme a Ud., para saludarla y, a la vez hacer de su conocimiento que la Bach. Victoria Ana Carita Gomez, viene desarrollando su Proyecto de Tesis Titulado: **LA TEORIA DE ADAPTACIÓN EN ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. MANUEL A. ODRIA, TACNA-2024**, por lo que agradeceré se sirva **AUTORIZAR** la Prueba Piloto, mediante la aplicación de 02 cuestionarios, dirigido a los estudiantes de 4to año del nivel secundario, debiendo brindarles las facilidades que requiera el caso a la mencionada testista.

Sin otro particular, me despido de Ud., reiterando mi especial consideración.

Atentamente,

  
**Dra. Jenny Concepción Mendoza Rosado**  
Directora ESEN

Cc. Archivo  
JCMR/vae

---

Teléfono: 583000 Anexo 2227 e-mail: [esen@unjbg.edu.pe](mailto:esen@unjbg.edu.pe)  
Ciudad Universitaria Av. Cusco esquina con Av. Miraflores s/n Tacna - Perú



## ANEXO N°12

TABLA N° 07

### NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024

	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	25	13,7
PROMEDIO BAJO	57	31,3
PROMEDIO	40	22,0
PROMEDIO ALTO	30	16,5
ALTO	17	9,3
MUY ALTO	11	6,0
Total	182	100

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

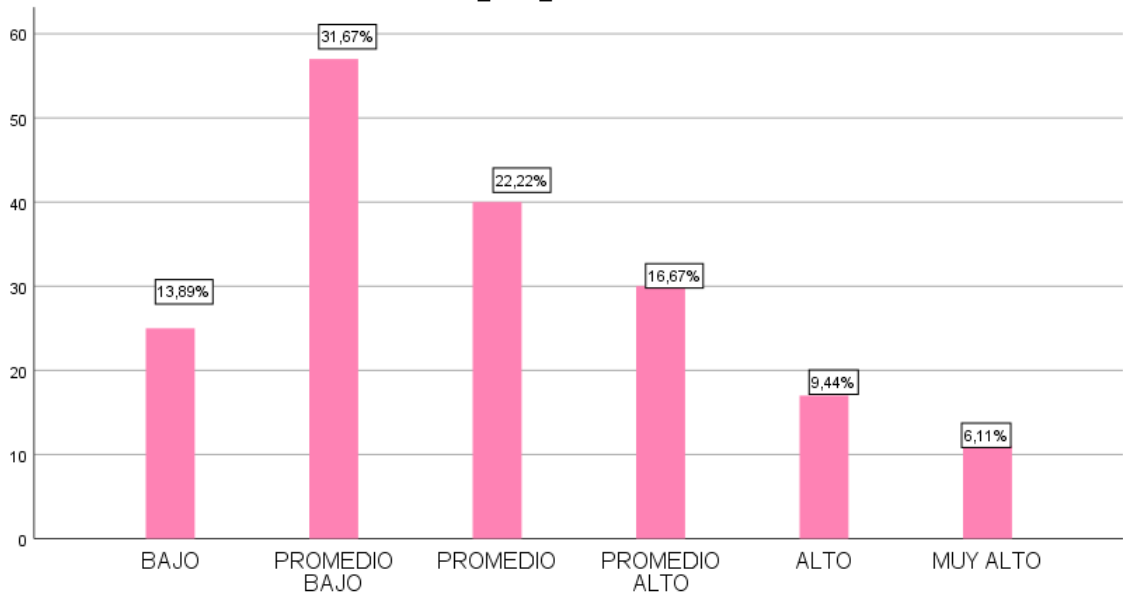
**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

#### DESCRIPCION:

En la tabla N°07 se puede observar que, de los 182 estudiantes, respecto al nivel de habilidades sociales el 31,3% presenta un nivel promedio bajo, seguido del 22% con un nivel promedio, el 16,5% con un nivel promedio alto y 13,7% con nivel bajo. Los porcentajes más bajos corresponden al 9,3% con un nivel alto y el 6,0% con un nivel muy alto.

