

# UNIVERSIDAD ANTONIO RUIZ DE MONTOYA

Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas



## **POKÉMON GO: UN VIDEOJUEGO ACTIVO QUE PUEDE INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN JÓVENES DE LIMA METROPOLITANA**

Tesis para optar al Título Profesional de Licenciada en Psicología

Presenta la Bachiller

**VALERIA MARIA QUIÑONES HAGUE**

**Presidente: Pablo Miguel Flores Galindo**

**Asesor: Raúl Alfredo Valdez Oyague**

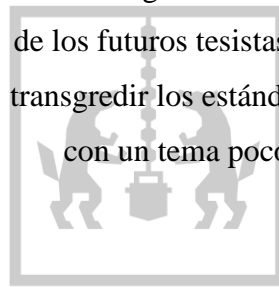
**Lector: María Eugenia Maguiña Lorbés**

**Lima - Perú**

**Octubre del 2022**

## DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada a cada uno de los futuros tesisistas que tienen planeado transgredir los estándares de investigación con un tema poco usual pero, a la vez, extraordinario.



## AGRADECIMIENTO



Agradezco a mi madre, a mi padre y a cada miembro de mi familia por su apoyo incondicional durante los años de mi carrera universitaria, especialmente en el último año donde estuvieron más presentes dándome la fortaleza necesaria para seguir adelante.



Agradezco a cada amigo y amiga que no dudaron en motivarme a seguir con mi tema de investigación.

Y agradezco a Raúl, mi asesor de postgrado, y a Jorge, mi asesor de pregrado, por la paciencia y la enseñanza. Así como también agradezco a cada uno de mis exdocentes que creyeron en mí durante los años que duró mi carrera.

## RESUMEN

El déficit de las habilidades sociales durante la adultez emergente puede generar como principales consecuencias el surgimiento de trastornos emocionales y conductas de riesgo. A raíz de ello, surge la importancia de conocer nuevas alternativas complementarias de interés para dicha población, siendo una buena opción el uso de los videojuegos, con el propósito de incrementar estas destrezas. Este estudio comparativo descriptivo se centró en contrastar dos agrupaciones de jóvenes entre 18 a 22 años habitantes de Lima Metropolitana con la finalidad de observar si el grupo que utilizó un videojuego activo conocido como Pokémon Go tuvo mejores puntuaciones en sus habilidades sociales. Se aplicó la Lista de Chequeos de Habilidades Sociales de Goldstein (1989) a ambas agrupaciones y se analizaron los datos obtenidos mediante la prueba de Mann Whitney. Los resultados demostraron que el grupo de jugadores obtuvo puntuaciones significativamente mayores en sus habilidades sociales a diferencia del segundo grupo. Además, se observó un predominio en las puntuaciones por parte de las mujeres jugadoras. Finalmente, el tiempo de experiencia, el consumo de horas y el uso de días semanales no influyó en los puntajes alcanzados por los participantes jugadores.

**Palabras clave:** Habilidades sociales, Pokémon Go, Videojuegos, Videojuegos activos, adultez emergente.

## **ABSTRACT**

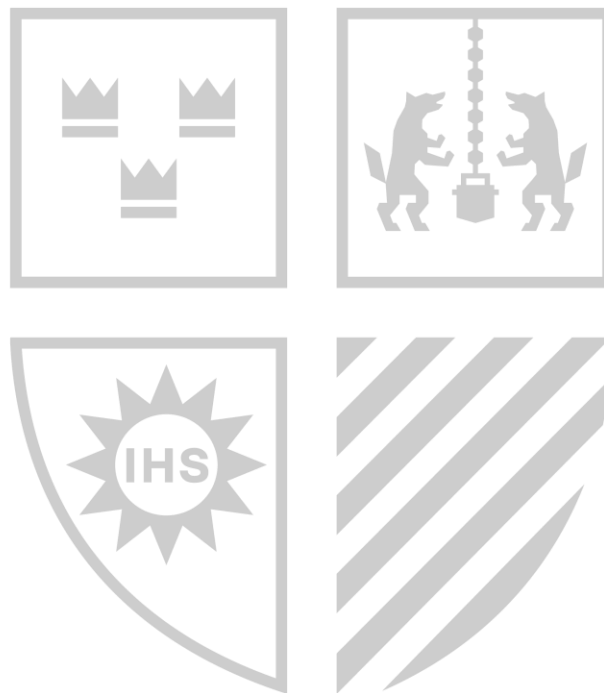
The deficit of social skills during emerging adulthood can generate as main consequences the emergence of emotional disorders and risk behaviors. As a result of this, the importance of knowing new complementary alternatives of interest for said population arises, being a good option the use of videogames, with the purpose of increasing these skills. This descriptive comparative study focused on contrasting two groups of young people between 18 and 22 years of age living in Metropolitan Lima in order to observe if the group that used an active video game known as Pokémon Go had better scores in their social skills. Goldstein's Social Skills Checklist (1989) was applied to both groups and the data obtained were analyzed using the Mann Whitney test. The results showed that the group of gamers obtained significantly higher scores in their social skills than the second group. In addition, a predominance of scores by female players was observed. Finally, the experience time, the consumption of hours and the use of weekly days did not influence the scores achieved by the participating players.

**Keywords:** Social skills, Pokémon Go, Video games, Active video games, emerging adulthood.

## TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I: REVISIÓN Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	15
1.1. Las Habilidades Sociales.....	15
1.1.1. Definición.....	17
1.1.2. Clasificación.....	19
1.1.3. Componentes.....	25
1.1.4. Las habilidades sociales durante la adultez emergente.....	27
1.2. Los videojuegos.....	30
1.2.1. Definición.....	31
1.2.2. Clasificación.....	33
1.2.3. Videojuegos activos: El caso de Pokémon Go.....	36
1.3. Habilidades Sociales y Videojuegos.....	40
1.3.1. Habilidades Sociales y Videojuegos según el sexo.....	42
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
2.1. Diseño del estudio.....	44
2.2. Población y Muestra.....	45
2.2.1. Muestreo.....	45
2.3. Objetivos e Hipótesis.....	49
2.3.1. Objetivo General.....	49
2.3.2. Objetivos Específicos.....	50
2.3.3. Hipótesis.....	51
2.4. Medición.....	51
2.4.1. Cuestionario sociodemográfico.....	51
2.4.2. Cuestionario para jugadores de Pokémon Go.....	52

2.5. Procedimiento .....	55
2.6. Aspectos éticos .....	57
2.7. Análisis de los datos .....	57
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>60</b>
3.1. Resultados .....	60
3.2. Discusión y Limitaciones.....	68
Conclusiones.....	74
Recomendaciones.....	76
Bibliografía.....	78

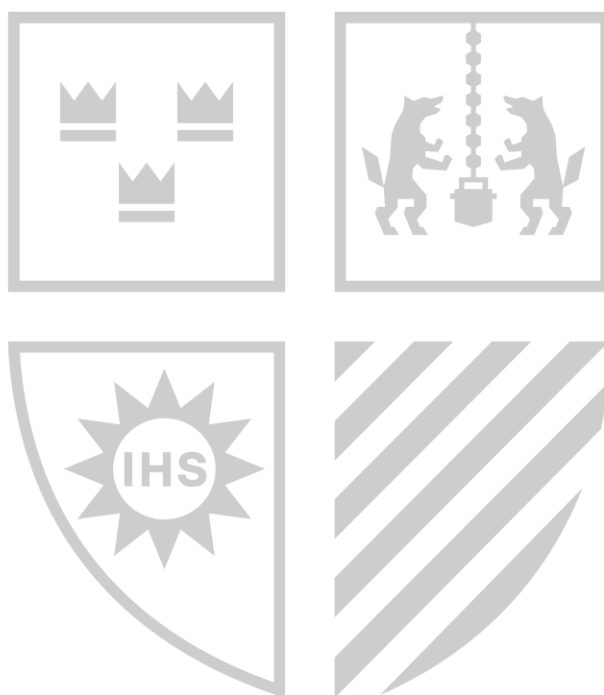


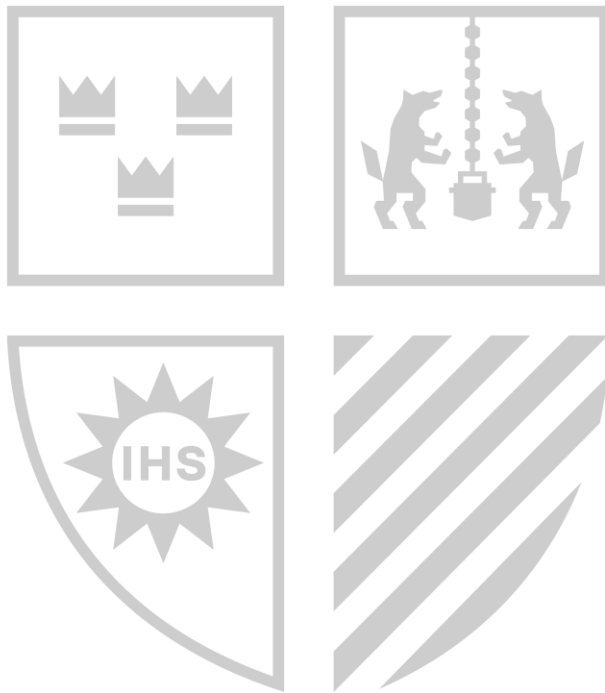
## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Prueba de normalidad para los participantes jugadores y no jugadores .....	61
Tabla 2. Prueba de medianas para el grupo de participantes jugadores y no jugadores .....	62
Tabla 3. Habilidades sociales entre hombres jugadores y no jugadores .....	63
Tabla 4. Habilidades sociales entre mujeres jugadoras y no jugadoras .....	63
Tabla 5. Habilidades sociales entre hombres jugadores y mujeres jugadoras.....	64
Tabla 6. Habilidades sociales entre hombres no jugadores y mujeres no jugadoras .....	66
Tabla 7. Habilidades sociales según el tiempo de experiencia jugando Pokémon Go .....	66
Tabla 8. Habilidades sociales según las horas semanales dedicadas a jugar Pokémon Go .....	66
Tabla 9. Habilidades sociales según los días semanales dedicadas a jugar Pokémon Go .....	66
Tabla 10. Edad de los participantes jugadores y no jugadores de Pokémon Go.....	95
Tabla 11. Sexo de los participantes jugadores y no jugadores de Pokémon Go .....	95
Tabla 12. Distrito de procedencia de los participantes jugadores y no jugadores.....	96
Tabla 13. Conocer personas nuevas a través del juego .....	96
Tabla 14. Preferencia por jugar Pokémon Go sin/en grupo.....	96
Tabla 15. Motivación según las tareas propuestas en el juego.....	96
Tabla 16. Tipo de comunidad.....	96
Tabla 17. Uso del juego en años .....	96
Tabla 18. Frecuencia de uso en horas semanales.....	96
Tabla 19. Frecuencia de uso en días semanales.....	96
Tabla 20. Prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach. ....	106



Tabla 21. Análisis Factorial de tipo Exploratorio de la LCHS para la muestra piloto de 67 participantes.....106






## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tuvo la finalidad de describir y comparar el nivel de habilidades sociales obtenidos en dos grupos poblacionales conformados por jóvenes de 18 a 22 años de edad pertenecientes a Lima Metropolitana, donde uno de dichos grupos utilizó un videojuego para dispositivos móviles denominado Pokémon Go durante un tiempo previo a la realización del estudio.

### Relevancia



Las habilidades sociales durante la adultez emergente ha sido un tema de gran interés para la realización de estudios contemporáneos en las áreas de psicología y sociología, puesto que comprende un periodo donde se establece la identidad y autonomía, dando paso al inicio de una adultez responsable capaz de enfrentar situaciones de conflicto, planificar un futuro funcional, establecer metas, actuar con valores éticos y morales, y respetar la diversidad cultural (Borisovna, 2018; Jaramillo, 2019).

En este sentido, desarrollar y fortalecer las habilidades sociales en los jóvenes de dicho grupo de edad, resulta un objetivo de gran valor para los investigadores en torno al tema mediante la aplicación de diferentes programas relacionados a talleres que promueven y refuerzan conductas sociales (Hurtado, 2018). Sin embargo, estos programas podrían tener una mayor efectividad si se basaran en los intereses y aficiones que poseen los jóvenes durante aquella etapa. De tal manera, en esta investigación se planteó observar si el uso de un videojuego en particular podría tener la posibilidad de desarrollar las habilidades sociales de forma indirecta en los usuarios consumidores.

Si bien el uso de la mayor parte de los videojuegos está relacionado a conductas de aislamiento y sedentarismo (Alave & Pampa, 2018), el avance tecnológico ha permitido la creación de nuevos sistemas electrónicos con una dinámica que motiva al jugador a desplazarse por su medio real para completar partidas en el juego. Un caso es Pokémon Go, un videojuego activo de realidad aumentada que se ha convertido en una gran tendencia desde los primeros meses de su lanzamiento por contar con una temática diferente a los videojuegos convencionales ejecutados en consolas de salón (Escaravajal, 2018). Entre sus principales funciones se destaca la presencia de puntos específicos dentro del mapa del juego que contienen lugares de interés en el mundo real con una referencia histórica como monumentos, iglesias o museos (Niantic, 2020), permitiendo que los jugadores se reúnan en torno a ellos para completar algunas de las tareas propuestas por la misma aplicación, por lo que su ejercicio frecuente podría convertirse en una herramienta complementaria para mejorar y fortalecer de forma no intencionada las habilidades sociales en los jóvenes .

### **Planteamiento del problema**

El déficit de las habilidades sociales durante la adolescencia tardía o adultez emergente se caracteriza por la incapacidad de crear vínculos saludables con otras personas. Esto ocurre ante dos causas fundamentales: (1) la presencia de conflictos en el proceso previo a esta etapa y (2) la ausencia de apoyo por parte del grupo de pares. En consecuencia, pueden aparecer alteraciones emocionales y conductas de riesgo que afectan el bienestar físico y emocional (Tirado, 2017).

Navarro, Moscoso y Calderón (2017) demostraron que la ausencia de la capacidad para establecer vínculos sociales es una de las principales causas ambientales de la aparición del trastorno depresivo en la población juvenil, caracterizado por la presencia de periodos de tristeza frecuentes, decaimiento y letargo, disminuyendo el rendimiento a nivel general para realizar tareas cotidianas con normalidad. Asimismo, se ha observado que puede originar el surgimiento de otros trastornos psiquiátricos como la ansiedad al no ser tratado oportunamente mediante técnicas psicoterapéuticas o farmacología clínica, incrementando la impericia para desarrollar competencias sociales (Guevara, Rodas & Varas, 2019).

Blake, Trinder y Allen (2018) hallaron una relación entre el retraimiento social, la regulación de emociones y los desórdenes de sueño, indicando que los jóvenes con

ausencia de capacidades para establecer vínculos con otras personas presentan más probabilidades de padecer desmotivación, baja autoestima y síntomas de depresión, conduciendo al incremento de trastornos de internalización e insomnio.

Por otro lado, un joven con un bajo nivel de habilidades sociales posee una mayor tendencia a ser consumidor de sustancias psicoactivas debido a que el consumo de alcohol, cannabis o tabaco está relacionado directamente con la conducta antisocial y falta de asertividad (Quispe, 2017; Muñoz, 2019). Asimismo, la orientación a la introversión puede incrementar los niveles de permanencia en las redes sociales y el origen de conductas impulsivas (Domínguez & Ybañez, 2016; Chambi y Sucari, 2017).

En el último informe realizado por el Ministerio de Salud del Perú (2017) se ha encontrado que los jóvenes entre 19 y 24 años de edad presentan una mayor incidencia para desarrollar trastornos clínicos como episodios depresivos (7.0%) y ansiedad generalizada (3.0%), concentrándose mayormente en el área urbana. Asimismo, se observó que poseen una prevalencia de vida de 92.7% a 87.3% en la ingesta de alcohol y 64.3% a 58.0% en el consumo de tabaco. En relación al uso de drogas ilegales, la edad promedio de inicio varía según el tipo de sustancia y oscila entre los 16 y 19 años, siendo de mayor prevalencia el consumo de cannabis.

A raíz de ello, se han realizado diversas investigaciones con la finalidad de tratar el déficit de las habilidades sociales en la población de adultos jóvenes para reducir y evitar la preeminencia de trastornos emocionales y consumo desmedido de sustancias psicoactivas a través de estudios exploratorios que evalúan alternativas complementarias de intervención en estos casos. El resultado ha sido la creación de programas o talleres enfocados en el desarrollo de las destrezas sociales, como la aplicación de terapias conductuales basadas en el modelo de Albert Bandura (Rivera, Lay, Moreno, Pérez, Rocha, Parra, Durán, García, Redondo & Torres Rivas, 2019) o la promoción de estilos de vida saludables relacionados a la alimentación balanceada y la ejecución interdiaria de actividad física (Otáñez 2017).

No obstante, el avance de la tecnología ha permitido la inserción de nuevas plataformas lúdicas que podrían favorecer indirectamente el desenvolvimiento de las habilidades sociales. A pesar de ser un área poco explorada por los investigadores en los estudios actuales, se ha intentado observar los diferentes efectos de ciertos subgéneros de videojuegos con el propósito de mejorar e incrementar las destrezas sociales en sus usuarios consumidores. Un ejemplo son los videojuegos activos, referidos como aquellos

que sincronizan los movimientos del jugador con su avatar del juego, favoreciendo el aumento de su dinamismo y protagonismo dentro y fuera del mismo (Luna, 2020).

De esta manera, el presente estudio tiene como finalidad principal observar si el uso de un videojuego activo, denominado Pokémon Go, puede estar relacionado con una manifestación positiva en las habilidades sociales de un grupo de jóvenes que utilizaron previamente la aplicación a comparación de otra agrupación que no usó aquel juego. Para explorar dicho objetivo se planteó medir las habilidades sociales en ambos grupos y examinar la posible presencia de diferencias significativas en las medianas obtenidas. Además, se indagó de manera específica sobre las posibles diferencias en las puntuaciones según el sexo de los participantes de cada grupo. Finalmente, se observó si los factores relacionados al tiempo de experiencia ejecutando el juego, las horas promedio de consumo semanal y los días semanales aproximados dedicados al juego tuvieron alguna implicancia en los puntajes alcanzados en el grupo de participantes jugadores.



# CAPÍTULO I: REVISIÓN Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## 1.1. Las Habilidades Sociales

Los primeros estudios realizados en torno a las habilidades sociales han sido planteados desde las primeras décadas del siglo XX. Algunos autores han señalado que éstos surgieron con mayor notoriedad entre el periodo de 1934 a 1935 mediante la ejecución de investigaciones enfocadas en la conducta en infantes (Delgado, 2017). No obstante, se ha discutido este hecho asegurando que el psicoanalista estadounidense Andrew Salter fue el primero en profundizar sobre la terapia conductual en su libro titulado *Terapia de Reflejos Condicionados* publicado en 1949, donde expone sobre el incremento de la expresividad humana mediante el empleo de seis técnicas asertivas referidas a (1) la expresión verbal de las emociones, (2) la expresión facial de las emociones, (3) hablar en primera persona, (4) estar de acuerdo al recibir cumplidos/alabanzas, (5) expresar desacuerdo e (6) improvisar (González & Jiménez, 2018).

Siguiendo el trabajo de Salter, el psiquiatra Joseph Wolpe fue el primero en acuñar el término *asertividad* en 1958, definiéndolo como una manera adecuada de actuar y expresar emociones frente a los demás, convirtiéndose en uno de las dimensiones más importantes de las habilidades sociales. Dicho autor creó un programa denominado *Entrenamiento Asertivo* con la finalidad de facilitar la expresión emocional y tratar pacientes con trastorno de ansiedad (Hurtado, 2018). Este programa fue utilizado años más tarde por Richard Lazarus en 1973 como una alternativa de terapia clínica (Briones, 2019). Posteriormente, los psicólogos Robert Alberti y Michael Emmons continuaron las investigaciones sobre la asertividad y publicaron el primer libro titulado *A Manual for*

*Assertiveness Trainers* 1978, en donde describen a dicha dimensión psicológica como aquella que favorece el desenvolvimiento dentro de un medio determinado para hacer frente a sus propias ideales evitando recurrir a conductas ansiosas y expresando emociones con honestidad, lo cual favorece la intervención y la solución de problemas de manera óptima (Farias, Espinoza & Mora, 2020).

En 1961, los psicólogos norteamericanos Edward Zigler y Leslie Phillips realizaron estudios basados en la psicología social sobre la competencia social premórbida en adultos internos de un hospital psiquiátrico, demostrando que la adquisición de dicho constructo resultó ser un tratamiento con mayor eficacia para disminuir las recaídas de los pacientes y su tiempo de permanencia dentro del hospital, a comparación de otros tratamientos aplicados en el mismo (Challco y Guzmán, 2018).

En 1967, Michael Argyle y Adam Kendon fueron los primeros en asociar el término de habilidades sociales con la psicología social, puesto que dicho término se vinculaba con la ejecución social, la cual comprende tres ejes fundamentales: (1) los procesos perceptivos, (2) los procesos cognitivos y (3) las conductas motoras. Por ello, observaron que el déficit de estas destrezas parecía asociarse a problemas en la percepción, traducción de la información, planificación, entre otras áreas. Además, sostuvieron que las conductas o competencias sociales se desarrollan dentro del contexto sociocultural y pueden prevenir trastornos psiquiátricos (López, 2017).

A finales de la década de los años 70, Arnold Goldstein realizó diferentes estudios junto con sus colaboradores y estableció tres categorías de habilidades para la vida que incluían a las destrezas sociales, cognitivas y para el control emocional. En este marco, creó una *Lista de Chequeos de Habilidades Sociales* con la finalidad de medir las capacidades que posee una persona para enfrentarse a diversas situaciones en un medio social (Monzón & Monzón, 2019). Posteriormente, Inés Monjas continuó dichas investigaciones inspirándose en los estudios de Goldstein y adaptó una nueva versión de la escala con ítems más específicos dirigida particularmente a la población infantil, creando así el *Cuestionario de Habilidades de Interacción Social* que utilizó durante el *Programa de Entrenamiento de Habilidades de Interacción Social* en 1993 (Vílchez, 2018).

En 1987 el psicólogo educativo Frank Gresham realizó las primeras investigaciones en torno a la integración escolar de niños y niñas con deficiencia intelectual mediante el uso de tres supuestos sociales. En dicho estudio desmintió que la población objetivo puede mejorar sus habilidades sociales únicamente a través de la



interacción, aceptación e imitación de conductas del alumnado no deficiente, puesto que en la década de los años 70 existía una ley educativa con la intención de acoplar de forma libre a los niños y niñas mentalmente deficientes, sin profundizar en sus verdaderas necesidades, y aseguró que la enseñanza de las destrezas sociales se da mediante programas estructurados basados en el aprendizaje social de Albert Bandura que incluía la manipulación de antecedentes del entorno del niño, la manipulación de consecuencias y el modelado (Wolstencroft, Robinson, Srinivasan, Kerry, Mandy & Skuse, 2018).

