



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**“DIFERENCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE JÓVENES  
JUGADORES DE DOTA 2 DE NIVEL BÁSICO, INTERMEDIO Y  
AVANZADO DE LA CIUDAD DE LIMA METROPOLITANA”**

Tesis para optar el título profesional de:  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

Presentado por:  
Carlo Rafael Diaz Salgado (0000-0002-4876-5171)

Asesor:  
Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez (0000-0002-7128-6830)

Lima - Perú  
2021

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Lima, 05 de Octubre de 2021.

Los integrantes del Jurado de tesis:

Presidente:	Mg. Cesar Augusto Eguía Elías	<input type="checkbox"/>
Miembro:	Mg. Jenny Raquel Adanaqué Velásquez	
Miembro:	Mg. John Omar Espinoza Quiroz	

Se reúnen para evaluar la tesis titulada:

“DIFERENCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE JOVENES JUGADORES DE DOTA 2 DE NIVEL BÁSICO, INTERMEDIO Y AVANZADO DE LA CIUDAD DE LIMA METROPOLITANA”

Presentada por el bachiller:

- Carlo Rafael Diaz Salgado

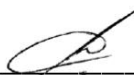
Para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.

Asesorado por: Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez

Luego de haber evaluado el informe final de tesis y evaluado el desempeño del estudiante de la carrera de Psicología en la sustentación, concluyen de manera unánime (X) por mayoría simple ( ) calificar a:

Tesis: Carlo Rafael Diaz Salgado		Nota (en letras): 15 (Quince)	
Aprobado (X)	Aprobado - Muy buena ( )	Aprobado - Sobresaliente ( )	Desaprobado ( )

Los miembros del jurado firman en señal de conformidad.



**Mg. Cesar Augusto Eguía Elías**  
Presidente (a) del Jurado



**Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez**  
Asesor(a)



**Mg. Jenny Raquel Adanaqué Velásquez**  
Miembro 1



**Mg. John Omar Espinoza Quiroz**  
Miembro 2

T // (51) 610 6738  
informes@cientifica.edu.pe  
cientifica.edu.pe

Dedicatoria:

El presente trabajo de investigación  
es gracias a la universidad, amigos  
y familiares que me acompañaron y  
motivaron a no rendirme.

Agradecimientos:

- A Maritza y Telmo que me ayudaron a no rendirme cuando pensaba que la meta era imposible.
- A Freddy por apoyarme en la realización de la investigación.

## Índice General

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	14
1.1 Problema general.....	16
1.2 Justificación.....	16
1.3 Viabilidad.....	17
1.4. Limitaciones del estudio.....	17
II. MARCO TEÓRICO .....	18
2.1 Antecedentes .....	18
2.1.1 Extranjeros .....	18
2.2.2 Antecedentes nacionales .....	21
2.2 Bases teóricas .....	23
2.2.1 Origen.....	23
2.2.2 Definición de habilidades sociales .....	25
2.2.3 Componentes de las habilidades sociales:.....	28
2.2.4 Desarrollo del comportamiento social:.....	31
2.2.5 Modelos teóricos de las habilidades sociales .....	33
2.2.6 Dimensiones de habilidades sociales según Goldstein.....	35
2.2.7 Habilidades sociales en la adolescencia y juventud .....	38
2.2.8 Definición de videojuegos.....	43
2.2.9 Antecedentes de videojuegos de tipo MOBA: .....	44
2.2.10 Creación del juego tipo MOBA: .....	44
2.2.11 Definición de Videojuego MOBA: .....	45
2.2.12 Mecánicas generales del MOBA y Dota 2 .....	46
2.2.13 Efectos Psicosociales de los videojuegos:.....	51
2.2.14 El comportamiento tóxico en los videojuegos: .....	53