### GRÁFICO N° 07

#### NIVEL DE HABILIDADES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024



Fuente: Tabla N° 07



**TABLA N° 08**  
**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SEGÚN LA DIMENSIÓN**  
**FOCALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024.**

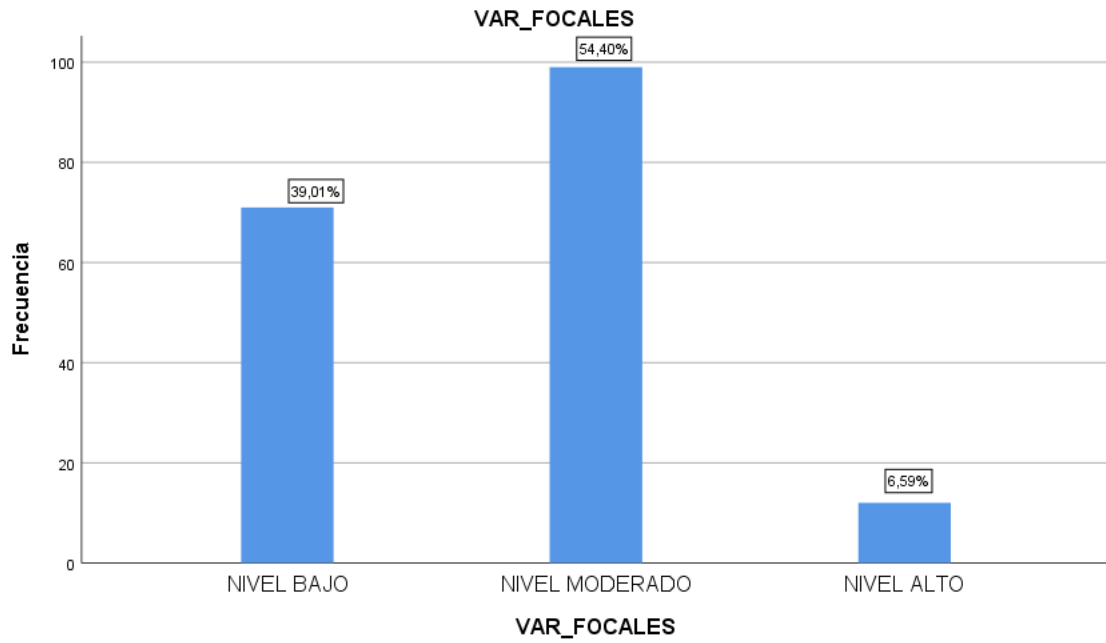
	N	%
NIVEL BAJO	71	39,0
NIVEL MODERADO	99	54,4
NIVEL ALTO	12	6,6
Total	182	100,0

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

En la tabla N° 08, se observa que el 54,4% de los 182 estudiantes presenta un nivel moderado en cuanto a la dimensión de focales, asimismo, el 39,0% posee un nivel bajo y el 6,6% presenta un nivel alto

**GRÁFICO N° 08**  
**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SEGÚN LA DIMENSIÓN**  
**FOCALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024.**



Fuente: Tabla N° 08



**TABLA N° 09**  
**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SEGÚN LA DIMENSIÓN**  
**CONTEXTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024.**

	N	%
NIVEL BAJO	81	44,5
NIVEL MODERADO	86	47,3
NIVEL ALTO	15	8,2
Total	182	100,0

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

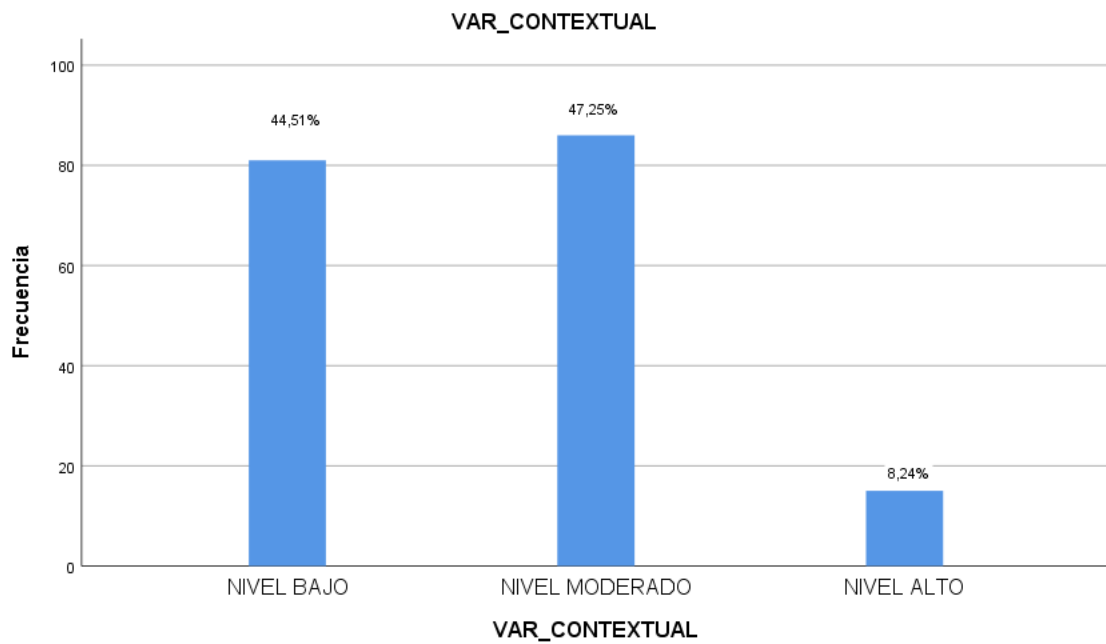
**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N°09 se evidencia que de los 182 estudiantes, en relación a la dimensión Contextual dentro del variable de adicción a videojuegos , el 47,3% presenta un nivel moderado, el 44,5% muestra un nivel bajo y el 8,2% tiene un nivel alto.