A modo de conclusión, desde el principio del siglo XX, los autores han profundizado en teorías claves para planificar programas que desarrollen las habilidades sociales y evaluar el desempeño mediante el empleo de cuestionarios en los diferentes grupos poblacionales. Ello se ha convertido en el cimiento de la elaboración y ejecución de programas actuales que tienen por finalidad el desenvolvimiento de los diversos componentes que constituyen las habilidades sociales.

### **1.1.1. Definición**

Mardones (2016) y Hurtado (2018) han manifestado que las habilidades sociales no poseen una definición única ni consistente, puesto que dependen parcialmente del contexto cultural en donde intervienen factores intrínsecos como la edad, el sexo, la educación, la clase social y las conductas que son consideradas adecuadas dentro de dicho entorno. En este sentido, no existe un patrón determinado de conducta para responder ante una misma situación, debido a que dos personas pueden actuar de distintas maneras según las normas que impone su propia cultura.

Sin embargo, diversos autores han intentado precisar conceptos para definir a las habilidades sociales. Uno de los conceptos más comunes refiere a dichas destrezas como un conjunto de conductas verbales y no verbales regidas por los pensamientos, emociones, creencias y valores individuales que permiten interactuar adecuadamente en un medio social con pares o personas de distintas edades, influyendo en la construcción y mantenimiento de relaciones interpersonales (Vera, López, Valle, & Mazacón, 2017; Shimizu, Nakashima & Morinaga, 2019).

Un individuo que posee estas habilidades es capaz de percibir, entender, descifrar y responder a los diferentes estímulos sociales, resaltando aquellas conductas procedentes de otras personas (Landecho, 2018). Ante ello, el sujeto adquiere un adecuado conocimiento para comunicarse con los demás, expresar emociones, actuar

frente a diversas situaciones y poseer actitudes necesarias para favorecer la interrelación de la persona con su entorno y alcanzar un determinado objetivo dentro de una situación social (Cueva & Carrasco, 2016; Chambi & Sucari, 2017). Además, otros autores consideran que las habilidades sociales son herramientas psicosociales con la función de facilitar el afrontamiento eficaz de los desafíos impuestos a lo largo de la vida (Bastidas & Ramírez, 2017).

Del mismo modo, León y Gil (citado en Torres, 2018) señalaron que las funciones de las habilidades sociales están dirigidas a reforzar la interacción dentro de un contexto social, adecuar las relaciones entre individuos, reducir el estrés y la ansiedad frente a situaciones sociales y mejorar la autoestima y el autoconcepto. Asimismo, Betancourth, Zambrano, Ceballos, Benavides y Villot (2017) afirmaron que influyen en el proceso de comunicación haciendo posible el manejo óptimo de los esquemas de acción, el respeto de las opiniones de los demás y la libre expresión de las propias emociones y pensamientos.

Bances (2019) aseguró que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades socio-afectivas que ponen en manifiesto la asertividad, la autoestima, la empatía, el manejo de emociones y la toma de decisiones, los cuales son consideradas dimensiones claves para favorecer el afrontamiento adecuado de las demandas generadas dentro de un entorno social y convertir la interacción con otras personas en una vivencia satisfactoria. Adicionalmente, Rivera, et al. (2019) afirmaron que las habilidades sociales son conductas de carácter instrumental con la finalidad de instaurar, mantener y potenciar las relaciones de apoyo intrapersonal, garantizando la supervivencia dentro de un colectivo social.

Por otro lado, Gardner (citado en Cáceres 2017) considera a estas capacidades como *inteligencia social*, puesto que permiten comprender el entorno para poder desenvolverse adecuadamente en él e interactuar de manera eficiente con otras personas. Esto se logra mediante la manifestación de cuatro capacidades fundamentales que intervienen en este proceso: a) el análisis social, para favorecer la comprensión del entorno; b) la conexión personal, referida a la empatía o al entendimiento de las emociones y opiniones de los demás; c) la organización grupal, para establecer decisiones y un adecuado liderazgo; y d) la negociación de soluciones, que garantiza la resolución óptima de complicaciones en el entorno.

De todas las definiciones planteadas, en este estudio se plantea abordar el concepto de las habilidades sociales relacionado a aquellas destrezas conductuales,

afectivas y cognitivas que permiten comprender un determinado medio social, facilitando al sujeto las conductas necesarias para interactuar con pares o personas de diferentes edades y responder ante las demandas generadas dentro del mismo.

### **1.1.2. Clasificación**

La clasificación de las habilidades sociales es un tema que ha sido abordado por diferentes autores con la intención de agrupar conductas similares en categorías que permitan analizar estas destrezas de manera más óptima. Además, dicha categorización depende de distintos factores, siendo el más relevante la etapa del ciclo vital que atraviesa cada personas. A continuación, se presentan las tres clasificaciones más importantes ejecutadas por distintos autores al momento de aplicar programas con la finalidad de estudiar e incrementar el nivel de habilidades sociales en una determinada población.

#### **a. Perspectiva de Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein**

Una de las clasificaciones más utilizadas en los estudios enfocados en la población de adolescentes y jóvenes —aunque también puede ser empleada en poblaciones de adultos por su gran utilidad— ha sido propuesta por Arnold Goldstein, Robert Sprafkin, Jane Gershaw y Paul Klein en 1978. Dicho autor junto sus colaboradores establecieron 50 conductas diferentes distribuidas en seis dimensiones que deberían ser adquiridas gradualmente desde la infancia, fortalecerse en la etapa escolar y continuar a lo largo del ciclo vital de cada sujeto (Monzón & Monzón, 2018):

- **Primeras habilidades sociales**

También son conocidas como Habilidades Sociales Básicas. Son las conductas esenciales que permiten a un individuo encontrar un mecanismo adecuado para entablar comunicación con otros sujetos y lograr mantener dicha conversación. Estas habilidades son las primeras en desarrollarse desde la etapa infantil y son la base para el desarrollo posterior a nivel interpersonal de los niños y las niñas.

Comprende ocho conductas: Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas y hacer un cumplido.

- **Habilidades sociales avanzadas**

También son denominadas como Habilidades Sociales Complejas. Son las conductas que favorecen las estrategias necesarias para manejar una situación social eficientemente y resolver un problema de manera adecuada. Comúnmente se desarrollan después de haber adquirido la base de las primeras habilidades sociales.

Comprende seis conductas: Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás.

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Son las capacidades para lograr identificar las propias emociones que se experimentan durante una situación social con el propósito de reconocer las emociones de los otros sujetos y poder intervenir efectivamente ante una demanda de dicho contexto.

Comprende siete conductas: Conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado de otro, expresar afecto, resolver el miedo y autorrecompensarse.

- **Habilidades alternativas a la agresión**

Son las destrezas que favorecen la negociación o el intercambio de conductas impulsivas, violentas o agresivas por conductas sustitutorias para resolver apropiadamente los conflictos sociales y evitar problemas futuros.

Comprende nueve conductas: Pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, empezar el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás y no entrar en peleas.

- **Habilidades para hacer frente al estrés**

Son las destrezas necesarias para actuar frente a una situación de presión social que genera tensión y desequilibrio emocional, evitando sentirse avergonzado o cohibido y poder defender a otras personas.

Comprende doce conductas: Formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después del juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan solo, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil y hacer frente a las presiones de grupo.

- **Habilidades de planificación**

Conforman aquellas conductas que favorecen la elección de respuestas determinadas para actuar dentro de un contexto social con la finalidad de completar un tarea de manera satisfactoria y organizada.

Comprende ocho conductas: Tomar iniciativas, determinar la causa de un problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, reunir información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión y concentrarse en una tarea.

- a. **Perspectiva de Monjas**

Otra clasificación trascendental ha sido realizada por la psicóloga y docente Inés Monjas en 1993 (Delgado, 2017; Vílchez, 2018), quien estudió las destrezas sociales a las cuales denominó como Habilidades de Interacción Social con el objetivo de evaluar si los niños, las niñas y los adolescentes poseían las capacidades necesarias para interrelacionarse con otras personas de manera eficiente y satisfactoria. De este modo, estableció 30 conductas distintas que también fueron divididas en seis categorías, donde cada una comprende cinco conductas diferentes:

- **Habilidades básicas de interacción social**

Son las primeras destrezas en ser aprendidas desde la etapa más temprana de la infancia. Constituyen conductas sencillas que abarcan gestos, acciones y mensajes cortos con la finalidad de mostrar simpatía dentro de un grupo de pares o personas adultas y poder congeniar adecuadamente con ellos.

Abarca las siguientes conductas: sonreír y reír, saludar, presentarse, hacer un favor y ser cortés/amable.

- **Habilidades para hacer amigos y amigas**

Estas destrezas generalmente se manifiestan durante las horas lúdicas, donde el niño se agrupa con sus pares basándose en sus afinidades e intereses de juego, lo cual permite favorecer a su vez su aceptación dentro del grupo y la resolución de posibles conflictos de manera asertiva.

Abarca las siguientes conductas: reforzar a los otros, iniciar socialmente, unirse a un juego con otros, ayudar y cooperar/compartir.

- **Habilidades conversacionales**

Se manifiestan a través del lenguaje, la paralingüística y los gestos que emite un niño. Para ello es necesario que desarrollen la capacidad de expresar mensajes de manera concisa con la finalidad de que sus iguales puedan comprender lo que desea transmitir. Asimismo, intervienen elementos cognitivos y emocionales que permiten la creación de estrategias conversacionales.

Abarca las siguientes conductas: iniciar conversaciones, mantener conversaciones, terminar conversaciones, unirse a la conversación con otros y conversar en grupo.

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Son las capacidades que influyen en la expresión adecuada de las emociones delante de otras personas sin mostrar timidez o vergüenza, garantizando una convivencia apropiada y un clima agradable dentro del grupo social.

Abarca las siguientes conductas: autoafirmar de forma positiva, expresar emociones, recibir emociones, defender los propios derechos y defender las opiniones propias.

- **Habilidades de solución de problemas interpersonales**

Son las destrezas que permiten al niño responder de manera asertiva frente a las críticas, objeciones, reclamaciones, rechazos o reproches de otros niños o adultos, evitando actuar con agresividad y haciendo respetar sus derechos como persona.

Abarca las siguientes conductas: identificar problemas interpersonales, buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir una solución y probar la solución.

- **Habilidades para relacionarse con los adultos**

De la misma manera que el niño desarrolla destrezas para relacionarse con sus pares, también lo hace con personas mayores a él mediante la manifestación de actitudes y acciones que ponen en evidencia el respeto y la asertividad.

Abarca las siguientes conductas: ser cortés con los adultos, reforzar al adulto, conversar con el adulto, hacer una petición al adulto y solucionar problemas con adultos.

#### **b. Perspectiva de Gismero**

Una tercera categorización fue planteada por Elena Gismero en el año 2010 (citado en Briones, 2017; Chalco & Guzmán, 2018), quien también dividió a las habilidades sociales en seis dimensiones, las cuales comprenden 33 conductas que tienen como propósito observar las diversas dificultades que puede presentar una persona ante el surgimiento de una demanda dentro de una situación social determinada y evaluar los recursos personales para hacer frente a dichas dificultades.

- **Autoexpresión de situaciones sociales**

Evalúa los diferentes mecanismos de expresión verbal y no verbal, es decir, la capacidad para manifestar emociones, pensamientos y opiniones dentro de distintos contextos sociales, realizándose de manera espontánea sin que se presenten sentimientos de temor, timidez o ansiedad.

Analiza nueve autoexpresiones: temor a ser estúpido, costarle hacer una llamada, guardar la expresión de opiniones, evitar reunirse por miedo a decir alguna tontería, costarle expresar sentimientos, preferir una carta de presentación al tener una entrevista, molestarse cuando le dicen que le gusta algo y costarle expresar su opinión en público.

- **Defensa de los propios derechos como consumidor**

Corresponde a las conductas asertivas que intervienen al momento de hacer valer los derechos de uno mismo frente a situaciones de consumo de bienes materiales o productos donde se atenta contra éstos.

Evalúa cinco conductas: devolver un objeto comprado luego de ver que tiene un defecto, quedarse callado cuando atienden a alguien que llegó después, callar a alguien que lo moleste en algún sitio, no regatear y fingir que no se da cuenta de algún hecho.

- **Expresión de enfado o disconformidad**

Consiste en la manifestación de enojo o sentimientos negativos de manera justificada cuando uno no se encuentra de acuerdo con un acontecimiento u opinión que afecta de alguna forma el propio bienestar.

Analiza cuatro conductas: reservar la opinión cuando se está en desacuerdo, preferir ocultar los sentimientos que expresar enfado, preferir no expresar sentimientos de cólera aunque tenga motivos y preferir callar para evitar problemas.

- **Decir no y cortar interacciones**

Se refiere a la capacidad de negarse ante un acontecimiento que pueda resultar incómodo o desagradable, aunque haya sido generado por personas cercanas al sujeto. Asimismo, permite poner un límite temporal o prolongado a una relación que pueda perjudicar de alguna forma al sujeto.

Evalúa seis conductas: no insistir, presentar dificultades para cortar la llamada de un amigo, no saber decir no, no saber callar a quien habla mucho, presentar dificultades para comunicar una decisión y no saber negarse.

- **Hacer peticiones**

Corresponde a las habilidades de solicitar la realización de un favor sin sentirse cohibido, reclamar algún bien material que se ha prestado en algún momento o exigir un intercambio de objetos cuando uno se encuentra disconforme con un objeto recibido.



Analiza cinco conductas: presentar dificultades para pedir la devolución de algo prestado, hacer un nuevo pedido, volver a pedir si no le dieron completo el dinero, hacer recordar a alguien cuando presta dinero y presentar dificultades para pedir un favor.

- **Iniciar interacciones con el sexo opuesto**

Se refiere a la capacidad de entablar comunicación verbal con una persona conocida o desconocida del sexo opuesto sin mostrar timidez o vergüenza y crear un vínculo satisfactorio para poder relacionarse a largo plazo con aquella persona.

Evalúa cinco conductas: presentar dificultades para intercambiar palabras con el sexo opuesto, presentar dificultades para decir un halago, presentar dificultades para hacer un cumplido, tomar la iniciativa para entablar conversación si ve una persona atractiva y presentar dificultades para pedir una cita.

Las tres perspectivas de clasificación establecidas por Goldstein, Monjas y Gismero comparten la mayor parte de las conductas mencionadas, aunque han sido distribuidas por categorías de diferentes maneras según el criterio de cada autor, puesto que pretenden analizar el comportamiento emitido por una muestra poblacional con un rango de edad determinado. Entre las principales conductas semejantes observadas, se destaca la habilidad para expresarse de manera asertiva frente a personas del mismo grupo de edad o de otras edades haciendo uso de estrategias verbales y no verbales el reconocimiento de los propios sentimientos para comprender los sentimientos de los demás; el establecimiento de límites; la realización de peticiones, la defensa de la propia postura; el respeto de las opiniones ajenas; y la autorregulación emocional para evitar recurrir a conductas agresivas que puedan perjudicar el bienestar de los demás.

### **1.1.2. Componentes**

Las habilidades sociales son consideradas como un constructo multidimensional puesto que se componen de tres áreas internas del sujeto relacionadas a la conducta, la cognición y las emociones. Sin embargo, cada uno de dichos componentes puede abarcar diferentes repertorios de conducta, debido a que las descripciones de cada uno varían según la perspectiva de los investigadores (Mardones, 2016).

Fernández, Palomero y Teruel (citado en Tapia & Cubo, 2017) señalaron dos únicos componentes de las habilidades sociales: el componente conductual y el

componente fisiológico. El primero hace referencia a dos pautas: (1) las conductas prosociales como escuchar, pedir ayuda, cooperar, trabajar en equipo, compartir ideas y dialogar, y (2) las conductas facilitadoras de la interrelación con los demás que comprenden estrategias para iniciar una conversación, solicitar cambios, hacer sugerencias, ser asertivos y defender los derechos propios. En el segundo componente se encuentra el ámbito afectivo el cual se constituye de la autorregulación emocional, el autoconocimiento, la expresión emocional y la empatía

Por otro lado, en las investigaciones posteriores se ha señalado la existencia de un tercer componente orientado al ámbito cognitivo. Huertas (2017) lo definió como aquél que incluye los patrones de pensamiento, auto verbalizaciones, valores subjetivos, sistemas de autorregulación y expectativas. Además, definió al componente conductual como aquel que abarca las destrezas de autoafirmación, comunicativas y de cooperación. Por último, señaló que el componente fisiológico incluye a las habilidades relacionadas con la autorregulación de las emociones.

Por su parte, otros autores (Chambi & Sucari, 2017; Chambi, 2018; Torres, 2018; Sánchez, Osorio & Ríos, 2019) han considerado al componente cognitivo como aquel conformado por (1) las habilidades de percepción y (2) las variables cognitivas de la persona que combinan atributos relacionados a las estrategias de codificación, competencias, expectativas, motivaciones y constructos personales. El componente conductual constituye tres elementos: (1) elemento no verbal que incluye las expresiones corporales como la sonrisa, mirada, distancia física, postura y orientación; (2) el elemento paralingüístico que abarca el volumen de la voz, fluidez, tono y velocidad; y (3) el elemento verbal referido al habla, el contenido de la conversación y las habilidades heterosociales. El componente fisiológico comprende dos clases de manifestaciones: (1) manifestaciones psicológicas vivenciadas de manera interna como la presión sanguínea, frecuencia cardíaca, respuestas electro dermales y flujo sanguíneo; y (2) las manifestaciones emocionales de la auto percepción, la autoestima y el control de la ansiedad.

Otro punto de vista sostiene Delgado (2017) quien ha considerado al componente cognitivo como aquel que está constituido por la percepción e interpretación del mundo exterior; la elaboración de estrategias y solución de problemas; y la anticipación de consecuencias. El componente conductual se conforma de elementos no verbales que abarcan la paralingüística, proxémica y kinésica, mientras que los elementos verbales comprenden la expresión oral de los pensamientos, ideas y sentimientos. El componente

fisiológico abarca la inteligencia emocional, la cual puede conformarse de las emociones positivas que incluye a las sensaciones agradables y placenteras; y las emociones negativas que integra a las sensaciones desagradables y de displacer.

Finalmente, Díaz (2020) describió al componente cognitivo como aquel que permite percibir y comprender la información emitida por los estímulos ambientales con la intención de poder reaccionar o actuar de manera adecuada dentro de un medio social, por ende, abarca seis clases de percepciones: percepción de formalidad, percepción del ambiente cálido, percepción del ambiente privado, percepción de familiaridad, percepción de restricción y percepción de distancia. El componente conductual depende de la experiencia adquirida por cada sujeto mediante la observación del comportamiento emitido por las personas con las que mantiene algún tipo de interacción, permitiéndole aprender distintos repertorios de conducta verbal, no verbal y paralingüística.

#### **1.1.4. Las habilidades sociales durante la adultez emergente**

La adquisición de las habilidades sociales se da mediante un proceso complejo que inicia dentro del entorno familiar al observar e imitar las conductas verbales y no verbales de cada uno de los miembros que conforman dicha unidad y continúa a lo largo de la infancia (Landecho, 2018). La etapa escolar también constituye un rol importante en aquel proceso al considerarse una estructura de formación sistemática para el infante, puesto que en ella aprende a interactuar con sus pares u otros adultos poniendo en práctica las costumbres y los valores adquiridos inicialmente dentro de la unidad familiar (Vera, et.al, 2017). Este proceso formativo no concluye en una determinada etapa del ciclo vital, dado que durante las etapas posteriores el sujeto continúa estableciendo nuevos vínculos con otras personas que pueden influir o no en el fortalecimiento de dichas destrezas.

Durante la adultez emergente, etapa que comienza entre los 17 a 18 años de edad y generalmente culmina a los 22 años —e incluso puede extenderse hasta los 25 a 26 años de vida—, estos vínculos se vuelven más importantes debido a que conforman un elemento clave para la formación de la autonomía e identidad en los jóvenes (Jaramillo, 2019). Si un adulto joven ha atravesado adecuadamente las etapas previas y ha contado con el apoyo de su grupo de pares, será capaz de realizar responsablemente las tareas propias de la adultez, afrontar sus problemas, tomar decisiones evaluando posibles limitaciones y planificar objetivos a largo plazo según sus intereses (Tirado, 2017).

En base a lo mencionado, resulta indispensable que los jóvenes adquieran y desarrollen habilidades sociales con el propósito de establecer vínculos eficaces con otras personas mediante la manifestación de conductas saludables que pongan en evidencia el respeto y la empatía. Como se ha indicado anteriormente, estas destrezas se van forjando a través de la experiencia vivencial y el proceso evolutivo del ser humano al interactuar con diferentes grupos de personas de distintas edades, lo cual permite poner en manifiesto los múltiples mecanismos de aprendizaje adquiridos en las etapas previas y que favorecen a su vez el establecimiento de las competencias emocionales y el carácter individual (Huertas, 2017; Tacca, Cuarez & Quispe, 2020).

De esta manera, un joven que posee habilidades sociales, sabe comunicarse de forma fluida y activa, pone en manifiesto conductas reflexivas, expresa sus emociones y se enfrenta ante sus propias dificultades (Monzón & Monzón, 2019). Asimismo, la presencia de estas capacidades permite la expresión asertiva de pensamientos, sentimientos, derechos, actitudes y deseos, garantizando la convivencia y el respeto entre las personas y la resolución de problemas futuros (Cáceres, 2017). Además, su ejercicio frecuente favorece la evaluación positiva y aceptación por parte del grupo social, influyendo al mismo tiempo en la mejora de su autopercepción, el incremento de su autoestima y la satisfacción consigo mismo (Chambi & Sucari, 2017).

Por otro lado, se ha contemplado que la adquisición de las habilidades sociales favorece el desarrollo de la competitividad y el destacamento de los jóvenes, lo cual influye de manera positiva en la realización de las metas personales, ya sea de ámbito académico o laboral (Betancourth, et al., 2017; Holst, Galicia, Gómez & Degante, 2017). Además, fomenta el crecimiento personal mediante el aprendizaje de la adaptación dentro de distintos contextos socioculturales; el conocimiento de sí mismo y de los demás; la formación de amistades que serán fuente de apoyo emocional y de disfrute; y el afrontamiento de problemas mediante el autocontrol y la autorregulación (Landecho, 2018).