2.3 Hipótesis de la investigación.....	54
<b>III. OBJETIVOS.....</b>	<b>55</b>
3.1 Objetivos de la investigación.....	55
3.1.1 Objetivo general.....	55
3.1.2 Objetivos específicos.....	55
<b>IV. METODOLOGÍA.....</b>	<b>57</b>
4. 1 Tipo y diseño de estudio.....	57
4.2 Población.....	57
4.3 Muestra:.....	58
4.3.1 Características demográficas de la muestra.....	58
4.3.2 Criterios de inclusión:.....	60
4.3.3 Criterios de exclusión:.....	61
4.3.4 Procesamiento y análisis de datos.....	61
4.4 Técnicas y obtención de datos.....	62
4.4.1 Técnica.....	62
4.4.2 Instrumento.....	62
Validez y confiabilidad.....	64
4.5 Aspectos éticos.....	64
<b>V. RESULTADOS.....</b>	<b>65</b>
5.1 Resultados a nivel descriptivo.....	65
5.2 Resultados a nivel inferencial.....	69
<b>VI. DISCUSIÓN.....</b>	<b>73</b>
<b>VII. CONCLUSIONES.....</b>	<b>77</b>
<b>VIII. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>IX. Referencias.....</b>	<b>81</b>
<b>X. Anexos.....</b>	<b>90</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Dimensiones de las habilidades sociales .....	36
<b>Tabla 2:</b> Características demográficas de la muestra.....	58
<b>Tabla 3:</b> Baremos de la Escala de Habilidades sociales.....	62
<b>Tabla 4:</b> Prueba de normalidad.....	67
<b>Tabla 5:</b> Variable de estudio, dimensiones con puntajes promedio de grupos y acumulado.....	68

## LISTA DE IMÁGENES

<b>Figura 1:</b> Mapa del juego Dota 2 versión 7.26.....	60
<b>Figura 2:</b> Resultado porcentual de los niveles de los jugadores de Dota 2.....	64
<b>Figura 3:</b> Identificación de niveles de habilidades sociales.....	65
<b>Figura 4:</b> Identificación de niveles para cada dimensión .....	65



## Índice de Anexos

<b>Anexo 1:</b> Operacionalización de la variable .....	85
<b>Anexo 2:</b> Escala de habilidades sociales .....	85
<b>Anexo 3:</b> Consentimiento informado.....	90
<b>Anexo 4:</b> Base de datos en SPSS V.26.....	93

## Resumen

El objetivo del trabajo fue la de comparar, por medio del método de un estudio descriptivo comparativo, las diferencias en las habilidades sociales de los jugadores de Dota 2 según el nivel del juego; básico, intermedio y avanzado.

La investigación utilizó la escala de habilidades sociales de Arnold P. Goldstein, adaptada por Ambrosio (1995). Llegaron a participar en la investigación 92 jugadores, de los cuales 91 fueron hombres y una mujer. En relación a los niveles de los jugadores 27 eran de nivel básico, 46 de nivel intermedio y 19 de nivel avanzado, por ocupación 10 fueron NINI, 56 estudiantes y 26 asalariados. Los resultados conseguidos con las encuestas y el análisis estadístico revelan niveles de habilidades sociales semejantes entre los diferentes niveles de desempeño de los jugadores, además se observa que del total de jugadores un 20% obtuvo un resultado Deficiente; 19% obtuvo un resultado Bajo Nivel; 23% un resultado Normal; 16% obtuvo un resultado Buen Nivel y por último 19% Excelente Nivel; viendo a un 58% con habilidades sociales adecuadas. De la misma manera, se evaluaron todas las dimensiones de la escala obteniendo puntajes promedios en relación a la prueba adaptada de Ambrosio.

## Abstract

The objective of the work was to determine if there are differences in the social skills of Dota 2 players according to the level of the game; basic, intermediate and advanced. The study method was descriptive and comparative.