### GRÁFICO N° 09

#### NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SEGÚN LA DIMENSIÓN CONTEXTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024.



Fuente: Tabla N° 09



TABLA N° 10

**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SEGÚN LA DIMENSIÓN RESIDUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024.**

	N	%
NIVEL BAJO	38	20,9
NIVEL MODERADO	113	62,1
NIVEL ALTO	31	17,0
Total	182	100,0

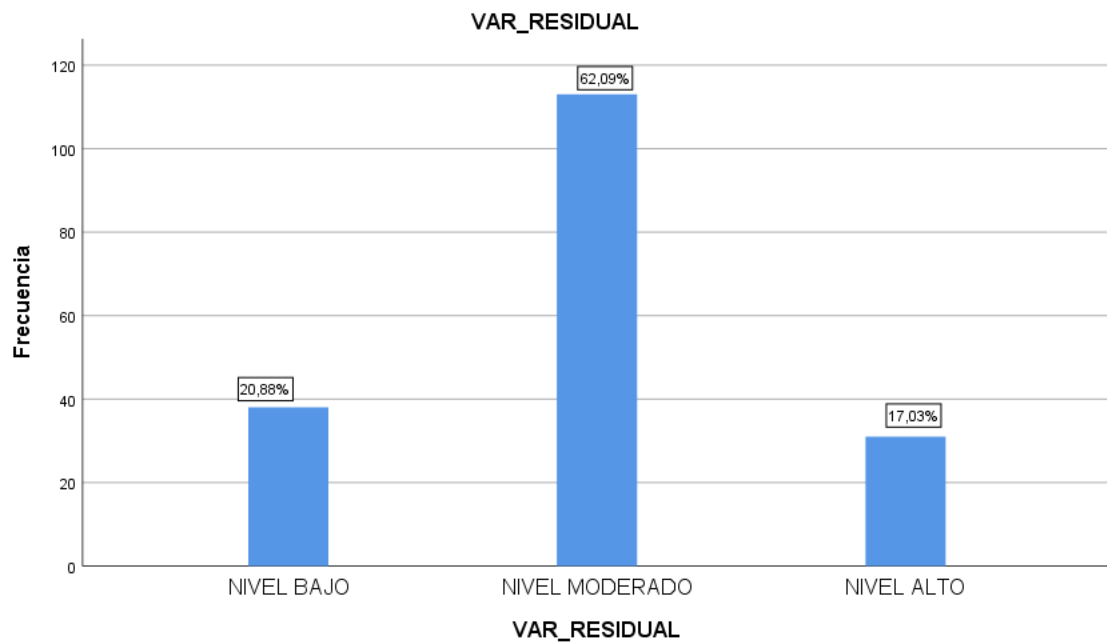
**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de la I. E. Manuel A Odría, Tacna -2024.

**Elaborado por:** Bach. Victoria Ana Carita Gomez

**DESCRIPCIÓN:**

En la tabla N°10 se puede apreciar que, de 182 estudiantes en relación a la dimensión de Residual dentro de la variable adicción a videojuegos, el 62,1% se encuentra con el nivel moderado, seguido de 20,9% muestra un nivel bajo y el 17,0% tiene un nivel alto.