Por último, Monjas (citado en Rivera, et al., 2019) señaló que estas destrezas también influyen en el desenvolvimiento de diversas estrategias tales como conductas de reciprocidad, empatía, aprobación de perspectivas y roles, intercambio de liderazgo, cooperación en las tareas y negociación de acuerdos. Asimismo, alegó que favorecen el desarrollo moral y el aprendizaje de valores y del rol sexual.

### **c. Habilidades sociales según el sexo de los adultos jóvenes**

Como se ha contemplado en las diferentes declaraciones expresadas por los autores mencionados, la adquisición y la adecuada manifestación de las habilidades sociales resulta indispensable para el desenvolvimiento cotidiano de los jóvenes. Por tal motivo, se han llevado a cabo diversos estudios dirigidos a aquella población, con la finalidad de explorar y medir dicho constructo haciendo uso principalmente de las escalas citadas anteriormente —escalas de Goldstein, Monjas y Gismero— para observar de qué manera incide y el grado de variabilidad en función del sexo masculino y femenino.

Carrasco y Cueva (2017) ejecutaron un estudio no experimental comparativo a un total de 198 jóvenes estudiantes de la Ciudad de Tarapoto y encontraron que las mujeres suelen alcanzar niveles más elevados en las puntuaciones de sus habilidades sociales a comparación de sus pares varones. Asimismo, Betancourt, et al, (2017) quienes trabajaron un estudio descriptivo transversal aplicado a una muestra de 82 estudiantes del municipio de San Juan de Pasto, Colombia, señalaron que las mujeres obtuvieron mejores destrezas sociales que los varones, sobresaliendo particularmente en las dimensiones relacionadas con la habilidad de iniciar/mantener una conversación, expresar sus sentimientos y hacer/rechazar peticiones, lo cual les permite establecer vínculos de manera más eficiente y solucionar adecuadamente los conflictos.

Sosa y Salas-Blas (2020) efectuaron un estudio asociativo dirigido a 212 estudiantes de cuatro instituciones educativas diferentes pertenecientes a la Ciudad de Lima, donde encontraron que en el sexo femenino se contempló una predominancia en las dimensiones de las habilidades de interacción con otras personas y habilidades de planificación, puesto que suelen considerarse a las mujeres como el género con mayor empatía y asertividad, por lo tanto pueden solucionar satisfactoriamente sus problemas, expresar sus pensamientos y/o emociones de una manera óptima y logran centrarse en sus metas y objetivos hasta llegar a concretarlas.

Por su parte, Holst, et al. (2017) efectuaron un estudio a una muestra de 200 estudiantes de Zaragoza, México, en donde evidenciaron que las mujeres habitualmente manifiestan conductas de empatía y expresión de sentimientos positivos, no obstante, también se ha observado que los varones muestran cierto grado de empatía y una mayor habilidad para comunicarse al momento de interactuar con personas en situaciones engorrosas.

Del mismo modo, Briones (2017) realizó un estudio comparativo donde dividió los valores obtenidos en las habilidades sociales en tres niveles de medición —bajo,

medio y alto— para indagar sobre las alteraciones que puede presentar la variable según el sexo de cada participantes y encontró que en todos los niveles, los varones presentaban un porcentaje ligeramente predominante a diferencia de las mujeres.

Finalmente, Tacca, et al. (2020) utilizaron un diseño no experimental y transversal en un grupo de 324 estudiantes, hallando una predominancia por parte del sexo masculino en las habilidades sociales en general, destacando en las dimensiones de iniciar interacciones con el sexo opuesto, autoexpresión y hacer peticiones. Los investigadores alegaron que dicho descubrimiento podría deberse a que también obtuvieron mayores puntuaciones en las áreas de autoconcepto y autoestima que pueden ser un incentivo para relacionarse efectivamente.

## 1.2. Los videojuegos

El origen de la interacción en los videojuegos surgió a mediados del siglo XX. Algunos autores han considerado a *Tennis for two* como el primer videojuego en contar con una dinámica interactiva entre los jugadores; este fue creado en 1958 por el físico Williams Higinbotham mediante un osciloscopio, quien no lo patentó a pesar de su gran éxito (Sánchez & Silveira, 2019). No obstante, otros estudios aseveraron que *Spacewar!*, desarrollado por Stephen Russell en 1961, fue el primero en marcar el inicio de la interrelación entre los usuarios (Challco & Guzmán, 2018).

Una década después apareció *Galaxy Game*, desarrollado por Bill Pitts y Hugh Tuck en 1971 tomando el modelo de *Spacewar!*, convirtiéndose en la primera computadora recreativa colocada en uno de los pasillos de la Universidad de Stanford con fines particularmente comerciales. Sin embargo, esta decisión no sólo generó el incremento de los ingresos financieros, sino también la interacción entre los estudiantes debido a que tendían a reunirse en torno a la máquina durante sus horarios libres para entretenerse junto a sus compañeros (García, 2016). Asimismo, en aquel mismo año se dio el lanzamiento de *Computer Space*, patentada por Nolan Bushnell, la cual tuvo una mayor difusión en las áreas públicas de diferentes universidades por ser la primera máquina producida en serie (Medá, 2018).

En 1972 apareció la primera consola denominada *Magnavox Odyssey* que fue desarrollada por Ralph Baer, la cual incluía dos comandos y seis videojuegos diferentes con la finalidad de motivar a que dos jugadores pudieran interactuar durante una partida, pero los errores de su publicidad disminuyeron su venta progresivamente (Acosta,

Mendoza & Vargas, 2018). Además, otro obstáculo fue el lanzamiento de *Pong*, un videojuego creado por Al Alcorn en el mismo año y que perteneció a la empresa Atari fundada por Nolan Bushnell; este videojuego presentaba una temática más dinámica del juego ping pong creado por Baer, originando una mayor demanda del público consumidor por acrecentar el entretenimiento entre los jugadores (González, 2018).

En 1978 surgió el primer videojuego japonés llamado *Space Invader* ejecutado mediante una máquina recreativa, fue desarrollado por Toshihiro Nishikado y se comercializó en diferentes establecimientos públicos con el propósito de congregarse a los jugadores en un área en común, hecho que le permitió alcanzar una denominación de fenómeno social durante aquella época (Fernández, 2019).

La década de los 80 se convirtió en la era de la mercantilización de los videojuegos con escenarios y dinámicas espaciales como su temática más recurrente. Entre los principales videojuegos interactivos de aquel tiempo destacaron *Jumpman*, *The Legend of Zelda* y *Donkey* provenientes de la compañía japonesa Nintendo, la cual lanzó años más tarde la primera consola portátil denominada *Game Boy* que contenía la primera versión del juego *Tetris*, favoreciendo la interrelación de los jugadores en áreas públicas (Sánchez y Silveira, 2019). Seguidamente, en la década de los 90 aparecieron otros juegos famosos para consolas como *Sonic*, *Pokémon*, *Mortal Kombat*, *Doom*, *Warcraft* y *Tomb Raider* que hoy en la actualidad cuentan con versiones mejoradas (Ruíz, 2017).

Posteriormente, el permanente avance tecnológico sumado al auge del internet en el principio del siglo XXI influyó notablemente en el surgimiento de los videojuegos en línea que permitían la interacción de dos o más jugadores a través de conversaciones virtuales con la finalidad de competir o cooperar en una partida del juego para alcanzar una tarea determinada o un nivel de dificultad (Ruíz, 2017; Torres, Cevallos, Oliva & Castaño, 2019). Años más tarde, la creación de nuevas plataformas sociales incrementó dicha interacción mediante llamadas o videollamadas, favoreciendo la formación de comunidades de aficionados pertenecientes a diferentes localidades que se relacionaban más allá de dicho contexto (Challco & Guzmán, 2018; Vázquez, 2019).

### **1.2.1. Definición**

En varias investigaciones se ha señalado la ausencia de una sola definición que describa a los videojuegos, puesto que son un sistema complejo que abarca tanto la tecnología multimedia como la acción lúdica desarrollada, convirtiéndose en un campo

enriquecedor estudiado desde diferentes áreas como la informática, psicología, medicina, sociología y educación (Pereira & Alonzo, 2016; De Santis, Distéfano & Mongelo, 2017).

Una de sus definiciones más comunes está orientada al ámbito tecnológico. Calvo (2018) describe a los videojuegos como todo tipo de tecnología multimedia normativa ejercida de forma voluntaria a través de diferentes software y hardware que conectan con distintas redes de ocio, recreación, comunicación o información. Del mismo modo, Sánchez y Silveira (2019) refieren al término como aquél que es ejecutado mediante un dispositivo electrónico, convirtiéndose en una forma de entretenimiento durante el tiempo libre que desarrolla simultáneamente habilidades cognitivas.

Amaro y Yépez (2016) lo describen como un sistema que fusiona material visual y auditivo exhibido mediante diferentes plataformas electrónicas que son ejecutados de manera individual, dual o grupal, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el entretenimiento. Asimismo, Esquivel, Edel, Navarro y García (2018) aseguraron que son programas computarizados donde el usuario debe cumplir una serie de reglas y tareas para poder alcanzar determinados objetivos sin requerir de un excesivo esfuerzo mental y poniendo en práctica sus experiencias previas de aprendizaje.

Por otro lado, desde una perspectiva psicológica-social, Moscardi (2018) define a los videojuegos como una preferencia de ocio interactivo que requiere de la participación activa de los jugadores mediante un sistema de reglas formales que lo componen, permitiendo aportar tecnología, estética y creatividad dentro del contexto social. Asimismo, Challco y Guzmán aseguraron que son mecanismos utilizados por un usuario para satisfacer sus necesidades internas, relacionadas al bienestar emocional, mediante el cumplimiento de metas/objetivos específicos, el alcance de estados de ánimo positivos, la adquisición de niveles de experiencia y el desarrollo de destrezas.

Bernal (2021) aseguró que los videojuegos son sistemas de entretenimiento virtual conformados por escenarios lúdicos que facilitan oportunidades para aprender de manera no intencionada, permitiendo la creación de alianzas entre jugadores. la adquisición de habilidades comunicativas, el reconocimiento de sus propias emociones y el establecimiento de estrategias. Del mismo modo, Martín y Vílchez (2017) describieron a dichos sistemas como mundos libres donde el usuario se relaciona con otros jugadores y cumple un rol en particular para llevar a cabo determinados objetivos siguiendo una variedad de posibilidades de manera autónoma, permitiendo brindar una experiencia satisfactoria.



Por último, Martínez y Sanz Martos (2018) consideran a los videojuegos como un mecanismo de socialización, puesto que favorecen el establecimiento y reforzamiento de las relaciones interpersonales mediante la búsqueda de espacios donde un usuario pueda compartir con otros jugadores la dinámica que compone al videojuego por el cual se siente inclinado a fin de completar una tarea de un determinado nivel, mantenerse al día con las últimas noticias del juego o interactuar más allá de éste.

### **1.2.2. Clasificación**

La clasificación de los videojuegos ha sido una de las áreas más trabajadas por los investigadores dedicados al estudio de dichas tecnologías electrónicas. Los primeros intentos de categorizarlos surgieron en las últimas décadas del siglo XX con la creación del primer sistema de software denominado *Entertainment and Leisure Software Publishers Association* [ELSPA], sin embargo, este sistema contaba con etiquetas elementales que no incluía a los diferentes contenidos y temáticas abordadas en los videojuegos. A raíz de ello, en los años posteriores se implementó el software mencionado para desarrollar el código *Pan European Game Information* [PEGI] que permitió catalogar a los videojuegos mediante símbolos consensuados para autorregular su utilización basándose en dos características relevantes: (1) la edad del público consumidor y (2) la temática principal, es decir, si exponen contenidos de violencia, actividad o insinuación sexual, lenguaje obsceno o consumo de drogas (Guerra & Revuelta, 2016).

No obstante, el código PEGI no es el único criterio tomado en cuenta para clasificar a los videojuegos, puesto que también se ha sugerido considerar aspectos como el tipo de hardware utilizado, la dinámica establecida o la mecánica trabajada (Hernández, Cano & Parra, 2016; Serna, 2020). Además, Granic, Lobel y Rutger (citado en De Santis, et al., 2017) han evaluado la inserción dos ámbitos importantes para diferenciar a los videojuegos: el primero corresponde a la complejidad desarrollada, abarcando desde los más sencillos de ejecutar hasta los de mayor sofisticación; y en segundo lugar se encuentra el nivel de interacción establecido que hace referencia a la cantidad de personas necesarias para poder completar una partida de juego. Bajo este marco, se ha tomado en consideración a dos clasificaciones fundamentales para diferenciar a los videojuegos en este estudio: (a) según el género y (b) según el tipo de realidad empleada.

#### **a. Géneros de los videojuegos**

Clasificar a los videojuegos por géneros es una de las decisiones más comunes que comparten los investigadores en torno al tema, la mayor parte de ellos considera que es necesario utilizar variables sencillas para distinguirlos. Sin embargo, al ser sistemas electrónicos complejos, los videojuegos pueden compartir características similares entre ellos y más de un género a su vez. A continuación, se describen los más comunes (Martín & Vilchez, 2017; Ruíz, 2017; Calvo, 2018).

- **Acción**

Son videojuegos que requieren de una gran demanda cognitiva para ser ejecutados. El jugador debe prestar una atención total a cada movimiento de la partida y responder a ellos con gran rapidez para poder obtener la victoria. Entre los subgéneros más usuales pertenecientes a esta clasificación, se encuentran los videojuegos de lucha, juegos de plataformas, carreras y máquinas arcade.

- **Aventura**

Estos videojuegos tienden a ser efectuados de manera aislada en computadoras, debido a que contienen una temática fantástica conformada de elementos narrativos, donde el jugador debe interactuar con personajes del mismo juego y utilizar su capacidad para explorar el mundo presentado.

- **Deporte o e-Sports**

Son videojuegos que plasman un escenario deportivo para ser ejecutado de manera solitaria o en equipos. Poseen mucha popularidad entre los aficionados, puesto que se puede jugar partidas basadas en torneos de la vida real. Entre los más comunes se hallan Fifa, Fortnite, Counter-Strike, Dota y Overwatch.

- **Disparos o shooter**

Son videojuegos que también requieren de gran habilidad cognitiva, puesto que ponen en manifiesto la función visoespacial para que el jugador pueda apuntar el arma al blanco y realizar los movimientos necesarios que derroten a su oponente.

- **Estrategia**

Son aquellos que ponen en manifiesto la agudeza de pensamiento para planificar adecuadamente el itinerario que permita culminar de manera satisfactoria una partida de juego. La mayor parte de éstos poseen una temática de contienda como Age of Empires, World of Warcraft, Civilization, entre otros.

- **Lógica**

Estos videojuegos desarrollan la inteligencia del jugador a través de la capacidad atencional y la toma de decisiones para llevar a cabo un movimiento que será la base fundamental de los demás y poder derrotar al oponente, el cual puede ser la misma computadora u otro jugador. Entre los más comunes se encuentran juegos de ajedrez, damas, puzzles y acertijos.

- **Rol**

Son aquellos que favorecen al jugador la manipulación y control total de la dinámica del juego, puesto que se basa en los movimientos ejecutados y acciones adoptadas para ir construyendo paso a paso una historia fantástica dentro del juego. ofreciéndole plena autonomía y singularidad al usuario.

- **Simulación**

Estos videojuegos intentan plasmar un escenario real con una dinámica en particular, utilizando softwares especiales que permitan al jugador experimentar sensaciones físicas y emocionales, dando así una vivencia casi real. En la actualidad se han implementado estos softwares con realidad aumentada para afinar dicha experiencia.

## **b. Según el tipo de realidad**

Otra forma de categorizar a los videojuegos es partiendo del tipo de realidad o entorno presentado dentro del mismo.

- **Realidad Virtual**

Este término surgió por primera vez en 1935 en la novela de ciencia ficción del escritor Stanley Weinbaum titulada *Pygmalion Spectacles*, año en el que aún no se había patentado ningún sistema electrónico en el campo de los videojuegos. Sin embargo, años más tarde se empezó a utilizar esta categoría como la base para la creación de las primeras plataformas lúdicas, lo cual le otorgó mayor visibilidad a finales de la década de los 80 (Rubio y Gértrudix, 2016). Esta realidad se caracteriza por presentar al escenario del juego como un entorno artificial creado por las tecnologías digitales, donde el usuario se desplaza mediante la manipulación de un comando para interactuar en tiempo real con los personajes que conforman ese mundo (Otegui, 2017).

- **Realidad Aumentada**

La realidad aumentada siguió una historia similar a la realidad virtual. Esta apareció en 1962 con el lanzamiento de un prototipo denominado *Sensograma* creado por el cineasta Morton Heilig y a partir de los años 90 fue visibilizada de manera más notoria en la trama de algunas cintas cinematográficas famosas de ciencia ficción, siendo finalmente acuñado el término en 1992 por Tom Caudell. (Pallarés, 2016). Posteriormente, en el siglo XXI se dio el auge de esta tecnología aplicada a computadoras y smartphones para crear diversos programas de marcadores y geolocalización, tomando gran popularidad en la actualidad puesto que se caracteriza por superponer los elementos digitales sobre el medio físico real sin modificarlo, otorgando una experiencia única de realidad mixta al combinar el mundo real con la fantasía (Rigueros, 2017).

### **1.2.3. Videojuegos activos: El caso de Pokémon Go**

Los videojuegos activos, también conocidos como *exergames*, son una tecnología más moderna de juegos electrónicos que se patentó a principios del siglo XXI y se caracterizan por la sincronización de los movimientos reales del usuario con su

propio avatar del juego mediante mecanismos especiales conocidos como acelerómetros y sensores ópticos reproducidos en la pantalla de un ordenador, consola o dispositivo portátil (Acosta, Mendoza & Vargas, 2018). Dicha particularidad ha sido de gran interés para la realización de diversos estudios en torno a los beneficios que pueden producir en el desenvolvimiento de diferentes capacidades a nivel físico y mental en la población de adultos jóvenes.

En la mayor parte de investigaciones se ha abordado de manera específica temas relacionados a la salud corporal como el incremento de la actividad física, puesto que el consumo moderado semanal de los videojuegos activos puede motivar a los usuarios a realizar deportes y/o ejercicios con el propósito de mantener la salud cardiovascular y reducir los riesgos de padecer enfermedades del metabolismo como la obesidad, la hipertensión o la diabetes (De Brito, Perrier, Brito & Costa, 2018).

Además, se ha demostrado que algunos de estos videojuegos pueden intensificar algunas funciones cognitivas relacionadas a la atención selectiva, la concentración, la motivación, el rendimiento académico y la sensación de bienestar (Adachi & Willoughby, 2017; López, 2017). En base a estos descubrimientos, se ha sugerido el uso de los videojuegos activos como una herramienta alternativa para la promoción de conductas saludables, debido a que reducen los índices de sedentarismo y aumentan el bienestar físico-emocional de los jóvenes (López, 2016).

Si bien los beneficios antes mencionados han sido de mayor predominancia en diversos estudios en torno al consumo de los videojuegos activos, no son los únicos que se han logrado encontrar. En otras investigaciones se ha demostrado que el uso moderado de estos videojuegos puede favorecer el incremento de conductas prosociales y habilidades sociales relacionadas a la capacidad para establecer relaciones intergrupales, resolver problemas, socializar, facilitar la comunicación verbal y no verbal, colaborar en las partidas de juego y respetar la toma de turnos (Maitland, Granich, Braham, Thornton, Teal, Stratton & Rosenberg, 2018).

De la misma manera, se ha demostrado que pueden favorecer el desarrollo y mantenimiento de la autoeficacia, la motivación para llevar a cabo una determinada actividad, el compromiso dentro de un grupo social, la cooperación en una partida de juego y el surgimiento de sensaciones que generan bienestar mental (Dos Santos, Da Silva, Azevedo, De Almeida-Neto, Souza, Ney, Santos, De Araújo & Silva, 2021). De este modo, un joven que utiliza videojuegos activos moderadamente podría desarrollar y

fortalecer los vínculos y las destrezas sociales entre familiares y amistades con quienes comparte la misma preferencia recreativa.

Dichos hallazgos relacionados a la mejora y/o fortalecimiento de las habilidades sociales son escasos en los estudios actuales en torno a los videojuegos activos, puesto que los primeros videojuegos que aparecieron en el mercado de entretenimiento tecnológico eran ejecutados en ordenadores y consolas de salón, convirtiendo a la experiencia de relacionarse con otras personas en un aspecto de segundo plano. No obstante, el continuo avance tecnológico ha permitido que algunas compañías de videojuegos hayan creado recientemente prototipos electrónicos novedosos que motiven a los jugadores a salir de la comodidad de sus hogares para concretar ciertas tareas propuestas en el mismo juego.

Un ejemplo de este caso es Pokémon Go, un videojuego activo ejecutado en plataformas móviles con sistema operativo de Android e iOS que se encuentra basado en una popular caricatura televisiva japonesa de la década de los 90 y se caracteriza por utilizar la Realidad Aumentada como medio principal para localizar especies fantásticas dispersadas en el mundo real (Cortéz, 2018). Fue creado por la empresa japonesa Niantic, la cual estrenó oficialmente el juego a nivel mundial entre los meses de junio y agosto del 2016, otorgando una experiencia novedosa y entretenida a los miembros de su comunidad al contar con una temática totalmente diferente de los videojuegos activos convencionales ejecutados en consolas estáticas y convirtiéndose en un fenómeno global que ha generado un impacto positivo en distintas dimensiones a raíz de la permanente actualización de sus tareas y funciones (Peng, et al., 2017).

Desde sus inicios, la aplicación se encontraba orientada en el desplazamiento por el medio físico real para poder cumplir con ciertas tareas solicitadas, originando un cambio de rutina en sus usuarios (Dorward, Mittermeier, Sandbrook & Spooner, 2016). A raíz de ello, las primeras investigaciones con respecto al tema se han enfocado esencialmente en el aumento de la actividad física que motiva el uso de este videojuego, disminuyendo los niveles de sedentarismo y las probabilidades de padecer sobrepeso (Carrillo, 2017; Escaravajal, 2018; Vergara, Juvera, Ceballos & Zamarripa, 2020).

La dinámica antes descrita no sólo permitió el cambio de la conducta sedentaria, sino también se observó el fortalecimiento de la capacidad para entablar vínculos con otros jugadores, puesto que desde el primer año de su lanzamiento se empezó a vislumbrar las primeras agrupaciones de aficionados reunidos alrededor de lugares públicos como

una forma de pasar el tiempo en compañía de amistades que utilizaban la misma aplicación y para conocer a nuevos usuarios (Jenny y Thompson, 2016; Ibarrola, 2017).