The research used the Arnold P. Goldstein Social Skills Scale, adapted by Ambrosio (1995). 92 players participated in the investigation, of which 90 were men and one woman. Regarding the levels of the players, 29 were basic level, 46 intermediate level and 19 advanced level, by occupation 10 were NEET, 56 students and 26 employees. The results obtained in the statistical analysis indicate not finding a relationship between the level of social skills and the level of performance of the player. It was also observed that of the total number of players, 20% obtained a Deficient result; 19% obtained a Low Level result; 23% a Normal result; 16% obtained a Good Level result and finally 19% Excellent Level; seeing 58% with adequate social skills. In the same way, all dimensions of the scale were evaluated, obtaining average scores in relation to Ambrosio's adapted test.

## Introducción

A través del tiempo los videojuegos han ido tomando cada vez más protagonismo en el día a día de las personas en general, debido al desarrollo tecnológico, a la variedad de opciones y al profesionalismo al momento de crearlos, volviéndolos atractivo para muchos. Así mismo, las personas cuentan con mayor acceso para jugar algún tipo de videojuego pues pueden entretenerse con sus computadoras, consolas como PlayStation, la Xbox, o hasta usan sus celulares aumentando así las posibilidades de tener impacto en la vida de muchas personas.

Al ser parte del día a día la investigación científica puede ver una oportunidad para entender el impacto de estos videojuegos sobre la vida de los usuarios. Frecuentemente se ha relacionado a simple vista con que los usuarios se vuelven más retraídos o consiguen desarrollar su concentración dejando de lado o como dicen algunos “desconectarse” de las personas con las que llegan a vivir, aumentándose las probabilidades generar relaciones interpersonales problemáticas y entre otras conclusiones.

No obstante, como se mencionó al inicio existe un catálogo gigantesco de videojuegos presentes en distintas consolas o plataformas de videojuegos, pero para la presente tesis analizamos a los jugadores de Dota 2 que forman parte de un grupo de gamers de estilo MOBA caracterizado por ser un juego de estrategia en tiempo real. Por tanto, el presente proyecto titulado “Diferencia de las habilidades sociales de jóvenes jugadores de dota 2 de nivel básico, intermedio y avanzado de la ciudad de lima metropolitana” investigación inspirada por el uso masivo de adolescentes y jóvenes en jugar los videojuegos de tipo MOBA a fin de ver cuál es su impacto dentro de las relaciones sociales.

En las siguientes páginas nos enfocamos en estructurar la investigación con el fin de presentar la información de manera clara y precisa. Por ello, en el capítulo 1 empezamos planteando la situación problema relacionado con los videojuegos para luego crear objetivos precisos de la investigación y explicamos, por último, la viabilidad del estudio.

En el segundo capítulo ponemos en contexto la situación que se vive en diferentes países como también en el mismo Perú dando a conocer cuáles son los aspectos positivos como negativos de los videojuegos sobre las personas. De ahí explicamos los aspectos teóricos de las habilidades sociales como también aclararemos las características de los videojuegos y aspectos relacionados a tal.

En el tercer capítulo se desarrolla el tema de la metodología aplicada para la investigación mostrando el procedimiento estricto del estudio y como se aplica el análisis de datos haciendo uso de la validez y confiabilidad.

En los capítulos restantes mostramos los resultados obtenidos por las encuestas y ello nos lleva a realizar el análisis y discusión respectiva relacionando la información obtenida con la base teórica recolectada en el segundo capítulo.

Por último, se darán a conocer las conclusiones respectivas de todo el trabajo junto a las recomendaciones a tomar para próximas investigaciones relacionadas al tema.

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel internacional la industria de los videojuegos en computadora ha ido en ascenso siendo muy marcado el valor de esta; en el 2017 se tuvo un valor de \$4.4 billones y se espera para el 2023 un estimado de \$70 billones (WePC, 2021). Estos números resultan de la popularidad y de la importancia que les da la gente a los videojuegos.

Gracias al mundo globalizado las personas pueden realizar diversas actividades recreativas y dentro del marco de posibilidades muchos millenians han descubierto Dota 2; un videojuego que ha acaparado la mirada de muchos desde el 2013 siendo hasta el día de hoy una tendencia.