**GRÁFICO N° 10**  
**NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SEGÚN LA DIMENSIÓN**  
**RESIDUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA MANUEL A ODRÍA, TACNA 2024.**



**Fuente:** Tabla N° 10

## ANEXO N°13



## ANEXO N°14

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE  
GROHMANN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**



**PROGRAMA EDUCATIVO:**

**“FORTALECIENDO MIS HABILIDADES”**

**TACNA - PERÚ**

**2025**



## **1. INTRODUCCION**

La Organización Mundial de la Salud, las habilidades sociales son “aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo, que le permite al sujeto enfrentar eficazmente las exigencias y retos de la vida diaria. Así también menciona la importancia de prácticas con mayor relación a condiciones de vida saludables, en oposición al sedentarismo, la alimentación inadecuada y el tabaquismo, que son factores de impacto negativo sobre la salud; así mismo desde el punto de vista psicológico, reduce los sentimientos de estrés y ansiedad.

En el contexto actual la post pandemia de COVID-19 hizo que muchas personas permanezcan en casa y estén sentados mucho más tiempo del habitual. Se entiende que la etapa de la adolescencia es crucial, por cambios físicos, emocionales y sociales. Sin embargo, muchos adolescentes optan por prácticas perjudiciales para su salud, abandonando los momentos recreativos familiares y sociales.

El presente programa de sensibilización realizada por la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, es una propuesta formativa que describirá una serie de actividades, con el fin de modificar la conducta de la población a través de un incremento de los conocimientos sobre la importancia de fortalecer nuestras habilidades, que permitirán a mejorar su salud.

Se espera que los resultados obtenidos contribuyan a la promoción de prácticas regulares de actividades recreativas para la salud en la Institución Educativa Manuel A. Odría del Distrito Ciudad Nueva, mejorando la calidad de vida y el bienestar de la población.



## **2. JUSTIFICACION**

La formulación del presente programa educativo está dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes de la Institución Educativa Manuel A. Odría del Distrito Ciudad Nueva. La Organización Panamericana de la Salud (OPS) y la Organización Mundial de la Salud (OMS) han identificado un grupo de habilidades llamadas «habilidades para la vida»; esta, las habilidades sociales e interpersonales, que incluye la comunicación, las habilidades de rechazo, agresividad y empatía; así también, las habilidades cognitivas, esto es la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la auto evaluación; y las habilidades para manejar emociones, como el manejo del estrés y un aumento interno de un centro de control. Durante el proceso de la valoración en la Institución Educativa Manuel A. Odría, se logró evidenciar a través de las encuestas que uno de los problemas principales fue la ausencia de relaciones interpersonales y aislamiento, por lo que puede presentar diversas dificultades para inclusión a la sociedad. En el presente programa educativo ejecutaremos las actividades previstas a la población objetivo brindando más información sobre la importancia de realizar actividad física a través de una sesión educativa y material audiovisual promocionando los beneficios.



### **3. OBJETIVOS**

#### **1.8. Objetivo General**

- Desarrollar habilidades sociales en una determinada institución educativa, cuya población está compuesta por adolescentes, con el fin de reforzar los aprendizajes socialmente adaptativos y llevarlos a una inclusión social.

#### **1.9. Objetivo Específicos**

- 1- Desarrollar competencias de interacción social adecuadas para diferentes contextos y habilidades de lenguaje como medio de manifestar su incomodidad o desacuerdo ante un hecho vivido.
- 2- Identificar emociones primarias y secundarias en sí mismo para un autocontrol en adecuada convivencia social.

### **4. MARCO TEORICO**

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas y capacidades emitidas por un individuo, contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos adecuados a la situación. Conceptualizar las habilidades sociales como “habilidad para organizar las conductas y conocimientos, con dirección



hacia los objetivos sociales e interpersonales”.

Las actividades de recreación, talentos y las actividades deportivas; abarca acciones de fortaleces nuestras destrezas; así sumar a cada una de las dimensiones que abarca, tales como: comunicación, autoestima, asertividad y toma de decisiones.

Por tal motivo, hay una gran responsabilidad familiar, educativa y social en instaurar políticas que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales

#### **4.1. DEFINICIONES**

- **Adicción**

Patología que presenta toda forma de comportamiento compulsivo, ya sea mental o física. Esta conducta no controlada, puede conllevar al individuo realizar actos insensatos, con tal de adquirir el placer que lo avive, dedicando gran parte de su tiempo al juego.

- **Actitudes**

Son sentimientos, pensamientos e inclinaciones de las personas al actuar, relativos a diversos aspectos del ambiente que aparecen con regularidad. La actitud forma una orientación social, responder a algo de manera favorable o desfavorable

- **Habilidades sociales**

Conceptualizan las habilidades sociales como “habilidad para organizar las conductas y



conocimientos, con dirección hacia los objetivos sociales e interpersonales”.