Si bien no era indispensable la formación de agrupaciones para poder jugar, la progresiva actualización permitió el surgimiento de tareas con componentes sociales que incrementaron la motivación para jugar en agrupaciones más sólidas. La tarea social más importante apareció en julio del 2017 y fue denominada como *Incursión Legendaria*, esta consistía en la formación de equipos con un determinado número de personas reunidas alrededor de una ubicación en el medio físico real para poder conseguir un pokémon en particular, convirtiéndose en la principal función que ha generado y sigue generando las agrupaciones de aficionados y que ha originado de manera no intencionada el desenvolvimiento de destrezas sociales en los jugadores (Muriel, 2018). Además, otras tareas destacadas que también tienen como objetivo primordial la interacción presencial entre jugadores son los intercambios de pokémon especiales y las batallas de entrenadores, donde al menos dos usuarios deben tener una distancia no mayor de 100 metros para ejecutar dichas tareas (Luna, 2020),

Las funciones mencionadas han sido de gran interés para algunos investigadores enfocados en el estudio de los beneficios a nivel psicosocial que origina el consumo moderado de Pokémon Go, puesto que promueve el desarrollo de la conducta social mediante la formación de agrupaciones constituídas por aficionados que habitan una localidad en común, convirtiéndose en una alternativa factible para relacionarse con amigos, familiares o personas nuevas y conformar equipos sólidos que interactúan de manera presencial o a través de redes sociales para planificar tácticas lúdicas o programar reuniones a fin de mantener vínculos más allá del contexto del juego (Cortéz, 2018; Finco, Rocha & Santos, 2018).

Peng, et al. (2017) realizaron un estudio dirigido a un total de 306 jugadores válidos de origen chino, donde dividieron a los jugadores en tres grupos según el tiempo que tenían dentro del juego: nuevos usuarios, con un tiempo menor a un mes; usuarios con alguna experiencia, con tiempo de uno a dos meses; y usuarios experimentados, con un mínimo de dos meses en el juego. Los resultados obtenidos demostraron que los usuarios experimentados poseían una capacidad más elevada para relacionarse con otros jugadores, a comparación de los demás grupos. Además, los participantes de las tres agrupaciones tenían una apreciación positiva sobre su relación con otros jugadores.

Carrillo (2017) efectuó un estudio dirigido a jóvenes españoles entre 18 a 35 años de edad que utilizaban la aplicación de Pokémon Go con un mínimo de cuatro días

a la semana, demostrando que la dinámica del juego relacionada al desplazamiento por el medio físico influyó notablemente en el incremento de los índices de relaciones sociales, autoestima y motivación de los jugadores a diferencia de aquellos que utilizan videojuegos en línea.

Ruiz, López, Suárez y Martínez, (2018) aplicaron un estudio experimental profundizando en el impacto psicológico a través de la práctica de Pokémon Go en dos grupos de adolescentes, donde uno de ellos utilizó la aplicación con un tiempo diario determinado durante dos meses continuos, mientras el segundo grupo sólo consumía de manera irregular el juego. Los resultados evidenciaron un incremento de los índices de socialización y el desarrollo de la inteligencia emocional en el primer grupo, aumentando la probabilidad de presentar satisfacción con la vida y desarrollar conductas prosociales.

Por último, Escaravajal (2018) también aplicó un estudio a usuarios españoles donde halló que el 77.4% de los jugadores preferían realizar las actividades propuestas dentro del juego en grupos de dos a más personas y el 64.6% ha conocido nuevas personas a través del consumo regular de la aplicación. Asimismo, Vergara, et al. (2020) realizaron un estudio similar en la comunidad de usuarios mexicanos, dando como resultado que el 60.2% mostraba una mayor inclinación por salir acompañado de otros jugadores y el 86.1% ha conocido personas nuevas.

### **1.3. Habilidades Sociales y Videojuegos**

La continua evolución e implementación de los videojuegos se ha convertido en la base para la realización de investigaciones en torno a los efectos cognitivos, conductuales y emocionales que éstos originan en la comunidad de jóvenes jugadores. Si bien la mayor parte de dichas investigaciones han abordado las consecuencias negativas relacionadas al aislamiento social, el sedentarismo, la agresividad y la dependencia, Borisovna (2018) afirmó que éstas no se encuentran vinculadas directamente al consumo de los videojuegos, sino que también coexisten junto con factores externos provenientes del ambiente familiar, entorno social y contexto cultural.

En este sentido, diversos estudios han intentado demostrar que la práctica moderada de los videojuegos puede influir de forma indirecta en el desarrollo y/o fortalecimiento de las habilidades sociales vinculadas a los componentes cognitivos, conductuales y emocionales. Esquivel, et al. (2018) señalaron que la utilización de videojuegos con alta tasa de jugabilidad pueden originar la presencia de satisfacción en



sus usuarios, lo cual influye a su vez en el desarrollo de atributos tales como la evocación de sentimientos positivos y la inclinación por jugar en compañía de otros jugadores.

Del mismo modo, Martín y Vílchez (2017) aseguraron que los videojuegos en general contienen elementos claves tales como las estrategias de rol, el ambiente libre de peligros —referidos al cometimiento de infracciones ilegales en el contexto real— y críticas sociales, la interacción entre usuarios que comparten la misma afición y la superación de niveles de dificultad, los cuales favorecen el desenvolvimiento de la autorregulación emocional, el autoconcepto y la autoestima.

Desde otra perspectiva, Gardner (citado en Griffiths, Kuss & Ortiz, 2017) demostró que la práctica monitoreada de los videojuegos ha influido eficientemente en diversas capacidades relacionadas al reconocimiento de las propias conductas, la resolución de problemas ante las posibles consecuencias de una conducta emitida, el manejo de la agresión, la autorregulación de emociones, la coordinación de actividades, la cooperación grupal y la motivación de participación.

De Sanctis, et al. (2017) manifestaron que la utilización de la mayor parte de videojuegos en línea puede desarrollar y potenciar destrezas a nivel social y emocional, destacándose entre estas la cooperación, el sentido de pertenencia, la cohesión grupal, el manejo del liderazgo, el trabajo en equipo, la coordinación de actividades, el manejo de los sentimientos displacenteros, la flexibilidad emocional, la motivación de logro, la capacidad de autosuperación y la seguridad individual. Del mismo modo, Martínez y Sanz Martos (2018) realizaron una investigación sobre el impacto de los videojuegos en línea para la formación de comunidades virtuales de juego, hallando una notable presencia de cohesión entre los usuarios mediante el sentimiento de pertenecer a una comunidad virtual.

García-Naveira, Jiménez, Teruel y Suárez (2018) realizaron una revisión literaria de estudios experimentales sobre los efectos positivos de los videojuegos esports a nivel cognitivo y social, encontrando que el uso diario equilibrado puede desarrollar, mejorar e incrementar diferentes habilidades como la toma de decisiones, el procesamiento de la información, la motivación para ejecutar actividades, la autoconfianza, la sociabilidad con otros usuarios, la autorregulación emocional, el trabajo en equipo, la cooperación, el compromiso, el cumplimiento de normas y la autosuperación.

Moscardi (2018) indagó sobre los beneficios de dos géneros de videojuegos en particular y encontró que los videojuegos de acción influyeron notablemente en la adaptación casi inmediata de distintas tareas presentadas tanto en el entorno virtual del

juego como en la vida real; además, contempló que los videojuegos de estrategia favorecían la planificación de técnicas y la resolución de problemas mediante la gestión de los recursos y la modificación de objetivos presentados en la estructura del juego.

Bernal (2021) realizó un estudio exploratorio dirigido a un grupo de jóvenes jugadores de Clash Royale, un videojuego que combina la acción y el rol, para observar la efectividad del consumo regular de dicho videojuego a nivel socioemocional. Los resultados evidenciaron que la dinámica virtual del juego favoreció el origen y fortalecimiento de la interacción con otros jugadores, el reconocimiento propio y ajeno de las capacidades para ejecutar el juego, la adopción de roles determinados dentro del juego, el sentido de pertenencia y responsabilidad, y la expresión de sensaciones satisfactorias.

Por último, Díaz (2021) aplicó un estudio comparativo descriptivo a una población conformada por 100 jóvenes que utilizaron un videojuego de acción estratégica en tiempo real conocido como Dota 2 y los dividió en tres grupos basados en su experiencia dentro del juego con la finalidad de observar si se presentaban diferencias en las puntuaciones de sus habilidades sociales, sin embargo, no se presenciaron resultados significativos en ningún nivel de conocimiento del juego.

### **1.3.1. Habilidades Sociales y Videojuegos según el sexo**

En la mayor parte de las investigaciones que comparan el consumo de videojuegos según el sexo de los usuarios, se ha observado que los varones predominan como consumidores de estos sistemas tecnológicos. Fernández (2019) ha indagado en la historia para encontrar posibles causas de la ocurrencia de dicho evento y observó que desde la antigüedad las mujeres solían permanecer en el hogar para realizar tareas domésticas de cuidado y resolución de problemas, a diferencia de los varones quienes debían salir de la casa con el fin de practicar la caza de animales y conseguir alimentos.

De la misma manera, Amaro y Yopez (2016) sostuvieron que la poca aparición del sexo femenino en el mundo de los videojuegos es consecuencia de la presencia de estereotipos en relación a la actuación desempeñada en función del sexo, donde los hombres efectúan tareas de forma más activa y dominante, mientras que las mujeres suelen cumplir un papel pasivo, dominado y secundario. Además, García (2016) aseguró que en la actualidad existen dos motivos relevantes por los cuales las mujeres poseen menor protagonismo dentro del mundo de los videojuegos: el primer motivo corresponde

a que la imagen del varón es más cotizada por el público al momento de hacer *streaming* o presentaciones en vivo y directo mientras realiza la actividad del juego; y el segundo se refiere a la esencia del propio juego que atrae mayormente a usuarios masculinos. Sin embargo, dichos autores han concluido que en el último siglo estas percepciones ligadas a la subestimación femenina en el consumo de videojuegos, se están intentando remediar mediante los diferentes movimientos que abogan por la inserción de las mujeres en diferentes ámbitos cotidianos.

Por otro lado, bajo los hallazgos antes mencionados concernientes a la presencia de una predominancia masculina en el consumo de videojuegos, Acosta, Mendoza y Vargas (2018) indagaron en el tema y observaron que la mayor parte de los varones jugadores regulares tienden a utilizar estos sistemas electrónicos durante aproximadamente el 20% de sus horarios de ocio, mientras que las mujeres solo se dedicaban un 8% en sus tiempos libres.

Si bien se ha citado que el motivo principal de la poca aparición femenina en los videojuegos en general se debe a antecedentes ocurridos a lo largo de la historia del ser humano, en algunos estudios se ha intentado explorar de manera más concisa dicho tema y evidenciaron que la preminencia de jugadores masculinos puede encontrarse vinculada a que los varones suelen considerarse como el sexo con mayor dificultad para relacionarse dentro de un entorno social, razón por la cual recurren de manera no intencionada al uso de estos sistemas recreativos, especialmente aquellos que son ejecutados en tiempo real puesto que permiten interactuar con otros jugadores de diferentes localidades mediante conversaciones virtuales o llamadas de voz, lo cual favorece el incremento de la capacidad de socialización y les proporciona mayor seguridad para interactuar con personas del mismo sexo y potenciar las relaciones con el sexo opuesto (Alave & Pampa, 2018; Chalco & Guzmán, 2018).

Finalmente, cabe mencionar un estudio descriptivo aplicado por Inga (2019) a una muestra de siete estudiantes femeninas de Lima Metropolitana que utilizaban algún tipo de videojuego competitivo cuyo propósito fue explorar las motivaciones por las cuales eran jugadoras regulares y halló que el motivo principal se relacionaba esencialmente a la satisfacción psicológica generada por la acción de jugar solas o en compañía de otros usuarios de cualquier sexo, además, de sentirse atraídas por la dinámica que implicaba el cumplimiento de desafíos.

## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Diseño del estudio**

El presente estudio ha sido construido basándose en el enfoque cuantitativo, el cual corresponde al paradigma post positivista que es utilizado con mayor frecuencia en

la realización de investigaciones de áreas sociales, puesto que se caracteriza por permitir la comprobación de parámetros conductuales de los sujetos que pertenecen a la población estudiada a través del análisis estadístico, garantizando la exactitud y el rigor requeridos en la investigación científica (Bernardo, Carbajal & Contreras, 2019). En tal sentido, el uso de dicho enfoque permitió construir teorías observando un determinado fenómeno real para poder explicar las posibles causas de su ocurrencia mediante la recolección de datos cuantificables que fueron explorados usando el análisis estadístico (Baena, 2017).

De los diferentes diseños que comprende el enfoque cuantitativo se utilizó el diseño comparativo, el cual pertenece a la estrategia asociativa que tiene como particularidad el uso de variables no manipuladas y la selección de participantes de forma no aleatoria, reemplazando dichas modalidades por variables atributivas, conocidas como variables de selección o clasificación, que actúan como variables independientes. Asimismo, este diseño plantea distintos encuadres temporales de los cuales se ha trabajado con el encuadre retrospectivo, definido como aquel donde las variables han ocurrido durante un tiempo previo a la realización del estudio (Ato, López & Benavente, 2013).

De este modo, esta investigación tuvo como finalidad estudiar la asociación entre la acción de jugar el videojuego activo Pokémon Go y el posible incremento de las habilidades sociales en los jóvenes. Para ello, se identificó dos grupos de sujetos del mismo rango de edad y procedencia geográfica, donde sólo uno de éstos estuvo expuesto al uso de aquel videojuego durante un determinado tiempo antes de haber realizado el estudio. Finalmente, mediante el alcance descriptivo selectivo se recolectaron datos aplicando un cuestionario que midió las actitudes de los participantes de ambos grupos en función a las Habilidades Sociales y se procedió a comparar los resultados obtenidos.

## **2.2. Población y Muestra**

La población de un estudio es aquella que incluye a un conjunto de participantes que cumplen una serie de condiciones preliminares (Hernández & Mendoza, 2018). De este modo, en la presente investigación se tomó como universo de referencia a jóvenes que habitaban en el territorio peruano.

### **2.2.1. Muestreo**

Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual se basa en la selección de casos típicos que cuentan con ciertas características de interés para el estudio a fin de enriquecer la recolección y análisis de los datos (Baena, 2017). Bajo este marco, se estableció lo siguiente:

#### **a. Criterios de inclusión**

La edad seleccionada para ambas agrupaciones de participantes comprendió el rango de 18 a 22 años, considerado como un periodo auge en el ciclo vital humano puesto que es una transición donde culmina la etapa de la adolescencia y da paso al inicio de la adultez, siendo una de los requerimientos indispensables la calidad de los vínculos sociales entre pares y personas de diferentes edades para fortalecer la salud emocional a fin de que el joven pueda cumplir responsablemente las demandas requeridas en esta etapa (Tirado, 2017; Jaramillo, 2019). Además, dichos jóvenes participantes debían pertenecer a Lima Metropolitana, la cual incluye a las áreas geográficas de la Provincia de Lima y el Callao, debido a que el estudio se realizó en la misma ubicación geográfica.

Por otro lado, para los participantes del grupo de jugadores de Pokémon Go se tomaron en cuenta otras características particulares:

- **Sobre la actividad del juego**

En primer lugar, los jugadores debían haber ejecutado la dinámica del juego de manera presencial desplazándose alrededor de su localidad, distrito o ciudad para cumplir con ciertas tareas propuestas tales como las incursiones legendarias o los combates entre entrenadores que requieren a dos o más jugadores para ser completadas (Luna, 2020).

- **Sobre el periodo de incorporación al juego**

En segundo lugar, los jugadores debían haberse incorporado al juego entre el periodo de julio del 2017 a julio del 2019. Si bien el lanzamiento de Pokémon Go fue a mediados del año 2016, en julio del año siguiente apareció la primera tarea social que motivó la interacción entre usuarios, aumentando las posibilidades de fortalecer las destrezas sociales (Rodríguez & Martínez, 2019).

- **Sobre el tiempo de actividad**

Por último, los jugadores debían haber utilizado la aplicación durante un tiempo regular no menor a seis meses, puesto que algunos autores han observado un fortalecimiento de los vínculos entre usuarios y un incremento de la experiencia para llevar a cabo las tareas de la misma aplicación cuanto mayor sea el periodo de permanencia en el juego (Peng, et al., 2017).

### **b. Criterios de exclusión**

Se excluyó a todos los jóvenes menores de 18 años con la intención de salvaguardar su integridad y aquellos mayores de 23 años en adelante, debido a que excede al período que suele abarcar la adultez emergente. Asimismo, en relación a su procedencia, no se consideró a quienes provenían de otra provincia o ciudad del Perú.

Por otro lado, en el grupo de jugadores se excluyeron los siguientes criterios:

- **Sobre la actividad del juego**

En primera instancia, no se consideró a los jugadores que utilizaron cualquier tipo de herramientas de ubicación falsa para concretar las tareas propuestas en el juego que requerían del desplazamiento por el medio físico, dado que dicha conducta puede reducir en gran medida la experiencia de interacción con otros jugadores que suelen reunirse en ubicaciones reales de su localidad (Muriel, 2018).

- **Sobre el periodo de incorporación al juego**

En segunda instancia, no se tomó en cuenta a los jugadores incorporados a partir de enero del 2020, debido a que las funciones del juego que implicaban el desplazamiento por el medio físico se adaptaron a la pandemia de la Coronavirus-19, convirtiéndose en tareas accesibles para ser ejecutadas desde la comodidad del hogar, lo cual podría disminuir la motivación para relacionarse en el medio real con otros usuarios (Defaz, 2021).

- **Sobre el tiempo de actividad**

En última instancia, no se aceptaron a los usuarios que utilizaron el juego durante un tiempo menor a seis meses. A pesar de haberse observado un incremento de los vínculos entre usuarios y una mayor experiencia adquirida a partir de dos a tres meses de uso (Peng, 2017), se ha contemplado en diferentes estudios que para forjarse el desarrollo de verdaderas destrezas sociales es indispensable un mantenimiento prolongado de los vínculos sociales entre los sujetos y sus círculos de pares.

Siguiendo cada uno de los criterios establecidos para la selección de la muestra, la recolección de los datos manifestó que los participantes de esta investigación se conformaron por un total de 122 personas voluntarias que se encontraban divididas en dos agrupaciones de 61 integrantes cada una, donde ambas tuvieron la misma proporción de participantes varones que correspondió al 65.57% del total, mientras que el 34.43% perteneció a las mujeres.

La primera agrupación incorporó a los jóvenes que no habían utilizado en ningún momento el videojuego activo Pokémon Go. Entre los principales datos sociodemográficos obtenidos se observó una predominancia de participantes con 22 años de edad que correspondió al 39.34%, seguido de las edades de 18 años (21.31%) y 21 años (24.59%), mientras que en menor medida se encontraron las edades de 19 años (6.56%) y 20 años (8.20%). Asimismo, se contempló una prevalencia de los distritos de Lima Centro, siendo el 62.30% del total, mientras que el 14.75% pertenecían a Lima Norte, el 11.48% al Callao, el 6.56% a Lima Sur y el 4.92% a Lima Este.

A diferencia, la segunda agrupación se constituyó de participantes que utilizaron previamente el videojuego activo Pokémon Go. La edad predominante de este sector también fue de 22 años, equivalente al 50.82% del total, seguido de las edades de 18 años (14.75%) y 21 años (21.31%), mientras que en menor medida se encontraron las edades de 19 años (4.92%) y 20 años (8.20%). Además, la ubicación geográfica preeminente fue Lima Norte que correspondió al 34.43%, seguida de Lima Centro (32.79%), Lima Sur (14.75%), Lima Este (14.75%) y Callao (3.28%).

Por otro lado, se incluyó únicamente en esta agrupación nueve ítems adicionales que tuvieron como intención explorar dos sectores relacionados al uso del videojuego en cada usuario participante. El primer sector estuvo constituido por cuatro ítems claves que indagaron sobre el nivel de interacción social mediante el uso frecuente de Pokémon Go, contemplándose que el 96.72% conoció personas nuevas mediante la actividad del juego, mientras que en el 3.28% no ocurrió de dicha manera. Asimismo, según la preferencia



por jugar en compañía de otros jugadores, el 91.10% realizaba las actividades del juego en grupos de dos a más personas, a diferencia del 8.20% que optaba por jugar solo.

En cuanto a la motivación de jugar Pokémon Go que se exploró a través de datos con opción múltiple, el 47.54% del total se inclinaba por jugar acompañado de sus amigos, el 31.15% le agradaba registrar y coleccionar pokémon, el 29.51% participaba en incursiones, el 27.81% coleccionaba pokémon especiales, el 22.95% competía con otros jugadores en ligas de combate, el 14.75% derrocaba gimnasios, el 39.34% se inclinaba por todas las acciones mencionadas y el 4.92% prefería otras actividades no señaladas.

Por último, según la pertenencia a comunidades, el 85.25% de participantes aseguró formar parte de alguna agrupación de jugadores. De este porcentaje, el 63.46% concernió a comunidades virtuales y presenciales a la par, mientras que el 32.69% estaba incluido solamente en una agrupación virtual; en menor medida el 1.92% formaba parte de una congregación únicamente presencial y el 1.92% perteneció a otra clase de comunidad no especificada. Además, el 94.23% afirmó que existía interacción social entre los miembros más allá del contexto del juego.

El segundo sector incorporó cuatro ítems que examinaron aspectos relacionados al modo de uso de Pokémon Go. Según el año de incorporación al juego con una dedicación regular a éste por un tiempo no menor de seis meses, el 26.23% de participantes se acoplaron al juego a partir de julio del 2018, seguidos del 22.95% en enero del 2018, el 22.95% en enero del 2019, el 18.03% en julio del 2017 y el 9.84% en julio del 2019.

Conforme al consumo en horas semanales en promedio, el 36.07% dedicaron de una a dos horas a la semana el 29.51% jugaron de tres a cuatro horas, el 18.03% dedicaron de siete a más horas; en menor medida se halló que el 8.20% empleaba menos de una hora y el 8.20% permanecía de cinco a seis horas semanales dentro del juego. Asimismo, según el consumo aproximado en días semanales el 42.26% ejecutaba las actividades del juego entre seis a siete días por semana, el 32.79% entre cuatro a cinco días y en menor medida el 22.95% emplearon la aplicación con una frecuencia de uno a tres días.

## **2.3. Objetivos e Hipótesis**

### **2.3.1. Objetivo General**

El objetivo general se conoce como aquel enunciado que describe el propósito central de la investigación, abarcando las diferentes partes que la componen y el producto final (Baena, 2017). En tal sentido, este estudio tuvo como finalidad esencial observar si existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones de tendencia central obtenidas en las habilidades sociales de dos agrupaciones de participantes de 18 a 22 años de edad pertenecientes a Lima Metropolitana, donde una de ellas ha utilizado el videojuego activo Pokémon Go previamente a la realización de la investigación.