En una investigación realizada por Ipsos en el 2019 (como se citó en La República), donde se buscó entender cuál es el perfil del usuario gamer, se encontró que la edad promedio del jugador peruano es de 27 años y al dividir las edades por

generaciones se encontró a los millenians como el grupo más grande abarcando un 68% de la población gamer usando en su mayoría consolas o su PC.

Al clasificar a los millenians gamer encontramos que en la actualidad están entre los 21 a los 35 años, poseen un trabajo, salario y compran consolas de computadoras o juegos (La República, 2019). Así mismo dentro de todo este grupo de estudio un 33% llegan a ser jugadores de algún juego de pc que en la mayoría suelen ser de tipo competitivo por lo que los jugadores se enfocan en mejorar constantemente con el fin de superar a otros.

Desde Latinoamérica hay un gran número de jugadores de Dota 2 y entre todos los países de la región los peruanos aparecen con mucha frecuencia, contando con un gran número de jugadores volviéndose un lugar seguro para ubicar profesionales del juego para participar de los torneos con mayor prestigio del Dota 2 y del mundo (Melgarejo, 2019).

En el 2019 un arequipeño de 21 años se unió al equipo Infamous Gaming con el propósito de prepararse y participar del torneo The International 2019 el cual posee un poso de 33 millones de dólares para sus participantes (Melgarejo, 2019). Con este premio resulta muy atractivo dedicarse al gaming, sin embargo, debemos rescatar que para llegar a este poso acumulado Valve (empresa dueña de este videojuego) consigue el dinero por parte de la comunidad quienes son muy activos y aparte de jugar también se dedican a un comercio online relacionado al juego.

Al haber tantos usuarios, competidores y mucho dinero en juego es posible crear estos torneos y llamar a Dota 2 como uno de los videojuegos más importantes hasta el día de hoy.

Por otro lado, ManpowerGroup, citado por Perú 21 (2021) realizaron una investigación con el fin de señalar las principales cualidades de los gamers analizándolos

por medio de distintas categorías de videojuegos. De esta manera se encontró que muchos videojuegos desarrollan características de empleabilidad como el trabajo en equipo, cooperación, pensamiento crítico, toma de decisiones y aceptan con mayor facilidad recibir feedback.

La consultora encontró además que los diferentes géneros de videojuegos desarrollan distintas habilidades blandas; los de estrategia y puzzle enfocan la toma de decisiones, la planificación, la concentración y la perseverancia en ellos se encuentran los juegos como StarCraft, Civilization, League of Legends (otro MOBA) o incluso Pac-Man; los juegos de tipo Acción, Aventura y RPG especializados por su enfoque social, con el fin de lograr las distintas misiones los jugadores suelen colaborar y competir en equipo. (Perú 21, 2021)

De esta manera vemos la importancia que tienen los videojuegos en la vida de las personas desde sus distintas esferas, sin embargo, es importante seguir ampliando la investigación enfocándonos en los videojuegos de tipo MOBA como dota 2 junto a las habilidades sociales permitiéndonos conocer más a fondo su impacto sobre los usuarios.

### **1.1 Problema general**

¿Cuáles son las diferencias en las habilidades sociales según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 de Lima Metropolitana?

### **1.2 Justificación**

En este trabajo se contrastan teorías o supuestos teóricos sobre las personas que juegan videojuegos de tipo Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) regularmente, siendo un tópico interesante para seguir investigando en Perú. Con la información empírica y conclusiones constituyen un nuevo parámetro para reajustar algunas explicaciones y hacer nuevas reflexiones al respecto.



Por último, cabe resaltar que con los resultados y análisis final del estudio provee interesantes claves para el desarrollo de programas dirigidos al desarrollo de habilidades sociales en grupos específicos de videojuegos, en grupos de adolescentes y jóvenes. Finalmente, la información obtenida servirá para ulteriores estudios en esta línea de trabajo.