- **Adolescencia**

Etapa de vida que se distingue por una serie de cambios físicos, emocionales y sociales, marcando la transición hacia la adultez. Durante este periodo, los jóvenes enfrentan nuevos desafíos y experiencias que moldean su desarrollo personal y la formación de su identidad.

- **Deporte**

Actividad física que se promueve como un factor importante para la recreación, la mejora de la salud, la renovación y el desarrollo de las potencialidades físicas, mentales y espirituales del ser humano, mediante la participación y sana competencia en todas sus disciplinas deportivas y recreativas.

- **Comportamiento sedentario**

Es cuando la persona permanece pasiva, sea sentado o acostado, la mayor parte del día; que no demanda el gasto de energía. Las personas sedentarias son aquellas, cuya actividad física semanal no llegan a 150 minutos; por el contrario, las personas activas son aquellas que superan los 150 minutos semanales de actividad física.



## 4.2. BENEFICIOS DE LA HABILIDADES SOCIALES

- **Niños**

Les permitire establecer relaciones más sólidas, manejar mejor las emociones y la frustración, y mejorar su rendimiento escolar. Además, desarrollan una mayor empatía, aumentan su autoestima y autoconfianza, los preparan para resolver conflictos de manera constructiva.

- **Adolescentes y jóvenes**

Mejora sus relaciones interpersonales, aumentar la seguridad en sí mismos y fomentar el éxito académico y profesional. Estas habilidades también ayudan a manejar el estrés, mejorar la autoestima y promover un mayor bienestar general.

- **Adultos**

La capacidad de entablar conversaciones. Se trata de comprender y comunicarse efectivamente con los demás, expresar empatía, resolver conflictos y adaptarse a diversas situaciones sociales. Las personas con habilidades sociales bien desarrolladas experimentan una mejora significativa en su bienestar emocional y calidad de vida.

#### 4.3. RECOMENDACIONES PARA REALIZAR PROGRAMA

- Conocer la población con la cual se trabajará, sabiendo el lenguaje que utilizan y el nivel cognitivo.
- Realizar una observación previa, grupal o individual, sobre las habilidades carentes y habilidades pro sociales con el fin trabajar a profundidad las primeras y reforzar positivamente las segundas.
- Reconocer a los participantes «guía» o «encargados», los cuales pueden acompañarte como soporte en el proceso con sus demás compañeros.
- Es importante que los docentes y padres de familia estén al tanto de ello, para luego poder ser los modeladores y continuar reforzando el trabajo

#### 4.4. INTERVENCION PARA LA PROMOCION DE ACTIVIDAD FISICA

POBLACION	RECOMENDACIONES	ACTIVIDADES
ADOLESCENTES EN EDAD ESCOLAR	<p>- Realizar actividades recreativas que complementen los ejercicios planteados en el escenario de las instituciones educativas.</p> <p>-Aprendiendo consecuencias agradables y</p>	<p>- Actividades Deportivas que contribuyan a desarrollar la fuerza, resistencia, velocidad, agilidad y flexibilidad, mediante actividades lúdicas.</p>



	<p>desagradables a través de historia de dos personajes.</p> <p>- Fortalecer las destrezas adquiridas de los adolescentes (talentos) en las 04 dimensiones de habilidades sociales.</p>	<p>- La dinámica se realizó con éxito y en el tiempo propuesto. Los alumnos pudieron reconocer si se trataba de una consecuencia agradable o desagradable, algunos eran capaces de la explicación a su respuesta. Posterior, se les presentó el libro de las consecuencias agradables.</p> <p>- El teléfono sin palabras. Una actividad para fomentar la colaboración a través de la comunicación no verbal.</p> <p>- Resolución de conflictos. Se puede optar por dinámicas alternativas, como la telaraña, el método de la galería</p> <p>-</p>
<p>DOCENTES Y PADRAS DE FAMILIA</p>	<p>- Realizar un ejercicios deportivos.</p> <p>- Realizar mensajes de elogios y recibir. La comunicación y</p>	<p>- Aeróbicos: Trotar al aire libre, bailes, subir y bajar escaleras y caminar con ritmos variados.</p> <p>- Esta dinámica se realiza en grupos</p>