### **2.3.2. Objetivos Específicos**

Por su parte, los objetivos específicos son aquellos que explican de manera detallada el propósito central de la investigación, determinando el proceso que se debe seguir para concretar dicho propósito (Ñaupas, Valdivia, Palacios & Romero, 2018). De tal manera, en este estudio se tuvo la finalidad de:

- a.** Observar si se presentan diferencias significativas entre los puntajes de tendencia central percibidos en las habilidades sociales según el sexo masculino de los participantes jugadores y no jugadores de Pokémon Go.
- b.** Observar si se presentan diferencias significativas entre los puntajes de tendencia central percibidos en las habilidades sociales según el sexo femenino de las participantes jugadoras y no jugadoras de Pokémon Go.
- c.** Comparar las medianas obtenidas en las habilidades sociales según el sexo masculino y el sexo femenino del grupo de participantes jugadores de Pokémon Go y observar si existen diferencias significativas.
- d.** Comparar las medianas obtenidas en las habilidades sociales según el sexo masculino y el sexo femenino del grupo de participantes no jugadores de Pokémon Go y observar si existen diferencias significativas.
- e.** Observar si existen diferencias significativas entre los puntajes de las medianas obtenidas en las habilidades sociales de los participantes jugadores incorporados entre julio del 2017 a julio del 2018 y los participantes jugadores incorporados entre enero del 2019 a julio del 2019 con una permanencia no menor de seis meses.
- f.** Observar si existen diferencias significativas entre los puntajes de las medianas obtenidas en las habilidades sociales de los participantes jugadores que dedicaron menos de una hora a cuatro horas por semana y los participantes que dedicaron de cinco horas semanales a más para ejecutar las actividades del juego.

- g. Observar si existen diferencias significativas entre los puntajes de las medianas obtenidas en las habilidades sociales de los participantes jugadores que utilizaban la aplicación de uno a tres días por semana y aquellos que empleaban de cuatro a siete días semanales jugando Pokémon Go.

### 2.3.3. Hipótesis

La hipótesis de investigación es una guía que pretende probar la veracidad de un hecho, comparando el resultado obtenido de una misma variable dependiente establecida en dos grupos de sujetos que comparten ciertas características (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018). Por consiguiente, la hipótesis de este estudio planteó que las puntuaciones de las medianas obtenidas en el grupo de participantes jugadores de Pokémon Go es significativamente mayor a comparación de los participantes que no utilizaron la aplicación.

### 2.4. Medición

La medición en una investigación cuantitativa es aquella que utiliza diferentes técnicas o instrumentos a fin de recolectar datos cuantificables de los participantes (Ñaupas, et al., 2018). De este modo, el presente estudio se realizó a través de una serie de cuestionarios divididos en tres secciones que contenían diferentes estilos de respuesta como alternativas ad hoc, respuestas de opción múltiple y escala de Likert.

#### 2.4.1. Cuestionario sociodemográfico

En la primera sección, se incluyeron tres variables sociodemográficas claves que recolectaron datos relacionados al sexo, la edad y el distrito de procedencia de los participantes de ambas agrupaciones a fin de poder identificar, reconocer y diferenciar adecuadamente a cada uno de los sujetos.

En relación a la procedencia distrital cabe resaltar que existe un total de 50 distritos pertenecientes a Lima Metropolitana divididos en 43 distritos de la Provincia de Lima y siete distritos del Callao, encontrándose diferenciados en cinco áreas según su ubicación geográfica en el mapa: Lima Norte, Lima Centro, Lima Este, Lima Sur y Callao (INEI, 2019). Bajo este marco, se utilizó la división por área con el propósito de optimizar la distinción de los participantes.

## 2.4.2. Cuestionario para jugadores de Pokémon Go

La siguiente sección estuvo dirigida solamente al grupo de participantes jugadores de Pokémon Go, dónde se incluyeron nueve variables extraídas de diferentes cuestionarios aplicados por diversos autores que realizaron estudios similares en torno al consumo del videojuego mencionado (Peng, et al., 2017; Escaravajal, 2018; Vergara, et al., 2020) y fueron agrupadas en dos sectores siguiendo un estilo de respuestas ad hoc y respuestas múltiples a fin de explorar aspectos relacionados al consumo y la dinámica del juego.

### a. Interacción social

El primer sector se centró en indagar sobre la interacción social de los usuarios a través de cuatro indicadores elementales:

- **Conocer personas nuevas**

Este indicador observó si el uso regular del juego permitió a los usuarios entablar o no alguna clase de vínculo social con otras personas que compartían la misma afición.

- **Modo de juego**

A través de este ítem se analizó la preferencia de cada jugador para ejecutar las actividades propuestas en el juego de manera solitaria o en compañía de una a más personas.

- **Motivación de juego**

El tercer ítem examinó la motivación de los usuarios para ejecutar Pokémon Go a través de diferentes actividades manifestadas en la aplicación que podían ser seleccionadas de manera múltiple. Estas fueron: (1) jugar con un grupo de amigos, (2) registrar y coleccionar pokémon, (3) capturar pokémon especiales, (4) competir en ligas

de combate, (5) derrocar gimnasios, (6) participar en incursiones, (7) todas las opciones u (8) otra opción.

- **Pertenencia a comunidades**

Algunas tareas manifestadas en el juego, requieren de la participación de dos a más jugadores, lo cual puede influir en la formación de grupos sólidos de aficionados. Por ello, si la respuesta era afirmativa, se debía responder a otros dos ítems adicionales: El primero señalaba la clase de comunidad que incluía agrupaciones virtuales vía redes sociales, agrupaciones presenciales, agrupaciones de ambos tipos o agrupaciones de otra modalidad. El segundo indagó si en dicha comunidad existía interacción entre los usuarios más allá de la dinámica del juego.

- b. **Modo de uso**

El segundo sector tuvo el objetivo de explorar el modo de uso del juego de cada usuario mediante tres indicadores:

- **Tiempo de permanencia**

Mediante este indicador se observó el año en que cada usuario se había incorporado al juego abarcando desde julio del 2017 a julio del 2019 como rango aceptado y utilizando la aplicación con un tiempo no menor de seis meses.

- **Horas semanales**

Se analizó el tiempo promedio en horas semanales del uso de Pokémon Go en rangos desde una a dos horas hasta siete a más horas.

- **Días semanales**

Del mismo modo, se exploró la cantidad de días aproximados que los usuarios utilizaban para ejecutar las actividades del juego.

### 2.4.3. Cuestionario Lista de Chequeo de Habilidades Sociales (LCHS)

La versión original de la escala fue creada por el psicólogo educativo Arnold Goldstein junto a sus colaboradores Robert Sprafkin, Jane Gershaw y Paul Klein durante el año de 1978 en la ciudad de Nueva York, Estados Unidos con el propósito de evaluar la conducta intrapersonal e interpersonal que puede adoptar una persona frente a diferentes estímulos ambientales o situaciones de carácter social (Briones, 2017).

El cuestionario se basa en la exploración de 50 ítems divididos en seis dimensiones o áreas que pretenden medir el nivel adquirido de destrezas sociales, siendo éstas: (1) Primeras habilidades sociales, (2) Habilidades sociales avanzadas, (3) Habilidades relacionadas con los sentimientos, (4) Habilidades alternativas a la agresión, (5) Habilidades para hacer frente al estrés y (6) Habilidades de planificación. Su estilo de respuesta correspondió a una escala politómica, puesto que constaba de cinco alternativas de respuesta las cuales seguían una pauta según la escala de Likert, donde *N = Nunca usas esa habilidad*, *RV = Rara vez usas esa habilidad*, *AV = A veces usas esa habilidad*, *AM = A menudo usas esa habilidad* y *5 = Siempre usas esa habilidad*.

Dicho cuestionario puede ser utilizado en diferentes contextos tales como las instituciones educativas, centros laborales, talleres dirigidos a comunidades, entre otros con la finalidad de evaluar los recursos y potencialidades que permiten a una persona desenvolverse en distintas áreas de su entorno. Su aplicación tiene una duración entre 15 a 20 minutos y está dirigida a personas de 12 años en adelante, no obstante, al ser un instrumento que posee una evaluación detallada de las habilidades sociales, está siendo modificando para ser administrado a niños y niñas menores de la edad propuesta (Chambi, 2018).

La primera traducción de la escala a la lengua castellana se realizó por Rosa Vásquez en 1983. Sin embargo, durante el periodo de 1994 a 1995, Ambrosio Tomás fue quien llevó a cabo la validación, la estandarización y el establecimiento de normas eneatópicas para la población peruana de 18 a 26 años de edad. La tipificación realizada demostró la presencia de correlaciones significativas entre los ítems ( $p < 0.05$ ;  $0.01$ ;  $0.001$ ), lo cual indicó que ningún ítem debía ser eliminado. Asimismo, se observó que cada una de las seis dimensiones planteadas en la escala favorecieron la completitud del instrumento, puesto que se obtuvo una correlación positiva y altamente significativa entre éstas y la escala total ( $p < 0.001$ ).

Además, se utilizó el estadístico Coeficiente de Correlación de Pearson para analizar la prueba test - retest, donde se obtuvo los valores de " $r$ " = 0.6137 y " $t$ " = 3.011. Finalmente, el Alpha de Cronbach mostró una consistencia interna de 0.9224. Todos los valores presentados demostraron la viabilidad de esta versión de la escala para ser empleada sin tener que hacer modificaciones adicionales (Hurtado, 2018).

## 2.5. Procedimiento

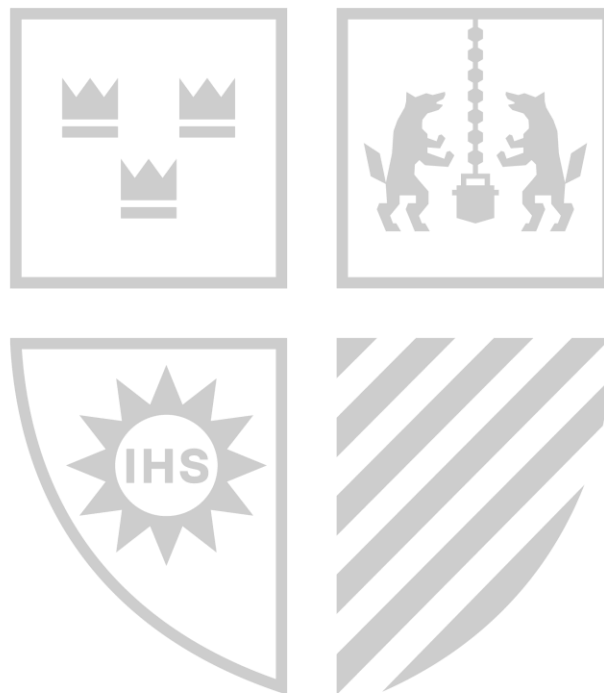
La realización de la prueba se llevó a cabo utilizando diferentes plataformas virtuales para su creación y aplicación, puesto que se atravesaba un contexto de pandemia global por la Coronavirus-19, siendo necesario adoptar las precauciones establecidas por el Ministerio de Salud del Perú que implicaron el distanciamiento social obligatorio y la ejecución de actividades a larga distancia (Minsa, 2020).

La primera fase correspondió a la construcción de la prueba haciendo uso de la plataforma de Formularios de Google, la cual fue dividida en cuatro secciones. En la primera sección se presentó el consentimiento informado que incluyó los objetivos de la investigación y los criterios asignados para participar en el estudio. La segunda sección incorporó las preguntas sociodemográficas relacionadas a la edad, sexo y distrito de procedencia, además de una pregunta adicional para identificar a los participantes jugadores de Pokémon Go. Los participantes que afirmaron ser usuarios de la aplicación establecida podían acceder a la tercera sección que incluyó preguntas para explorar la dinámica y el consumo del juego. Finalmente, en la cuarta sección se presentó la Lista de Chequeos de Habilidades Sociales que debía ser respondida por ambas agrupaciones. Cabe resaltar que todas las preguntas constituidas en la prueba fueron asignadas como obligatorias a fin de obtener datos completos para ser analizados adecuadamente.

La segunda fase concernió a la aplicación de la prueba mediante las redes sociales de Facebook y WhatsApp, donde se publicó el enlace del formulario virtual junto a un texto resumido que indicaba los criterios generales para participar en el estudio tales como pertenecer al rango de 18 a 22 años de edad y a cualquiera de los distritos de Lima Metropolitana. Además, en el grupo de jugadores se agregaron los criterios relacionados a la ejecución del juego de manera presencial y el tiempo mínimo de seis meses de uso dentro de la aplicación.

El proceso de recolección de información fue de tipo transversal, puesto que se recogieron los datos de la población estudiada en un único momento determinado

(Hernández & Mendoza, 2018). En este sentido, se distribuyó la publicación establecida en diferentes grupos de Pokémon Go para la agrupación de jugadores y grupos distritales de la Provincia de Lima y Callao para la agrupación de no jugadores. Cabe resaltar que el enlace fue difundido durante la primera semana únicamente en los grupos de fanáticos del juego, puesto que se consideró más complejo reunir a esta muestra poblacional a causa de las condiciones latentes originadas por la pandemia. Transcurrido dicho tiempo, se procedió a publicar la encuesta en los grupos distritales tomándose en cuenta la cantidad de personas que participaron en la primera agrupación para intentar reunir la misma cifra en el grupo de no jugadores, donde completaron la encuesta en un periodo menor a una semana.





## 2.6. Aspectos éticos

Como primer paso para el cumplimiento de las normas éticas en el presente estudio, se trabajó con participantes mayores de 18 años, puesto que la aplicación de las pruebas y cuestionarios se realizaron mediante el uso de redes sociales por cuestiones del confinamiento global en consecuencia de la propagación de la Coronavirus - 19 y se sabe que el uso de internet debe ser en compañía de un adulto responsable para evitar posibles conflictos que atenten contra la integridad de los participantes.

El segundo requisito ético correspondió a la presentación de un consentimiento informado en la primera sección del cuestionario virtual en donde se detalló el propósito de la investigación con fines esencialmente académicos, asegurando el total anonimato y confidencialidad de las respuestas de cada uno de los participantes con la finalidad de sentirse libres de expresar sus respuestas sin temor a recibir juicios de ningún tipo. Además, se señaló que su participación es voluntaria, razón por la cual podían retirarse de la plataforma de Formularios de Google en el caso de experimentar sentimientos de incomodidad frente a preguntas que no sean de su agrado. Este consentimiento informado puede ser visualizado en el *Anexo*.

## 2.7. Análisis de los datos

Como primer paso, la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales fue aplicada de manera virtual a una población piloto de 67 participantes voluntarios de 18 a 22 años procedentes de los diferentes distritos de Lima Metropolitana con el propósito de evaluar la confiabilidad y validez de dicho instrumento para la presente investigación. Las respuestas obtenidas de todos los participantes se compilaron automáticamente en una hoja de cálculo de Google, la cual fue exportada al programa estadístico STATA para convertir las respuestas cualitativas en datos cuantificables a fin de realizar un correcto análisis, gestión y graficado de las cifras obtenidas.

Se procedió a calcular la confiabilidad haciendo uso del método de consistencia interna el cual pretende evaluar el grado de correlación entre un conjunto de ítems que puedan medir un determinado constructo (Baena, 2017). De esta manera, al ser un estudio enfocado en la medición de las habilidades sociales de forma general mas no por cada una de sus seis dimensiones, se analizaron los 50 ítems de manera conjunta de la LCHS obteniendo una puntuación de 0.9586 en el Alpha de Cronbach, lo cual indicó una alta

confiabilidad entre sus ítems y demostró la viabilidad del instrumento para investigaciones futuras.

Por otro lado, se examinó la validez utilizando el Análisis Factorial desarrollado por el psicólogo Charles Spearman que tiene como intención identificar un factor general (G) y un número de factores específicos representativos en un instrumento para poder ser manejado y evaluado de manera más óptima (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018). Bajo éste concepto, se hizo uso del análisis factorial de tipo exploratorio para conocer los componentes principales que conforman la escala y se obtuvo 13 factores específicos de los cuales el factor principal (G) explicó un 35.21% de la varianza de los ítems, siendo lo suficientemente apto para indicar si los participantes poseen un menor o mayor nivel en las puntuaciones de sus habilidades sociales.

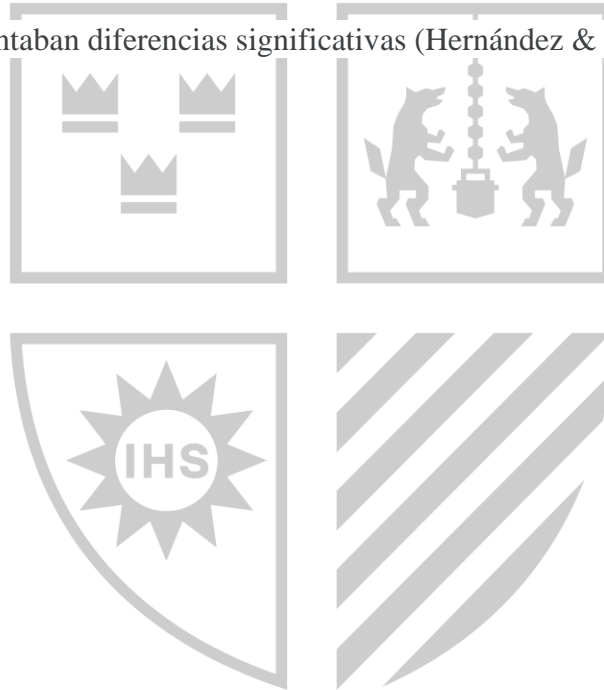
Después de ser aplicados los respectivos análisis para obtener la confiabilidad y la validez que indicaron la viabilidad y fiabilidad del instrumento para este estudio, se procedió a indagar sobre la población de 122 participantes que contaron con las características mencionadas inicialmente —rango de edad y distrito de procedencia—, no obstante, dicha cantidad de participantes se encontró dividida en dos agrupaciones con el mismo número de integrantes, donde una de ellas utilizó el videojuego Pokémon Go.

El primer paso consistió en utilizar el estadístico descriptivo univariado, el cual permite analizar una determinada conducta o característica explorada en los participantes para observar las diferentes modalidades que puede adoptar según cada sujeto o grupo de personas (Gallardo, 2017). De este modo, se aplicó dicho análisis a las variables sociodemográficas —edad, sexo y distrito de procedencia— con la finalidad de indagar sobre la frecuencia de su ocurrencia en cada agrupación de participantes. Además, se utilizó el mismo procedimiento para las nueve variables asignadas a los participantes jugadores —conocer personas nuevas, modo de juego, motivación de juego, pertenencia a comunidades, tipo de comunidad, interacción con la comunidad, año de incorporación al juego, uso promedio de horas semanales y uso promedio de días semanales— a fin de explorar los distintos aspectos relacionados al consumo de Pokémon Go.

El segundo paso estuvo destinado a averiguar si las distribuciones en las puntuaciones de las habilidades sociales de cada agrupación eran estadísticamente normales, con la intención de escoger una prueba de hipótesis adecuada que responda al objetivo general de este estudio. Para responder a aquella cuestión se utilizó la Prueba de Asimetría con un intervalo de confianza al 95%, la cual está basada en analizar la

probabilidad de que los estadísticos de asimetría y curtosis cumplan los valores predeterminados.

El resultado obtenido demostró la presencia de discrepancias en las distribuciones de una de las agrupaciones, mientras que en la segunda se cumplieron los requisitos de normalidad. A raíz de encontrarse con un caso como éste, se aplicó la Prueba U de Mann Whitney, la cual es un estadístico multivariado no paramétrico que analiza dos muestras independientes donde sólo una de ellas no cumple los valores de normalidad establecidos con la finalidad de observar si se perciben diferencias en el nivel alcanzado de la variable estudiada (Ñaupas, et al., 2018). El manejo de dicha prueba permitió responder al objetivo general y a los objetivos específicos mediante el análisis de las medianas obtenidas en la variable habilidades sociales de cada muestra poblacional para observar si se presentaban diferencias significativas (Hernández & Mendoza, 2018).



## CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. Resultados

El objetivo general de la presente investigación consistió en observar si existían diferencias significativas entre los valores de las medianas obtenidas en las habilidades sociales en dos agrupaciones de jóvenes, donde una de ellas utilizó de manera regular un videojuego activo llamado Pokémon Go. Tomando como base a dicho enunciado, se planteó la hipótesis que aseguraría la presencia de diferencias significativas en las puntuaciones de los participantes que utilizaron dicha aplicación a favor de la agrupación de jóvenes jugadores. Para poder corroborar esta premisa, se realizó la Prueba de Asimetría, la cual se centra en medir el nivel de normalidad de la variable estudiada con la finalidad de seleccionar adecuadamente el tipo de prueba estadística que permita aceptar o rechazar la hipótesis de investigación (Muñoz, 2016).

De este modo, se emplearon los puntajes obtenidos en las habilidades sociales de ambas agrupaciones con un intervalo de confianza al 95% para determinar la normalidad de la prueba. En la Tabla 3.1.1. se pudo observar que la asimetría y la curtosis en ambas muestras poblacionales poseen puntuaciones diferentes a 0, por lo cual podría deducirse que ambas agrupaciones presentaban distribuciones no normales. Sin embargo, la probabilidad de que estos resultados sean ciertos se verificó con el indicador  $\alpha p > 0.05$  y se demostró que en el grupo de participantes jugadores si se cumplió la normalidad en la distribución puesto que se obtuvo un valor de 0.5548, siendo mayor al indicador alpha establecido, a diferencia de los participantes no jugadores quienes obtuvieron un alpha de 0.0199, lo cual indicó la existencia de anormalidad en las puntuaciones de la variable estudiada.

**Tabla 1.**

*Prueba de normalidad para los participantes jugadores y no jugadores.*

variable	obs.	Pr(Skewness)	Pr(Kurtosis)	adj. chi2(2)	Prob>chi2
jugadores	61	0.3046	0.7729	1.18	0.5548
no jugadores	61	0.0040	0.4473	7.83	0.0199

Skewness = asimetría; Kurtosis = curtosis; Prob>chi2 = probabilidad de que la asimetría y curtosis sean ciertas.

Después de haber realizado el análisis de normalidad en las distribuciones donde se evidenció que una muestra sí cumplió con los requisitos de normalidad, se procedió a aplicar la Prueba U de Mann Whitney para explorar el objetivo general a fin de observar si se presentaban diferencias estadísticamente significativas entre ambas muestras y corroborar la hipótesis del estudio. La Tabla 3.1.2. indicó que el valor de la mediana esperada en función de las puntuaciones totales de las habilidades sociales obtenidas por los 122 participantes de ambas agrupaciones fue de 3751.5, observándose que los 61 participantes del grupo de jugadores alcanzaron una puntuación de 5398, a diferencia de los participantes no jugadores quienes sólo lograron 2305 puntos. Asimismo, la Prob > |z| indicó ser igual a 0, permitiendo validar el rechazo de la hipótesis nula puesto que debería ser mayor a 0.05 para aceptarla y manifestó la presencia de puntuaciones significativas en las habilidades sociales por parte de los participantes jugadores.

**Tabla 2.***Prueba de medianas para el grupo de participantes jugadores y no jugadores.*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
Jugadores	61	5398	3761.5			
no jugadores	61	2305	3761.5			
Combined	122	7503	7503			
				38128.65	-7.208	0.000

rank sum = valor de la mediana según los puntajes de las habilidades sociales de cada agrupación  
 expected = valor de la mediana esperada en cada agrupación según los puntajes de las habilidades sociales  
 adjusted variance = varianza ajustada de los puntajes totales de ambos grupos  
 Prob > |z| = p > 0.05 [probabilidad de que la H0 sea rechazada o aceptada].

Por otro lado, para responder a los objetivos específicos también se utilizó la prueba de medianas mencionada. El primer objetivo se centraba en comparar los valores centrales de las habilidades sociales según el sexo masculino de cada grupo y observar si se manifiesta diferencias significativas entre ambos. La Tabla 3.1.3. señaló que el valor de la mediana esperada para la muestra de 80 participantes varones de ambos grupos era de 1620, siendo el grupo de jugadores quien destacó con una puntuación céntrica de 2233.5, mientras que en los participantes no jugadores la mediana fue 1006.5 puntos, un valor notoriamente inferior al primer grupo. Además, la Prob > |z| resultó ser igual a 0 lo cual evidenció la presencia de diferencias significativas entre las medianas de las puntuaciones en las agrupaciones del sexo masculino.

**Tabla 3.***Habilidades sociales entre hombres jugadores y no jugadores*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
Jugadores	40	2233.5	1620			
no jugadores	40	1006.5	1620			
Combined	80	3240	3240			
				10795.95	-5.905	0.000

rank sum = valor de la mediana según las habilidades sociales del sexo masculino de cada agrupación  
 expected = valor de la mediana esperada en cada agrupación de varones según los puntajes de las habilidades sociales

El segundo objetivo estuvo destinado a medir los puntajes obtenidos en el sexo femenino de ambos grupos para observar si se presentan diferencias significativas entre éstos. En la Tabla 3.1.4. se pudo apreciar que la mediana esperada para las 42 participantes femeninas era de 451,5, siendo las mujeres del grupo de jugadores quienes predominaron con una puntuación de 634 a diferencia de las participantes no jugadoras que solo obtuvieron 269 puntos. Asimismo, la Prob > |z| fue igual a 0, lo cual demostró la existencia de diferencias en las medianas de ambas agrupaciones.

**Tabla 4.***Habilidades sociales entre mujeres jugadoras y no jugadoras*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
Jugadoras	21	634	451.5			
no jugadoras	21	269	451.5			
Combined	42	903	903			
				1578.84	-4.593	0.000

rank sum = valor de la mediana según las habilidades sociales del sexo femenino de cada agrupación  
 expected = valor de la mediana esperada en cada agrupación de mujeres según los puntajes de las habilidades sociales.

Para responder al tercer objetivo se procedió a indagar sobre los puntajes de tendencia central obtenidos según el sexo femenino y masculino de los participantes jugadores con la finalidad de observar si existen diferencias entre ambos. Los resultados expuestos en la Tabla 3.1.5. indicaron que las 21 integrantes femeninas lograron una puntuación de 858.5 sobrepasando la mediana esperada de 651, a diferencia de los 40 participantes varones quienes sólo alcanzaron una puntuación de 1032.5 siendo menor de la mediana establecida de 1240. Asimismo, la  $\text{Prob} > |z|$  fue igual a 0.0016 alegando la presencia significativa de la predominancia por parte del sexo femenino.

**Tabla 5.**

*Habilidades sociales entre hombres jugadores y mujeres jugadoras.*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
Mujeres	21	858.5	651			
Hombres	40	1032.5	1240			
Combined	61	1891	1891	4334.38	3.152	0.0016

rank sum = valor de la mediana según las habilidades sociales del sexo femenino de cada agrupación  
 expected = valor de la mediana esperada según el sexo de la agrupación de jugadores.

El cuarto objetivo pretendió examinar las puntuaciones según el sexo femenino y masculino de los participantes no jugadores a fin de observar si existen diferencias entre ambos. La Tabla 3.1.6. indicó que las 21 mujeres participantes alcanzaron una mediana de 777.5 siendo mayor del puntaje previsto de 651, mientras que los 40 integrantes varones obtuvieron 1113.5 puntos demostrando ser menor al puntaje esperado de 1240. Sin embargo, a pesar de contemplarse una preeminencia por parte del sexo femenino, la  $\text{Prob} > |z|$  fue igual a 0.0548 alegando que no se encontraron diferencias significativas entre las mujeres y los hombres del grupo de no jugadores.



**Tabla 6.***Habilidades sociales entre hombres no jugadores y mujeres no jugadoras.*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
Mujeres	21	777.5	651			
Hombres	40	1113.5	1240			
Combined	61	1891	1891	4338.39	1.921	0.0548

rank sum = valor de la mediana según las habilidades sociales del sexo femenino de cada agrupación  
 expected = valor de la mediana esperada según el sexo de la agrupación de no jugadores.

Por otro lado, los objetivos restantes se enfocaron en explorar aspectos relacionados al consumo de Pokémon Go en la nuestra de participantes jugadores. De esta manera, el quinto objetivo estuvo destinado a analizar si el tiempo de experiencia jugando Pokémon Go influye en los puntajes obtenidos en las habilidades sociales de los participantes que utilizaron la aplicación durante el periodo de julio del 2017 a julio del 2019 con una estadía no menor a seis meses. Para analizar dicho objetivo de manera adecuada se dividió en dos grupos a los participantes, donde el primero se conformó de aquellos que empezaron a jugar desde julio del 2017 a julio del 2018 y el segundo, entre enero y julio del 2019. En la Tabla 3.1.7. se pudo observar que el primer periodo conformado por 41 integrantes registró una mediana de 1211.5 siendo menor del puntaje esperado de 1271, mientras que el segundo periodo constituido por 20 participantes alcanzó 679.5 puntos, sobrepasando el puntaje establecido de 620. No obstante, la Prob > |z| dio como resultado 0.3603, lo cual indicó que las medianas son iguales indiferentemente al año donde se incorporaron al juego.

**Tabla 7***Habilidades sociales según el tiempo de experiencia jugando Pokémon Go*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
period 1	41	1211.5	1271			
period 2	20	679.5	620			
Combined	61	1891	1891			
				4231.18	0.915	0.3603

period 1 = participantes jugadores incorporados entre julio del 2017 a julio del 2018.  
 period 2 = participantes jugadores incorporados entre enero del 2019 a julio del 2019.  
 rank sum = valor de la mediana obtenida según el periodo de incorporación al juego.  
 expected = valor de la mediana esperada en función de cada periodo asignado.

El sexto objetivo tuvo la finalidad de indagar en relación a las horas semanales en promedio que los participantes jugadores dedican a realizar las actividades solicitadas en el juego para observar si existen diferencias significativas. Siguiendo el procedimiento anterior, se dividió en dos grupos según el tiempo en horas empleadas, donde el primer grupo se conformó de aquellos que utilizaron menos de una hora a cuatro horas semanales y el segundo grupo, de cinco horas a más. La Tabla 3.1.8. demostró que el primer grupo constituido de 45 integrantes alcanzó una puntuación de 1412, siendo mayor de la mediana esperada de 1395 puntos, entretanto la segunda agrupación de 16 participantes obtuvo 479 de 496 puntos. Sin embargo, a pesar de haberse presenciado que las medianas eran ligeramente mayores en el primer grupo, la Prob > |z| resultó ser igual a 0.7803, indicando que no se hallaron diferencias significativas entre ambos grupos de jugadores.

**Tabla 8.***Habilidades sociales según las horas semanales dedicadas a jugar Pokémon Go*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
time 1	45	1412	1395			
time 2	16	479	496			
Combined	61	1891	1891			
				3715.18	0.279	0.7803

time 1= participantes que dedicaron menos de una hora a cuatro horas por semana.

time 2 = participantes que dedicaron de cinco horas semanales a más.

rank sum = valor de la mediana obtenida según el tiempo promedio de horas semanales dedicadas al juego.

expected = valor de la mediana esperada en función del consumo promedio de horas semanales.

Por último, el séptimo objetivo planteó explorar los puntajes de las habilidades sociales según los días aproximados empleados a la semana al ejecutar Pokémon Go a fin de observar si se muestran diferencias significativas. Del mismo modo, se agrupó a los participantes en dos sectores, siendo el primero aquel constituido por los jugadores que utilizaban de uno a tres días por semana y el segundo, de cuatro a siete días. La Tabla 3.1.9. demostró que los 34 jugadores pertenecientes al primer grupo obtuvieron una puntuación de 964.5 de 1054 puntos como puntaje esperado, mientras que los 27 jugadores del segundo grupo alcanzaron 925.5 de 837 puntos. A pesar de observarse la preeminencia en los participantes que utilizaban el videojuego de cuatro a siete días semanales, la Prob > |z| tuvo un valor de 0.1935 asegurando que la cantidad de días empleados tampoco influye en los puntajes obtenidos de las habilidades sociales.

**Tabla 9.***Habilidades sociales según los días semanales dedicadas a jugar Pokémon Go*

Variable	obs.	rank sum	expected	adjusted variance	z	Prob >  z
time 1	34	964.5	1054			
time 2	27	925.5	837			
Combined	61	1891	1891	4736.85	-1.300	0.1935

time 1 = participantes que dedicaron de uno a tres días por semana.  
time 2 = participantes que dedicaron de cuatro a siete días por semana.  
rank sum = valor de la mediana obtenida según el tiempo promedio de días semanales dedicados al juego.  
expected = valor de la mediana esperada en función del consumo promedio de días semanales.

### 3.2. Discusión y Limitaciones

La presente investigación de diseño comparativo descriptivo tuvo como objetivo general comparar el valor de las medianas obtenidas en las habilidades sociales en dos muestras poblacionales de jóvenes entre 18 a 22 años, donde una de ellas estuvo expuesta al consumo del videojuego activo Pokémon Go durante un tiempo previo a la realización del estudio, y observar si existen diferencias significativas. Basándose en los resultados de la prueba de normalidad, se aplicó la prueba no paramétrica de Mann Whitney para analizar dicho objetivo y corroborar la hipótesis planteada.

El resultado en la prueba de medianas mencionada demostró la presencia de diferencias significativas en las puntuaciones de tendencia central obtenidas en las dos agrupaciones de participantes a favor de quienes utilizaban la aplicación, lo cual permitió constatar la hipótesis del estudio y considerar que el uso de Pokémon Go podría tener cierto beneficio en relación al incremento y/o mejora de las habilidades sociales en los jóvenes jugadores. Dicho supuesto concordó con lo expuesto en las investigaciones realizadas por Maitland, et al. (2018) y Dos Santos, et al. (2021) quienes aseguraron que la utilización de los videojuegos activos en general puede favorecer el desarrollo de la conducta prosocial y las habilidades sociales en los usuarios, puesto que fomentan la capacidad de resolver problemas, la comunicación, la cooperación, el compromiso y la actitud participativa.

Del mismo modo, basándose en los resultados de las investigaciones en torno a Pokémon Go realizadas por autores como Cortéz (2018), Finco, et al. (2018) y Muriel (2018) se ha evidenciado que la propia dinámica desarrollada en dicho videojuego incentiva de manera no intencionada el establecimiento de vínculos sociales entre los fanáticos habitantes de una misma área distrital que a largo plazo pueden influir en el desarrollo de destrezas para relacionarse adecuadamente en un medio social y así llegar a formar comunidades más sólidas donde los miembros puedan interactuar sin necesidad de poner el juego de por medio para reunirse. Además, Ruiz, et al. (2018) demostraron que en la muestra estudiada de participantes también se contempló un incremento en la inteligencia emocional como producto de la frecuente interacción con otros usuarios del juego.

Si bien las investigaciones citadas han estado enfocadas únicamente en explorar los beneficios que Pokémon Go tiene en determinadas áreas de la dimensión psicosocial —tales como el incremento de la socialización y autorregulación emocional— de los jóvenes jugadores, una de las principales limitaciones radicó en la ausencia de investigaciones orientadas a analizar las diferentes dimensiones de las habilidades sociales expuestas por Arnold Goldstein. Dicha cuestión podría deberse a que la gran mayoría de videojuegos activos se ejecutaban en consolas de salón, por lo que no era indispensable la interacción entre usuarios y cuando se presentaba la necesidad de formar agrupaciones presenciales entre éstos para completar un nivel del juego, las reuniones solían conformarse por miembros de la familia o un grupo reducido de amigos (Maitland, et al., 2018). Por tal motivo, la empresa Niantic creó recientemente Pokémon Go con el propósito de motivar la interacción con otros usuarios en donde no solo participen grupos de amistades, sino también usuarios desconocidos que, con una interacción frecuente, podrían acoplarse a los grupos ya conformados (Jenny y Thompson, 2016; Ibarrola, 2017; Finco, et al., 2018).

Cabe señalar que el supuesto referido al incremento de las habilidades sociales al utilizar la aplicación de Pokémon Go, podría deberse a otros factores externos que pueden propiciar indirectamente el desarrollo de dichas destrezas. Como se mencionó anteriormente, en estudios aplicados por Gardner (citado en Griffiths, et al., 2017) y García-Naveira, et al. (2018) en donde aseguraron que para manifestarse la presencia de diferentes destrezas sociales vinculadas a las dimensiones conductual, emocional y

cognitiva, es indispensable que el consumo de un videojuego en específico sea de manera regular y moderada por parte de los usuarios. Asimismo, De Sanctis, et al. (2017) indagaron sobre el tiempo adecuado para ejecutar cualquier tipo de videojuego con el propósito de desarrollar diferentes habilidades en sus usuarios y recomendaron que no debe exceder de una a dos horas continuas a fin de evitar los riesgos de padecer conductas de dependencia y adicción. Dichos supuestos se contraponen a lo indagado por Carrillo (2017), quien demostró que los jugadores de Pokémon Go con un tiempo diario de tres horas a más dentro de la aplicación, tenían mayores posibilidades de desarrollar e incrementar sus habilidades de socialización con otros usuarios a diferencia de aquellos que utilizaban el videojuego con un tiempo menor a lo señalado.

Por otro lado, también se utilizó la prueba de Mann Whitney para explorar los objetivos específicos. Los resultados del primer objetivo demostraron que los 40 varones que utilizaron la aplicación de Pokémon Go alcanzaron puntuaciones significativamente más altas del valor total de la mediana esperada a diferencia de los 40 hombres que no eran usuarios del juego. De igual modo, el segundo objetivo indagó sobre los puntajes de las habilidades sociales obtenidos en el sexo femenino y también se evidenció puntuaciones significativamente dominantes en el grupo de 21 mujeres jugadoras.

La exploración realizada en estos dos objetivos permitió comprobar que la presencia de puntuaciones estadísticamente significativas obtenidas a nivel grupal en los participantes jugadores se debe tanto a los puntajes alcanzados por el grupo de mujeres como en la agrupación de hombres. Por consiguiente, como se ha mencionado en párrafos anteriores, el consumo de Pokémon Go puede ejercer cierto beneficio en el desarrollo de destrezas sociales en la población de adultos jóvenes, tal como evidenciaron los autores que observaron el incremento en la capacidad para interactuar dentro de un medio social y el manejo de emociones (Cortéz, 2018; Finco, et al., 2018; Muriel, 2018; Ruiz, et al. 2018).

Por otra parte, el tercer objetivo analizó las habilidades sociales según el sexo femenino y masculino de los participantes jugadores y se vislumbró que las mujeres obtuvieron puntuaciones significativamente predominantes a comparación de sus pares varones. Este resultado podría deberse a que en varias investigaciones han asegurado que las mujeres poseen mayores habilidades a nivel general para relacionarse con personas conocidas y nuevas en un entorno social, destacando en las dimensiones de expresión

emocional, hacer o rechazar peticiones, iniciar o mantener una plática y esbozar y/o concretar planificaciones (Betancourt, et al., 2017; Carrasco & Cueva, 2017).

Dicho descubrimiento referido a la presencia de puntuaciones más elevadas en las habilidades sociales por parte de las mujeres pretende ser explicado por los investigadores a través de algunos planteamientos (Carrasco & Cueva, 2017). Entre los principales antecedentes encontrados sobre la ocurrencia de aquel hecho, podría verse relacionado al estilo de crianza inculcado dentro de la unidad familiar, puesto que suele educarse a las mujeres como personas con mayor libertad de expresión emocional y comunicacional, razón por la cual tienden a manifestar mejor sus sentimientos, opiniones e ideas frente a otras personas, permitiéndoles generar vínculos sociales de manera más eficiente.

Como se mencionó en el Procedimiento del Capítulo III, la encuesta fue difundida primero para el grupo de jugadores y en base a la cantidad de respuestas recaudadas se procedió a publicar el enlace en los demás grupos para tratar de conseguir el mismo número de participantes en la agrupación de no jugadores. La adopción de este método ha permitido contemplar que en Pokémon Go existe una mayor predominancia de usuarios masculinos ejecutando las actividades propuestas en la aplicación. Esta observación también se pudo apreciar en los estudios ejecutados por Peng, et al. (2017), Escaravajal (2018) y Vergara, et al. (2020), donde la cifra de participantes femeninas tuvo una proporción semejante.

Dicho suceso podría verse implicado con lo planteado en determinadas investigaciones donde se aseguró que las principales causas de la poca intervención femenina en el universo de los videojuegos se remonta a la época de la Antigüedad, donde los hombres solían irse del hogar para conseguir alimento mientras que las mujeres permanecían en casa haciendo labores domésticas (Fernández, 2019). De este modo, se han mantenido los estereotipos con respecto al papel que deben desempeñar las mujeres dentro de la sociedad, adoptando un rol pasivo, mientras tanto, los hombres son quienes deben tener un rol activo (Amaro & Yopez, 2016). Además, en un estudio realizado por García (2016) se indagó sobre dos razones adicionales que también influyen en este acontecimiento: (1) la imagen masculina es más apreciada por los espectadores cibernautas durante las transmisiones virtuales y (2) las temáticas trabajadas en la mayor parte de juegos resultan ser más atractivas para los varones. Sin embargo, las crecientes

luchas organizadas en los últimos años para la inserción femenina dentro de diferentes actividades donde predomina la imagen del varón, ha favorecido el incremento de la participación por parte de las mujeres dentro del universo recreativo digital.

Otro motivo observado de la predominancia de usuarios varones puede estar relacionado a lo expuesto en los estudios de Alave y Pampa (2018) y Challco y Guzmán (2018) quienes demostraron que los hombres poseen mayor dificultad para interactuar con los demás y, por aquella razón, tienden a utilizar los videojuegos como una forma más factible de relacionarse con sus pares, puesto que estos sistemas electrónicos cuentan con diversos medios de comunicación como chats, llamadas de voz y llamadas de video.

Por otro lado, el cuarto objetivo también estuvo destinado a comparar las puntuaciones entre los sexos de los participantes no jugadores en donde se demostró que, a pesar de observarse una ligera preeminencia en los puntajes del sexo femenino, no se encontraron diferencias significativas entre mujeres y hombres que no utilizaron Pokémon Go. Este hecho posee relación con lo expuesto por Holst, et al. (2017), quienes contemplaron que las mujeres obtuvieron puntuaciones levemente más altas en la expresión de sentimientos y empatía, sin embargo, los varones también alcanzaron puntuaciones semejantes en dichos atributos. Además, en estudios ejecutados por autores como Briones (2017) y Tacca, et al. (2020) han afirmado que los varones suelen sobresalir en las habilidades relacionadas a la autoexpresión, hacer peticiones e iniciar interacciones con el sexo opuesto.

En segundo lugar, se analizaron los demás objetivos específicos dirigidos a explorar únicamente a la muestra de usuarios jugadores haciendo uso de la prueba de medianas mencionada. De este modo, el quinto objetivo tuvo el propósito de comparar a los integrantes según el tiempo de estadía en Pokémon Go, observándose que no se encontraron diferencias significativas entre los 41 participantes acoplados entre el periodo de julio del 2017 a julio del 2018 y los 20 participantes incorporados entre enero del 2019 a julio del 2019, a pesar que en el segundo grupo se apreciaron puntuaciones ligeramente más altas.

Este resultado no concordó con la investigación realizada por Peng, et al. (2017) quienes hallaron que los participantes más experimentados, con un uso mínimo regular de dos meses en el juego, alcanzaron puntuaciones significativas en la habilidad para



interactuar con otros usuarios. No obstante, el resultado de este objetivo sí se relacionó a lo evidenciado por Díaz (2021) quien aseveró que el tiempo de permanencia dentro de un videojuego de acción estratégica no implicó en la determinación de puntuaciones significativas en las habilidades sociales de una muestra de jugadores.

El sexto objetivo estuvo dirigido a analizar las puntuaciones en las habilidades sociales según las horas semanales dedicadas a utilizar Pokémon Go, contemplándose que los 45 integrantes que utilizaron la aplicación entre una hora a cuatro horas por semana tuvieron puntuaciones levemente más altas a comparación de los 16 participantes que dedicaron de cinco horas semanales a más, sin embargo, no se encontraron diferencias significativas. Asimismo, en el séptimo objetivo los resultados fueron similares, puesto que no se apreciaron puntuaciones significativas entre los 34 jugadores que empleaban de uno a tres días semanales, quienes alcanzaron puntuaciones más bajas a diferencia de los 27 usuarios que dedicaron de cuatro a siete días por semana.

Los resultados de los dos últimos objetivos no coincidieron con el estudio llevado a cabo por Carillo (2017) donde demostró que los jugadores con un uso regular mínimo de cuatro días a la semana presentaron un incremento en las conductas de socialización, motivación y autoestima. No obstante, cabe resaltar que los resultados de los tres objetivos específicos dirigidos a la muestra de jugadores pudieron verse afectados por la presencia de un notorio desequilibrio en la cantidad de integrantes al momento de ser analizados por períodos de estadía y consumo de la aplicación.

## CONCLUSIONES

El presente estudio tuvo el propósito de comparar las puntuaciones de las medianas obtenidas en las habilidades sociales de dos agrupaciones de jóvenes entre 18 y 22 años de edad habitantes de Lima Metropolitana, donde una de estas agrupaciones utilizó el videojuego activo Pokémon Go con un tiempo no menor de seis meses entre julio del 2017 a julio del 2019 y que realizó las tareas propias de la aplicación desplazándose alrededor de su localidad mediante la ejecución de actividad física.