	<p>responder adecuadamente.</p> <p>- Practica de las 4 dimensiones de habilidades sociales.</p>	<p>de personas que ya se conocen bastante entre ellas. Se trata de ponerse en círculo, y cada uno tiene que decir algo bueno de la persona de su derecha (o izquierda).</p> <p>- Juego de roles. En estas dinámicas se diseñan situaciones sociales variadas. Se trata de enseñar a adaptarse a diversos contextos y aprender a gestionar conflictos de forma eficaz.</p> <p>- Cartas de conversación. En este tipo de prácticas se trabaja la escucha activa y las habilidades comunicativas.</p>
--	---	--

## 5. CRONOGRAMA

FECHA	TEMA	PARTICIPANTES	TIEMPO	RESPONSABLES
Previa coordinación	Sesión educativa sobre la importancia de las habilidades sociales y sus 04 dimensiones.	Estudiantes de la I.E. Manuel A. Odría, docentes y padres de familia del distrito Ciudad Nueva.	15 minutos	-Est. Encargado
Previa coordinación	Taller de Actividad recreativas y de fortalecimiento en habilidades sociales	Estudiantes de la I.E. Manuel A. Odría, docentes y padres de familia del distrito Ciudad Nueva.	1h 20 minutos	-Est. Encargado
Previa coordinación	Envío de los videos y afiches informativos sobre la importancia de la Habilidades sociales.	Estudiantes de la I.E. Manuel A. Odría, docentes y padres de familia del distrito Ciudad Nueva.	10 minutos	-Est. Encargado



## **6. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

### **a. Método**

- Expositivo

### **b. Técnica**

- Plan de sesión educativo
- Taller de Actividad Física
- Afiches y tríptico

## **7. RECURSOS**

### **a. Recursos Humanos:**

- Estudiantes de la Escuela Profesional de Enfermería
- Población objetivo.

### **b. Recursos Materiales**

- Material Visual: Imágenes y folletos
- Material Audiovisual: Video

### **c. Servicios**

- Servicios de internet

## **8. PRESUPUESTO**

- La ejecución del presente programa educativo será autofinanciada por la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.



## 9. INFORME ECONOMICO

SESION	CONCEPTO	MONTO
Sesión Educativa sobre la Importancia de las habilidades sociales y nuestras destrezas.	Megas de internet	S/. 10.00
	Alquiler de laptop	S/. 25.00
	Proyector	S/.20.00
	Parlantes	S/.20.00
	Electricidad	S/. 10.00
	Impresión	S/. 15.00
Presentación del Taller de Actividades Recreacionales.	Profesor de deporte	S/. 25.00
	Útiles de escritorio	S/.40.00
	Papel de colores	S/.15.00
	Música	S/. 5.00
	Equipo de sonido	S/ 20.00
Presentación de los videos y afiches informativos sobre la importancia de las 04 dimensiones que abarca las habilidades sociales.	Megas de internet	S/. 10.00
	Alquiler de laptop	S/. 25.00
	Impresora	S/. 20.00
	Proyector	S/. 20.00
	Electricidad	S/. 10.00
	afiche	S/. 30.00
	Programa para editar videos	S/. 5.00
<b>TOTAL</b>		<b>S/. 335.00</b>



## 10. BIBLIOGRAFIA

- Resolución Ministerial N° 209 – 2015 /MINSa, Documento Técnico: Gestión para la promoción de la actividad física para la salud
- Muñoz J, Pajajoy N, Narvaez C. Cuidados e intervenciones de enfermería que favorecen el proceso de adaptación del niño de 3-12 años de edad en la ciudad de Pasto - periodo 2007-2008. Rev UNIMAR. 2010;28(1):67-74.  
  
Iman M. Habilidades Sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública del Callao [Internet] [Tesis de Maestría]. [Lima Perú]: Universidad San Ignacio de Loyola; 2019. Disponible en: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a69aeb0a-6c81-468d-b39c-4021febd8cf7/content>
- Molina J. La toma de decisiones como herramienta estratégica de gestión [Internet] [Ensayo de Grado]. Universidad Militar Nueva Granada; 2012. Disponible en: <https://repository.umng.edu.co/server/api/core/bitstreams/8f8e1912-f3cf-489e-92a0-516e5408eb50/content>.
- Resolución Ministerial N° 209 – 2015 /MINSa, Documento Técnico: Gestión para la promoción de la actividad física para la salud
- Briones H. Habilidades Sociales: una revisión teórica [Internet] [Trabajo de investigación]. [Pimentel Perú]: Universidad Señor de Sipán; 2019. Disponible en: <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/5731/Briones%20Moya%2C%20Hilda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera L, Ríos A. Videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de primaria en el contexto peruano. Educare. 2019;23(3):77–89.