- **Primera conclusión**

Los resultados alcanzados mediante la prueba de medianas de Mann Whitney demostraron que los participantes del grupo de jugadores destacaron de manera significativa en las puntuaciones de sus medianas, lo cual permitió corroborar la hipótesis planteada en el estudio referida a la predominancia de dicha agrupación y alegar que el uso de Pokémon Go podría tener un efecto positivo en la población de jóvenes al utilizarlo de manera regular y moderada.

En cuanto a los objetivos específicos que analizaron las medianas obtenidas en el sexo masculino y femenino, se concluyó lo siguiente:

- **Segunda conclusión**

Los objetivos específicos 2.2.1. y 2.2.2. destinados a comparar las medianas obtenidas según el sexo masculino de ambas agrupaciones y el sexo femenino de ambas agrupaciones, respectivamente, permitieron concluir que la predominancia significativa en los puntajes alcanzados por la agrupación de jugadores se debió tanto a las puntuaciones obtenidas por los 40 varones como también por las 21 mujeres participantes.

- **Tercera conclusión**

El objetivo específico 2.2.3. tuvo el propósito de comparar las puntuaciones según el sexo masculino y femenino de la agrupación de jugadores, lo cual permitió concluir que las mujeres alcanzaron puntuaciones estadísticamente significativas a diferencia de sus pares varones quienes presentaron un menor nivel en sus habilidades sociales.

- **Cuarta conclusión**

El objetivo 2.2.4. que también pretendió comparar las puntuaciones del sexo masculino y femenino de la agrupación de jóvenes no jugadores demostró que no se evidenciaron diferencias significativas en los puntajes de ambos sexos.

Finalmente, los últimos tres objetivos específicos destinados a analizar el modo de uso de la aplicación de Pokémon Go únicamente en la agrupación de jugadores, permitió dictaminar las siguientes conclusiones:

- **Quinta conclusión**

No se evidenciaron diferencias significativas en las puntuaciones de las habilidades sociales entre el grupo de participantes que se incorporó al videojuego entre julio del 2017 a julio del 2018 y el grupo de participantes integrados entre enero a julio del 2019.

- **Sexta conclusión**

No se encontraron diferencias significativas en las puntuaciones de las habilidades sociales entre los participantes que utilizaron el videojuego de una hora a cuatro horas semanales y aquellos que dedicaban entre cinco horas a más por semana.

- **Séptima conclusión**

No se encontraron diferencias significativas en las puntuaciones de las habilidades sociales entre el grupo de jóvenes jugadores que empleaban de uno a tres días semanales y aquellos que utilizaban la aplicación de cuatro a siete días por semana.

## RECOMENDACIONES

La información teórica recaudada, los análisis ejecutados y los resultados obtenidos en la presente investigación, han permitido la evaluación y exposición de las siguientes recomendaciones:

- **Primera recomendación**

Como se ha mencionado en las secciones de Fundamentación Teórica y Discusión, la recaudación de información teórica relacionada a los efectos positivos que los videojuegos en general pueden tener en el desarrollo de las habilidades sociales ha sido un trabajo exhaustivo, puesto que la mayor parte de los estudios se solían centrar en los efectos negativos a nivel psicosocial en la población de la adultez joven. Por tal motivo, se recomienda realizar más investigaciones que exploren el impacto benéfico de estos sistemas electrónicos en sus usuarios, especialmente de los videojuegos activos como Pokémon Go que cuentan con una dinámica que disminuye los niveles de sedentarismo y aislamiento al motivar a los jugadores a salir fuera del hogar para realizar las tareas propuestas en la aplicación.

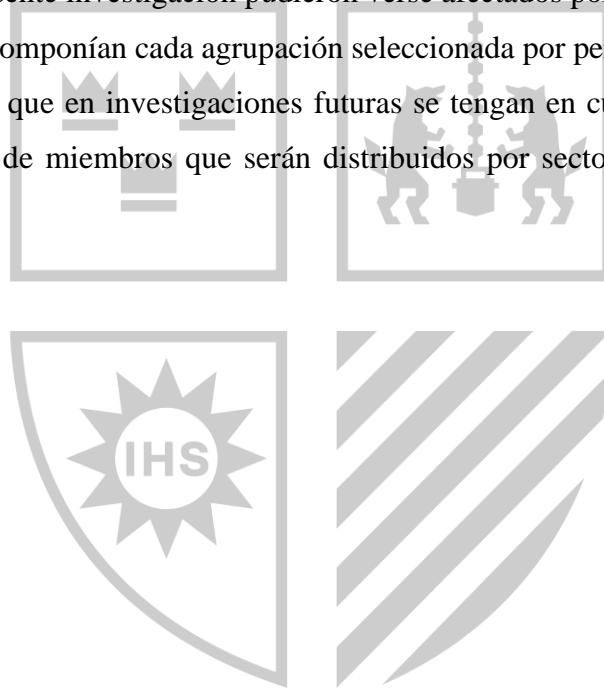
- **Segunda recomendación**

Los análisis ejecutados han permitido explorar las puntuaciones obtenidas en las habilidades sociales de manera general en cada muestra poblacional. Sin embargo, para profundizar en dichas puntuaciones alcanzadas y observar de manera más detallada el nivel de habilidades sociales de cada participante por agrupación, se recomienda realizar análisis de regresión lineal simple. Además, se puede aplicar dicho análisis para explorar

los puntajes obtenidos en cada una de las seis dimensiones de las habilidades sociales desarrolladas por Goldstein y sus colaboradores.

- **Tercera recomendación**

Finalmente, en cuanto a los resultados obtenidos en los objetivos específicos 2.2.5., 2.2.6. y 2.2.7. dirigidos a explorar el modo de uso del videojuego estudiado en los participantes jugadores, se observaron discrepancias en los puntajes alcanzados en las pruebas de medianas a pesar de que en las investigaciones citadas sobre el consumo de Pokémon Go si se cumplieron la diferencia de puntuaciones significativas en relación al tiempo de experiencia y consumo en horas / días por semana dentro del juego. Los resultados de la presente investigación pudieron verse afectados por la notoria diferencia de integrantes que componían cada agrupación seleccionada por periodos de tiempo. Por ello, se recomienda que en investigaciones futuras se tengan en cuenta de manera más precisa la cantidad de miembros que serán distribuidos por sectores para su posterior análisis.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, O., Mendoza, E. & Vargas, J. (2018). *La Influencia de los Videojuegos activos (Wii Sport y Virtua Tennis 2009) de la Consola Nintendo Wii en la enseñanza del Drive y el Revés en el Deporte Escolar* (Tesis de Licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, Lima,
- Adachi, P. & Willoughby, T. (2017). The link between playing video games and positive youth outcomes. *Child Development Perspectives*, 11 (3), pp. 202-206. Recuperado de <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cdep.12232>.
- Alave, S. & Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a Videojuegos y Habilidades Sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Muro de la investigación*, 3(2), pp. 70-83. Recuperado de <https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/r-Muro-investigaion/article/view/1164>.
- Amaro, V. & Yépez, N. (2016). Uso de Videojuegos y el Desarrollo Psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara. *Boletín Médico de Postgrado*, 32(3), pp. 190-208. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/132626779.pdf>.
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29 (3), pp. 1038-1059. Recuperado de [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0212-97282013000300043](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282013000300043).
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación. Serie Integral por Competencias* (3° ed.). CDMX México: Grupo Editorial Patria®.
- Bances, R. (2019). *Habilidades Sociales: Una revisión teórica del concepto* (Tesis de Bachiller). Universidad de Sipán, Pimentel.
- Bastidas, J. & Ramírez, J. (2017). Habilidades para la vida de tipo social, un factor protector para las adicciones. *Boletín Informativo CEI*, 4(1), pp. 20-24.
- Bernal, O. (2021). *Impacto lingüístico, social y emocional del videojuego Clash Royale: estudio de caso de 4 estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas de la*

- PUJ como miembros de comunidades de práctica desde una perspectiva de aprendizaje informal* (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Bernardo, C., Carbajal, Y. y Contreras, V. (2019). *Metodología de la Investigación. Manual del Estudiante*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Betancourth, S., Zambrano, C., Ceballos, A., Benavides, B. & Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes. *Psicoespacios*, 11(18), pp. 133-147. Recuperado de <https://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios/article/view/898>.
- Blake, M., Trinder, J. & Allen, N. (2018). Mechanisms underlying the association between insomnia, anxiety, and depression in adolescence: Implications for behavioral sleep interventions. *Clinical Psychology Review*, 63, pp. 25-40. Recuperado de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29879564/>.
- Borisovna, K. (2018). *Percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de videojuegos* (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima.
- Briones, Y. (2017). *Habilidades sociales según el género en estudiantes del nivel secundario del Colegio Adventista Puno, 2017* (Tesis de Licenciatura). Universidad Peruana Unión, Juliaca.
- Cáceres, R. (2017). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorrillos 2017* (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Lima.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversidad del jugador. *MHCI*, 8 (1), pp. 191-226. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>.
- Carrasco, C. & Cueva, R. (2017). *Habilidades sociales en los estudiantes de la Escuela Profesional de Psicología y de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Peruana Unión, Filial Tarapoto, 2016* (Tesis de Licenciatura). Universidad Peruana Unión, Tarapoto.
- Carrillo, F. (2017). *Efectos biopsicosociales del fenómeno "Pokémon GO" en una muestra de jóvenes españoles* (Tesis de Maestría). Universidad de Almería, Almería.
- Challco, S. & Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de la UNSA* (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.
- Chambi, V. (2018). *Habilidades sociales de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Pública N° 70671 Natividad Ccacachi Juliaca y la Institución Educativa Pública N° 72360 Héroe del Pacífico Moho - 2018* (Tesis de Licenciatura). Universidad Peruana Unión, Juliaca.

- Chambi, S. & Sucari, B. (2017). *Adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en pre-universitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno* (Tesis de Licenciatura). Universidad Peruana Unión, Juliaca.
- Cortéz, S. (2018). Espacios Públicos y tic. El rol de la experiencia estética en sus usos y apropiaciones. *ALAS / Controversias y concurrencias latinoamericanas*, 10(16), pp. 23-35. Recuperado de [www.sociologia-alas.org](http://www.sociologia-alas.org).
- De Brito, J., Perrier, R., Brito, A. & Costa, M. (2018). Active videogames promotes cardiovascular benefits in young adults? Randomized controlled trial. *Revista Brasileira de Ciencias do Esporte*, 40 (1), pp. 62-69. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0101328915300925>.
- Defaz, K. (2021). *Efecto Socializador de Pokémon Go en Guayaquil* (Tesis de Licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana, Guayaquil.
- Delgado, J. (2017). *Análisis de fiabilidad y validez interna del cuestionario de Habilidades de Interacción Social de Monjas en una muestra de niños de 8 a 12 años* (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato.
- De Sanctis, F., Distéfano M. & Mongelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos [en línea]. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63 (2), pp. 115-131. Recuperado de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>.
- Díaz, C. (2021). *Diferencia de las Habilidades Sociales de jóvenes jugadores de Dota 2 de nivel básico, intermedio y avanzado de la ciudad de Lima Metropolitana* (Tesis de Licenciatura). Universidad Científica del Sur, Lima.
- Domínguez, J. & Ybañez, J. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos y representaciones*, 4(2), pp. 181-205. Recuperado de <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/122>.
- Dorward, L., Mittermeier, J., Sandbrook, C. & Spooner, F. (2016). Pokémon Go: Benefits, Costs, and Lessons for the Conservation Movement. *Conservation Letters*, 1, pp. 1-6. Recuperado de <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/268515>.
- Dos Santos, Da Silva, Azevedo, De Almeida-Neto, Souza, Ney, Santos, De Araújo & Silva, (2021). Active Video Games for Improving Mental Health and Physical Fitness —An Alternative for Children and Adolescents during Social Isolation: An Overview. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, pp. 1641-1654. Recuperado de <https://www.mdpi.com/journal/ijerph>.
- Esquivel, I., Edel, R., Navarro, Y. & García, I. (2018). Entrenamiento de habilidades cognitivas en jóvenes estudiantes de instituciones públicas: Una propuesta basada en videojuegos. En R. Edel, I. Esquivel, G. Aguirre, M. Ramírez, I. García, G. Ruíz, B. Colorado, B. Morales & L. Méndez (Cols.), *Memoria operativa Medición y*



- propuesta para su desarrollo, apoyadas en TIC* (pp. 95-125). CDMX: Aprendizaje mediado por Tecnología.
- Escaravajal, J. (2018). Pokémon Go y su influencia en usuarios españoles de Facebook. *Aportes. Educación Física y Deportes*, 133 (3), pp. 38-49.
- Farias, I., Espinoza, C. & Mora, N. (2020). Habilidades cognitivas y comunicación asertiva en los profesionales de secretariado ejecutivo. *Digital Publisher*, 5(6), pp. 486-495. Recuperado de: [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/446](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/446).
- Fernández, J. C. (2019). *Movimientos, prácticas y relaciones sociales alrededor de los videojuegos en la Ciudad de Medellín* (Tesis de Licenciatura). Universidad de Antioquía, Medellín.
- Finco, M., Rocha, R. & Santos, F. (2018). Let's Move! The Social and Health Contributions from "Pokémon" GO. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(2), pp. 44-54. Recuperado de <https://dl.acm.org/doi/abs/10.4018/IJGBL.2018040104>.
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Huancayo: Universidad Continental.
- García, D. (2016). *El impacto social de League of Legends en Corea del Sur* (Tesis de Maestría). Recuperado de <https://gredos.usal.es/handle/10366/132850>.
- García-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B. & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(15), pp. 1-14. Recuperado de <https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2018a15>.
- González, C. & Jiménez, D. (2018). *Características Psicológicas y Habilidades Sociales en la infancia y la adolescencia*. Ponencia presentada en el VI Congreso Internacional de Psicología y Educación, Santa Marta, Colombia. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.
- Griffiths, M., Kuss, D. & Ortiz, A. (2017). Videogames as Therapy: An Update selective Review of the Medical and Psychological Literature. *International Journal of Privacy and Health Information*, 5 (2), pp. 71-96. Recuperado de <https://www.igi-global.com/article/videogames-as-therapy/182880>.
- Guerra, J. & Revuelta, F. (2016). Análisis en el conocimiento del código PEGI en la formación inicial de los profesores. *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15 (1), pp. 87-96. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/2619>.
- Guevara, C., Rodas, N. & Varas, R. (2019). Relación entre autoconcepto y ansiedad estado-rasgo en universitarios peruanos. *Revista de Investigación en Psicología*, 22 (2), pp. 251-264. Recuperado de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/17425>.

- Hernández, J., Cano, A. & Parra, M. (2016). *Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros*. España: Universidad de La Laguna. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/308983850>.
- Hernández Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Holst, I., Galicia, Y., Gómez, G. & Degante, A. (2017). Las habilidades sociales y sus diferencias en estudiantes universitarios. *D.R. © VERTIENTES Revista Especializada en Ciencias de la Salud*, 20(2), pp. 22-29,
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. n° 001 María Concepción Ramos Campos* (Tesis de Maestría). Universidad de Piura, Piura.
- Hurtado, R. (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de quinto año de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana, 2017* (Tesis de Licenciatura). Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima.
- Ibarrola, D. (2017). ¡Atrápalos Ya! Prácticas y Relaciones Sociales en torno a Pokémon Go. *Lúdicamente*, 6 (11), pp. 1-17. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5961675>.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática, (2019). Provincia de Lima. Compendio Estadístico 2019. Lima. Recuperado de [https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib17/14/Libro.pdf](https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib17/14/Libro.pdf).
- Inga, S. (2019) *Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima.
- Jaramillo, M. (2019). *Cambios Psicosociales en la Adolescencia y Proceso de Atención de Enfermería* (Tesis de Licenciatura). Unidad Académica de Ciencias Químicas y de la Salud, Machala.
- Jenny, S. & Thompson, R. (2016). Pokémon Go: Encouraging Recreation through Augmented Reality Gaming. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 12(2), pp. 112-122.
- Landecho, H. (2018). *El Juego y las habilidades sociales básicas de las estudiantes del nivel secundario de la institución Educativa Esther Cáceres Salgado Rímac – 2017* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Educación, Lima.
- López, S. (2016, diciembre). *Los videojuegos activos en la actividad física del alumnado. EDUNOVATIC 2016*. Congreso Virtual Internacional de Educación, Innovación y TIC, Santiago de Compostela, España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5796874>.

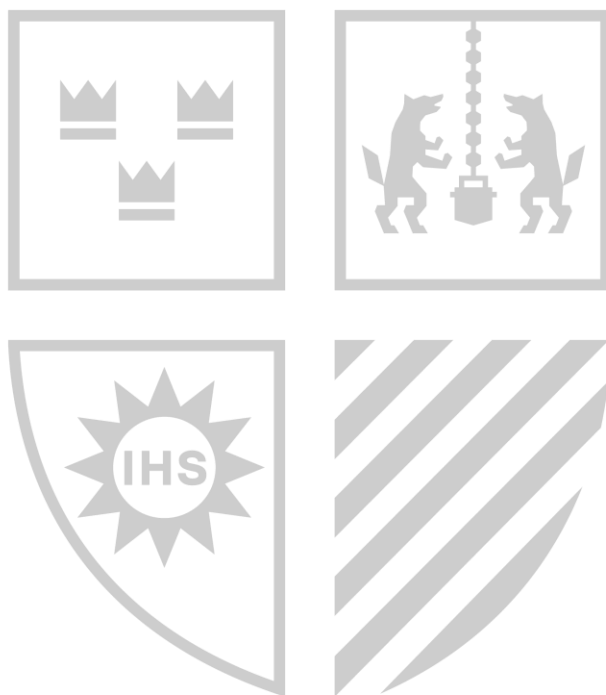
- López, A. (2017). *La orientación educativa para el desarrollo de habilidades sociales en la formación inicial del maestro primario* (Tesis Doctoral). Universidad de las Tunas, Cuba.
- Luna, D. (2020) *El impacto de los Juegos de Realidad Aumentada en la conformación de Redes Comunitarias de jugadores en la Ciudad de Lima: El caso de Pokémon Go* (Tesis de Licenciatura). Universidad de Lima, Lima.
- Maitland, C., Granich, J., Braham, R., Thornton, A., Teal, R., Stratton, G. & Rosenberg, M. (2018). *Measuring the Capacity of Active Video Games for Social Interaction: The Social Interaction Potential Assessment Tool*. Reino Unido: Computers in Human Behavior. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.036>.
- Mardones, C. (2016). *Tipologías modales multivariadas en habilidades sociales en el marco de la personalidad eficaz en contextos educativos de educación secundaria chilenos y españoles* (Tesis de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Martín, M. & Vilchez, L. (2017). *Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas*. Madrid: Editorial Perpetuo Socorro.
- Martínez, S. & Sanz Martos, S. (2018). Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online. *Hipertext.net*, (16), pp. 16-21. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.31009/hipertext.net.2018.i16.05>.
- Meda, I. (2018). *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)* (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- Ministerio de Salud. (2017). *Documento Técnico. Situación de salud de los adolescentes y jóvenes en el Perú*. Lima. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4143.pdf>.
- Ministerio de Salud. (2020). Boletín Temático Normativo en Covid-19. Enero - Junio 2020. Lima. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/informes-publicaciones/1091074-boletin-tematico-normativo-en-covid-19-n-1-enero-junio-2020>.
- Monzon, E. & Monzón, J. (2019). *Programa de Entrenamiento en la Expresión de Habilidades Sociales Básicas para el desarrollo de la Oralidad en los estudiantes del sexto grado de la I.E. 80999, La Capilla, distrito de Sartimbamba, año 2016* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.
- Moscardi, R. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina, Buenos Aires. Recuperado de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/498>.
- Muñoz, C. (2016). *Metodología de la Investigación*. CDMX México: OXFORD.

- Muñoz, R. (2019). *Factores de riesgo y protección para el consumo de drogas en adolescentes 2018-2019* (Tesis de Licenciatura). Universidad Estatal de Milagro, Milagro.
- Murial, D. (2018). Nuevas formas (no intencionadas) de participación social y activismo político a través del ocio digital: De Pokémon Go, Tuits y Gamificaciones. En Universidad de la Rioja (Ed.). *Ocio y participación social en entornos comunitarios* (pp. 145-168). Lima: Universidad de la Rioja.
- Navarro, J., Moscoso, M. & Calderón, G. (2017). La investigación de la depresión en adolescentes en el Perú: una revisión sistemática. *Liberabit - Revista de Psicología*, 23 (1), pp. 57-74. Recuperado de <https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.04>.
- Niantic, Inc. (2020). *Niantic Wayfarer*. Recuperado de: <https://wayfarer.nianticlabs.com/>.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. & Romero, H. (2018). *Metodología de la Investigación. Cualitativa - Cuantitativa y Redacción de la Tesis* (5! ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Otañez, J. (2017). Efectos de los estilos de vida saludables en las habilidades sociales en jóvenes. *D.R. © VERTIENTES Revista Especializada en Ciencias de la Salud*, 20(2): pp. 5-11.
- Otegui, J. (2017). La Realidad Virtual y La Realidad Aumentada en el proceso de Marketing. *Revista de Dirección y Administración de Empresas*, 24, pp. 155-230. Recuperado de <https://ojs.ehu.eus/index.php/rdae/article/view/19141>.
- Pallarés, I. (2016). *Desarrollo de un juego de tablero con Realidad Aumentada*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Peng, L., Hsin-Ke, L., Yi-Hui, L. & Wei-Huan, T. (2017). A Study of a Mobile Game on the Interrelationships of Technology Acceptance, Interpersonal Relation, Sense of Direction, and Information Literacy — A Case of Pokémon GO. *International Journal of Information and Education Technology*, 7 (12), 942-947.
- Pereira, F. & Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15 (30), pp. 51-64. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/anagr/v15n30/1692-2522-anagr-15-30-00051.pdf>.
- Quispe, M. (2017). Habilidades sociales y consumo de alcohol en adolescentes de un Colegio Nacional de Lima. *Ciencia y Arte de Enfermería*, 2 (2), 43-49.
- Rodríguez, C. y Martínez, H. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon Go. *Kepes*, 16 (19), pp. 316-345. Recuperado de <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2640>.

- Rigueros, C. (2017). La Realidad Aumentada: lo que debemos conocer. *TIA*, 5 (2), pp. 257-261. Recuperado de <https://docplayer.es/72648839-La-realidad-aumentada-lo-que-debemos-conocer.html>.
- Rivera, J., Lay, N., Moreno, M., Pérez, A., Rocha, G., Parra, M., Durán, S., García, J., Redondo, O. & Torres Rivas, E. (2019). Programa de entrenamiento para desarrollar habilidades sociales en estudiantes universitarios. *Revista Espacios*, 40(31), pp. 10-25.
- Rubio, J. & Gértrudix, M. (2016). Realidad Virtual (HMD) e Interacción desde la Perspectiva de la Construcción Narrativa y la Comunicación: Propuesta Taxonómica. *Icono*. 14 (2), pp. 1-24. Recuperado de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/965>.
- Ruiz, C. (2017). *Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- Ruiz, A., López, S., Suárez, S. & Martínez, E. (2018). Videojuegos activos y cognición. Propuestas educativas en adolescentes. *RIED*, 21(2), pp. 1-19. Recuperado de <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/19799/21749>.
- Sánchez, A., Osornio, L. & Ríos, M. (2019). Habilidades Sociales Básicas y su relación con la Ansiedad y Estrategias de Afrontamiento en estudiantes de medicina. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22 (2), pp. 1-23. Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/ried/article/view/70134>.
- Sánchez, J. & Silveira, A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6 (11), pp. 1-14. Recuperado de <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>.
- Serna, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. *EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC*, 9 (1), pp. 104-125. Recuperado de <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12245/11160>.
- Shimizu, H., Nakashima, K. & Morinaga, Y. (2019). The Role of Individual Factors in Friendship Formation: Considering Shyness, Self-Esteem, Social Skills, and Defensive Pessimism. *Japanese Psychological Research*, 61(1), pp. 47-56.
- Sosa, S. & Salas Blas, E. (2020). Resiliencia y habilidades sociales en estudiantes secundarios de San Luis de Shuaro, La Merced. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 11(1), pp. 40-50.
- Tacca, D., Cuarez, R. & Quispe, R. (2020). Habilidades Sociales, Autoconcepto y Autoestima en Adolescentes Peruanos de Educación Secundaria. *International Journal of Sociology of Education*, 9 (3), pp. 293-324. Doi:10.17583/rise.2020.5186.

- Tapia, C. & Cubo, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 9 (19), pp. 133-148. Recuperado de <http://magisinvestigacioneducacion.javeriana.edu.co/>.
- Tirado, M. (2017). Evaluación de variables psicosociales relacionadas con la percepción de riesgo y las conductas de salud en la adultez emergente (Tesis Doctoral). Universidad Miguel Hernández, Alicante.
- Torres, J. (2018). *Las Habilidades Sociales en los estudiantes del cuarto grado de secundaria, Yungay*, 2017 (Tesis de Bachiller). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo.
- Torres, M., Cevallos, D., Oliva, M. & Castaño, A. (2019). Aprendizajes Informales, Habilidades Cognitivas y Competencias Sociales vinculadas al uso de Videojuegos. *RES NON VERBA*, 9 (1), pp. 19-35. Recuperado de <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/rnv/article/view/76>.
- Vázquez, M. (2019). *Videojuegos y Trastorno del Espectro Autista: Estudios sobre las preferencias y hábitos en adolescentes con Trastorno del Espectro Autista en relación a los videojuegos* (Memoria). TecnoCampus Mataró-Maresme, Mataró.
- Vera, M., López, F., Valle, V. & Mazacón, M. (2017). Habilidades Sociales. *Revista Salud y Ciencias*, 1(2), pp. 8-15.
- Vergara, A., Juvera, J., Ceballos, O. & Zamarripa, J. (2020). Pokémon Go y su relación con la actividad física, orientación espacial y socialización en usuarios mexicanos. *Retos*, 38, pp. 727-732. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/77757>.
- Wolstencroft, J., Robinson, L., Srinivasan, R., Kerry, E., Mandy, W. & Skuse, D. (2018). A Systematic Review of Group Social Skills Interventions, and Meta-analysis of Outcomes, for Children with High Functioning ASD. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48, pp.2293–2307. Recuperado de <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3485-1>.

## ANEXOS



## **ANEXO N°1. CONSENTIMIENTO INFORMADO**

La presente investigación está conducida por Valeria Quiñones Hague, estudiante de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya en marco al proyecto de Tesis de Posgrado. El objetivo es observar si existen diferencias en relación a las puntuaciones obtenidas de las habilidades sociales en dos agrupaciones de participantes de 18 a 22 años de edad pertenecientes a Lima Metropolitana., donde uno de ellas ha utilizado el videojuego activo Pokémon Go.

Los participantes que aseguren ser usuarios activos de Pokémon Go, deberán cumplir con ser jugadores legales que se desplacen por el medio físico real sin utilizar herramientas de ubicación falsa y haber tenido un uso regular mínimo de seis meses entre el periodo de julio del 2017 a julio del 2019. No se incluirán a participantes incorporados a partir del año 2020.

Si usted accede a participar en esta investigación, se le pedirá responder un cuestionario objetivo que le tomará aproximadamente 15 minutos de su preciado tiempo.

La información que se recoja será anónima y confidencial. No será utilizada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Su participación en esta investigación es voluntaria y puede dejar de participar en el momento que desee sin que esto lo perjudique de ninguna forma. Si tiene alguna duda, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Adicionalmente, si alguna de las preguntas le parece incómoda, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderla.

Desde ya le agradecemos su participación.



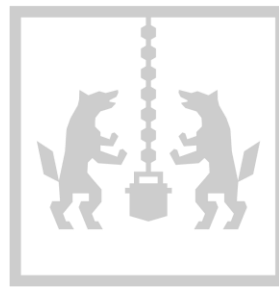
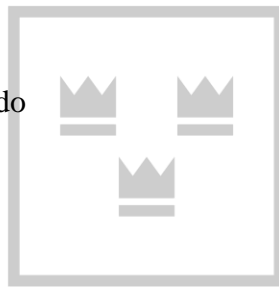
---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación a cargo Valeria Quiñones Hague, egresada de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya. He sido informado del objetivo, duración y otras características de la investigación.

Reconozco que mi participación es voluntaria y que la información que yo provea en el curso de esta investigación es confidencial.

○ De acuerdo

○ En desacuerdo



## ANEXO N°2. FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

### CRITERIOS GENERALES DE INCLUSIÓN

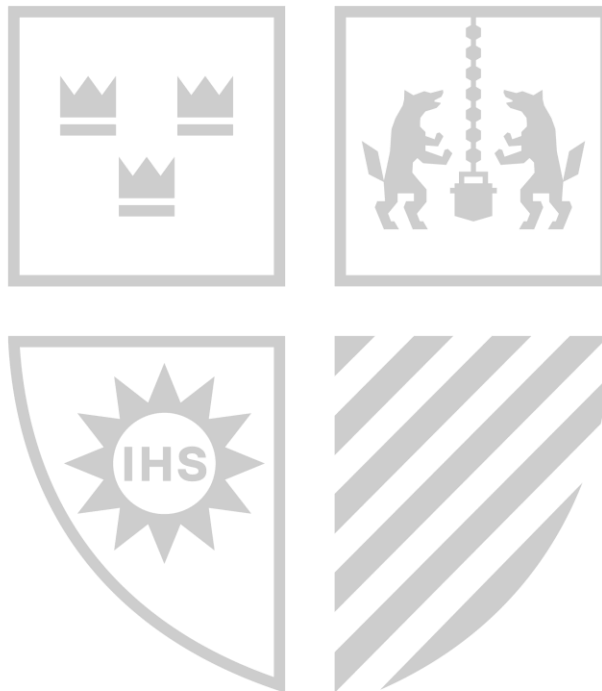
<b>EDAD</b>	<b>Mínima</b>	<b>Máxima</b>
	18	22
<b>SEXO</b>	Masculino	Femenino
<b>DISTRITO</b>	<b>Lima Metropolitana</b>	
	Provincia de Lima	Callao

### CRITERIOS DE INCLUSIÓN ASIGNADOS A LOS PARTICIPANTES JUGADORES

<b>AÑO DE INCLUSIÓN</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
	Julio del 2017	Julio del 2019
<b>TIEMPO DE CONSUMO REGULAR</b>	Un mínimo de 6 (seis) meses	
<b>MODO DE JUEGO</b>	Desplazamiento físico por el medio real	

## CRITERIOS DE EXCLUSIÓN ASIGNADOS A LOS PARTICIPANTES JUGADORES

<b>AÑO DE INCLUSIÓN</b>	Enero del 2020
<b>TIEMPO DE CONSUMO REGULAR</b>	Menos de 6 (seis) meses
<b>MODO DE JUEGO</b>	Uso de herramientas hack de ubicación falsa

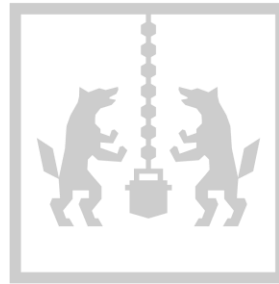


## ANEXO N°3. CUESTIONARIO

### I. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

1. Edad

- 18
- 19
- 20
- 21
- 22



2. Sexo

- Masculino
- Femenino
- No especifica



3. Distrito de procedencia

\_\_\_\_\_

4. ¿Conoces o has jugado Pokémon Go?

- Sí
- No

## II. SI ERES JUGADOR DE POKÉMON GO...

1. ¿Has conocido personas nuevas a través del juego?

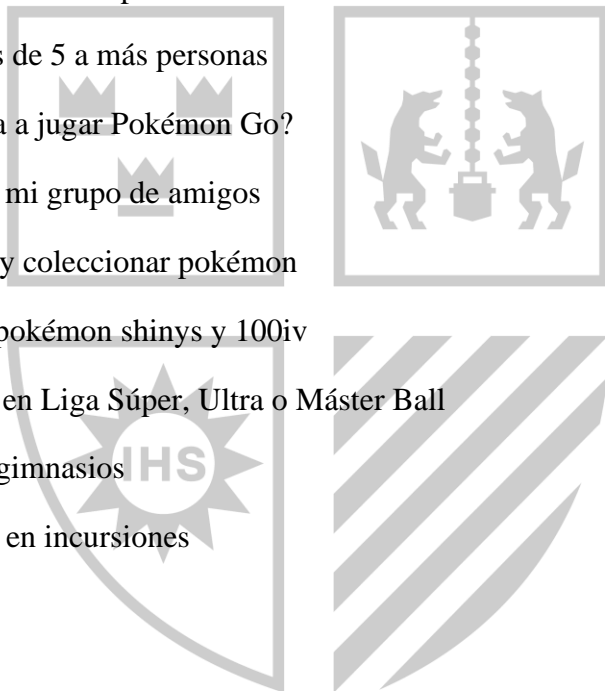
- Sí
- No

2. Mayormente te agrada jugar Pokémon Go...

- Solo
- En pareja
- En grupos de 3 a 4 personas
- En grupos de 5 a más personas

3. ¿Qué te motiva a jugar Pokémon Go?

- Jugar con mi grupo de amigos
- Registrar y coleccionar pokémon
- Capturar pokémon shinys y 100iv
- Competir en Liga Súper, Ultra o Máster Ball
- Derrocar gimnasios
- Participar en incursiones
- Todas
- Otro



4. ¿Pertenece a alguna comunidad de jugadores?

- Sí
- No

4.1. Si tu respuesta es Sí, ¿a cuál?

- Comunidad de red social (WhatsApp, Facebook, Twitter, etc.)
- Comunidad presencial
- Ambas comunidades (red social y presencial)
- Otra

4.2. ¿Interactúan fuera del contexto del juego?

- Sí
- No

5. ¿Desde cuándo juegas Pokémon Go con una frecuencia no menor de 6 meses?

- Julio del 2017
- Enero del 2018
- Julio del 2018
- Enero del 2019
- Julio del 2019

6. ¿Cuántas horas semanales en promedio dedicas a jugar Pokémon Go?

- Menos de 1 hora
- De 1 a 2 horas
- De 3 a 4 horas
- De 5 a 6 horas
- Más de 7 horas

7. ¿Cuántos días a la semana en promedio dedicas a jugar Pokémon Go?

- 1 día
- 2 a 3 días
- 4 a 5 días
- 6 a 7 días

## ANEXO N°4. RESULTADOS DE LAS PREGUNTAS GENERALES

### DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

**Tabla 10.**

*Edad de los participantes jugadores y no jugadores de Pokémon Go.*

	Jugadores		No Jugadores	
	Freq.	Percent	Freq.	Percent
18 - 20	17	27.87	22	36.07
21 - 22	44	82.13	29	63.93
Total	61	100.00	61	100.00

**Tabla 11.**

*Sexo de los participantes jugadores y no jugadores de Pokémon Go.*

	Jugadores		No Jugadores	
	Freq.	Percent	Freq.	Percent
Hombre	40	65.57	40	65.57
Mujer	21	34.43	21	34.43
Total	47	100.00	47	100.00

**Tabla 12.***Distrito de procedencia de los participantes jugadores y no jugadores.*

	Jugadores		No Jugadores	
	Freq.	Percent	Freq.	Percent
Lima Norte	21	34.43	9	14.75
Lima Centro	20	32.79	38	62.30
Lima Sur	9	14.75	4	6.56
Lima Este	9	14.75	3	4.92
Callao	2	3.28	7	11.48
Total	61	100.00	61	100.00

**PREGUNTAS PARA LOS JUGADORES DE POKÉMON GO****Tabla 13.***Conocer personas nuevas a través del juego*

	Freq.	Percent
Si	59	96.72
No	2	3.28
Total	61	100.00



**Tabla 14.***Preferencia por jugar Pokémon Go sin/en grupo*

	Freq.	Percent
Solo	5	8.20
En pareja	16	26.23
De 3 a 4 personas	23	37.70
De 5 a más personas	17	27.87
Total	61	100.00

**Tabla 15.***Motivación según las tareas propuestas en el juego*

	Freq.	Percent
Jugar con mis amigos	29	47.54
Registrar y coleccionar pokémon	19	31.15
Capturar shinies y 100iv	17	27.87
Competir en Go Batle	9	14.75
Derrocar gimnasios	14	22.95
Participar en incursiones	16	29.51
Todas las anteriores	24	39.34
Otra	3	4.92
Total	61	100.00

**Tabla 16.***Tipo de comunidad*

Tipo	Freq.	Percent
Red social	17	32.69
Presencial	1	1.92
Ambas comunidades	33	63.46
Otra	1	1.92
Total	52	100.00

**Tabla 17.***Uso del juego en años*

	Freq.	Percent
Mediados del 2017	11	18.03
Inicios del 2018	14	22.95
Mediados del 2018	16	26.23
Inicios del 2019	14	22.95
Mediados del 2019	6	9.84
Total	61	100.00

**Tabla 18.***Frecuencia de uso en horas semanales*

	Freq.	Percent
<1 hora	5	8.20
1 a 2 horas	22	36.07
3 a 4 horas	18	29.51
5 a 6 horas	5	8.20
Más de 7 horas	11	18.03
Total	61	100.00

**Tabla 19.***Frecuencia de uso en días semanales*

	Freq.	Percent
1 día	8	13.11
2 a 3 días	6	9.84
4 a 5 días	20	32.79
6 a 7 días	27	44.26
Total	61	100.00

## ANEXO N°5. LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

FICHA TÉCNICA	
Población	De 12 años en adelante.
Forma de aplicación	Prueba ipsativa que puede aplicarse de forma individual o grupal. En algunos casos puede ser auto administrada
Materiales	Un cuadernillo en formato A4 (incluye datos de identificación, instrucciones y los elementos que constituyen la escala).
Tiempo de aplicación	De 15 a 20 minutos aproximadamente

INSTRUCCIONES

A continuación, encontrarás enumerada una lista de habilidades que las personas usan en su interacción social más o menos eficiente. Deberás determinar cómo usas cada una de esas habilidades, marcando con un aspa (x) en la columna de la derecha y en la fila correspondiente, según el siguiente patrón:

Marque en la columna:

N Si Nunca usas esa habilidad

RV Si Rara vez usas esa habilidad

AV Si A veces usas esa habilidad

AM Si A menudo usas esa habilidad

S Si Siempre usas esa habilidad

Trabaja rápidamente y no emplees mucho tiempo en cada pregunta; queremos tu primera reacción, no un proceso de pensamiento prolongado. Asegúrate de no omitir alguna pregunta. No hay respuesta “correcta” ni respuesta “incorrecta”. Ahora comienza.

		N	RV	AV	AN	S
1	Escuchar: ¿Prestas atención a las personas que te están hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que están diciendo?					
2	Iniciar una conversación: ¿Inicias conversaciones con otras personas y luego las mantienes por un momento?					
3	Mantener una conversación: ¿Hablas con otras personas sobre cosas de interés mutuo?					
4	Formular una pregunta: ¿Determinas la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada?					
5	Dar las gracias: ¿Permites que los demás sepan que estás agradecido con ellos por algo que hicieron contigo?					
6	Presentarse: ¿Te esfuerzas por conocer personas por propia iniciativa?					
7	Presentar a otras personas: ¿Ayudas a presentar a nuevas personas con otras?					
8	Hacer un cumplido: ¿Dices a los demás lo que les gusta de ellos o de lo que hacen?					
9	Pedir ayuda: ¿Pides ayuda cuando la necesitas?					

10	Participar: ¿Eliges la mejor manera de acercarte a un grupo que está realizando una actividad y luego te integras a él?					
11	Dar instrucciones: ¿Explicas instrucciones de tal manera que las personas puedan seguirlas fácilmente?					
12	Seguir instrucciones: ¿Prestas cuidadosa atención a las instrucciones y luego las sigues?					
13	Disculparte: ¿Pides disculpas a los demás cuando hacen algo que sabes que está mal?					
14	Convencer a los demás: ¿Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores o más útiles que las de ellos?					
15	Conocer tus propios sentimientos: ¿Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas?					
16	Expresar tus sentimientos: ¿Permites que los demás conozcan lo que sientes?					
17	Comprendes los sentimientos de los demás: ¿Intentas comprender lo que los demás sienten?					
18	Enfrentarte con el enfado del otro: ¿Intentas comprender el enfado de la otra persona?					
19	Expresar afecto: ¿Permites que los demás sepan que tú te interesas o te preocupas por ellos?					
20	Resolver el miedo: ¿Cuándo sientes miedo, piensas por qué lo sientes y luego intentas hacer algo para disminuirlo?					
21	Autor recompensarse: ¿Te das a ti mismo una recompensa después de que haces algo bien?					
22	Pedir permiso: ¿Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la persona indicada?					
23	Compartir algo: ¿Ofreces compartir tus cosas con los demás?					

24	Ayudar a los demás: ¿Ayudas a quien lo necesita?					
25	Negociar: ¿Si tú y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que les satisfaga a ambos?					
26	Emplear autocontrol: ¿Controlas tu carácter de tal forma que no se te “escapan las cosas de las manos”?					
27	Defender los propios derechos: ¿Defiendes los derechos dando a conocer cuál es tu postura?					
28	Responder a las bromas: ¿Conservas el autocontrol cuando los demás te hacen bromas?					
29	Evitar problemas con los demás: ¿Te mantienes al margen de situaciones que podrían ocasionarte problemas?					
30	No entrar en peleas: ¿Encuentras otras formas de resolver situaciones difíciles sin tener que pelear?					
31	Formular una queja: ¿Les dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta?					
32	Responder a una queja: ¿Intentas responder a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan de ti?					
33	Demostrar deportividad después de un juego: ¿Expresas un cumplido a los del otro equipo después de un juego así hayas perdido?					
34	Resolver la vergüenza: ¿Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?					
35	Arreglártela cuando te dejan de lado: ¿Cuando te han dejado de lado en alguna actividad, haces algo para sentirte mejor en esa situación?					
36	Defender a un amigo: ¿Manifiestas a los demás cuando sientes que un amigo no ha sido tratado justamente?					

37	Responder a una persuasión: ¿Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la tuya antes de decidir qué hacer?					
38	Responder al fracaso: ¿Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular?					
39	Enfrentarte a los mensajes contradictorios: ¿Reconoces y resuelves la confusión que te produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra cosa?					
40	Responder una acusación: ¿Comprendes de qué y por qué has sido acusado y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te hizo la acusación?					
41	Prepararte para una conversación difícil: ¿Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática?					
42	Hacer frente a las presiones de grupo: ¿Decides qué cosas quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta?					
43	Tomar iniciativas: ¿Si te sientes aburrido, intentas encontrar algo interesante de hacer?					
44	Determinar la causa de un problema: ¿Si surge un problema, intentas determinar qué lo causó?					
45	Establecer un objetivo: ¿Determinas de manera realista lo que te gustaría realizar antes de empezar una tarea?					
46	Determinar tus habilidades: ¿Determinas de manera realista qué tan bien podrías realizar una tarea específica antes de iniciarla?					
47	Reunir información: ¿Determinas lo que necesitas saber y cómo conseguir esa información?					



48	Resolver los problemas según su importancia: ¿Determinas de forma realista cuál de tus problemas es el más importante y el que debería de ser solucionado primero?					
49	Tomar una decisión: ¿Consideras diferentes posibilidades y luego eliges la que te hará sentirte mejor?					
50	Concentrarte en una tarea: ¿Eres capaz de ignorar distracciones y sólo prestas atención a lo que quieres hacer?					



## ANEXO N°6. CONFIABILIDAD Y VALIDEZ

**Tabla 20.**

*Prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach.*

average interitem covariance	0.2708518
number of items	50
scale reliability coefficient	0.9586

**Tabla 21.**

*Análisis Factorial de tipo Exploratorio de la LCHS para la muestra piloto de 67 participantes.*

Factor	Eigenvalue	Difference	Proportion	Cumulative
Factor 1	17.60693	14.00014	0.3521	0.3521
Factor 2	3.60679	0.71268	0.0721	0.4243
Factor 3	2.89411	0.53878	0.0579	0.4622
Factor 4	2.35533	0.53215	0.0471	0.5293
Factor 5	1.82318	0.10771	0.0365	0.5657
Factor 6	1.71547	0.19095	0.0343	0.6
Factor 7	1.52452	0.03524	0.0305	0.6305
Factor 8	1.48928	0.09737	0.0398	0.6603
Factor 9	1.39192	0.11326	0.0278	0.6882

Factor 10	1.27866	0.04517	0.0256	0.7137
Factor 11	1.23349	0.13872	0.0247	0.7384
Factor 12	1.09477	0.05946	0.0219	0.7603
Factor 13	1.03531	0.03832	0.0207	0.781
Factor 14	0.99698	0.1775	0.0199	0.8009
Factor 15	0.81949	0.06057	0.0164	0.8173
Factor 16	0.75892	0.05399	0.0152	0.8325
Factor 17	0.70493	0.00863	0.0141	0.8466
Factor 18	0.6963	0.10691	0.0139	0.8605
Factor 19	0.58939	0.00981	0.0118	0.8723
Factor 20	0.57957	0.07739	0.0116	0.8839
Factor 21	0.55218	0.04315	0.011	0.895