### **1.3 Viabilidad**

El trabajo fue posible puesto que se contó con el apoyo de la Carrera de Psicología de la Universidad Científica del Sur, como también de la población estudiada, quienes aceptaron participar del estudio completando la escala de habilidades sociales de Goldstein de manera virtual.

### **1.4. Limitaciones del estudio**

El presente estudio se desarrolló en una muestra reducida que solamente abarcó a jóvenes en su mayoría varones y de algunos distritos de la ciudad de Lima. Por otro lado, la encuesta fue aplicada de manera virtual utilizando las redes sociales, debido a las restricciones sanitarias de cuarentena impuestas por el gobierno central asegurando de esta manera la prevención de la propagación de la pandemia por COVID-19.

Ante esta situación los cibercafé o centros gamers donde se enfocan gran cantidad de usuarios de Dota 2 se encuentran cerrados impidiendo que la muestra pueda ampliarse. Sería conveniente que en próximas investigaciones se use esta muestra poblacional como también se incluyan a jugadores del videojuego League of Legends quienes también forman parte del genero MOBA.

Así mismo, debido a que de manera virtual se pidieron comentarios se pudo ver que los participantes preferían una encuesta más corta, por lo que en próximas investigaciones sería ideal hacer uso de tests que lleven menos tiempo de completar.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1 Extranjeros

Alfame y Sanchez (2002) encontraron que los videojuegos sirven como punto de anclaje en áreas como la educación, desarrollo viso-manual, mejora de la atención y concentración, retención de información, habilidades analíticas, resolución de problemas. Meta-cognitivas y como motivación para aprender y sumergirse en el mundo informático favoreciendo al usuario en relacionarse en un contexto cada vez más tecnológico.

Griffiths (2010), lideró una investigación donde se analizó a unos estudiantes para saber si existe relación entre un índice bajo en habilidades sociales y la frecuencia del uso de videojuegos. Para el estudio se contó con 144 estudiantes de Reino Unido de la universidad de Nottingham Trent teniendo entre 18 y 22 años usando cuestionarios sobre frecuencia de uso de juegos de pc y preguntas relacionadas a la variable “dependencia”, además se utilizó el cuestionario Social Situations Questionnaire el cual tiene el objetivo de plantear situaciones hipotéticas a nivel social. El estudio demostró que los jugadores con mayor tiempo dedicándose a jugar sufren

una mayor presión social, el motivo para que esto suceda principalmente se debe al uso temprano de los videojuegos impidiéndoles desarrollar sus habilidades sociales como la mayoría de personas.

Ortiz y Uribe (2015) se enfocaron en investigar como los videojuegos impactan en la formación del auto concepto, conectando las experiencias de vida y los videojuegos con el desarrollo personal y la imagen de uno mismo. Para ello aplicaron una metodología cualitativa recolectando información por medio de entrevistas semi estructuradas y apoyándose de jóvenes de entre los 18 y 24 años de la 8va región Bio Bio, quienes se consideraban gamers. Lo anterior permitió ver que los videojuegos permiten a los usuarios romper barreras socioculturales, socioeconómicas, con contextos laborales o académicos distintos, demostrando confianza en sí mismos, llegando a exteriorizar sus emociones, ideas y logran desarrollar la empatía por medio de la identificación de emociones de personajes del videojuego.

Domínguez y Martínez (2016) indagaron el uso social, motivación y las habilidades conseguidas con el uso de los videojuegos, para ello hicieron uso de la metodología cuantitativa de corte descriptiva, con 107 participantes escogidos aleatoriamente en la ciudad de Sevilla. Entre las principales conclusiones se llegó a encontrar que los videojuegos mejoran las habilidades como atención, creatividad y resolución de problemas, además su uso se prioriza en situaciones individuales, jugándolos en sus tiempos de ocio.

Kovess-Masfety et al. (2016), realizaron un estudio sobre el impacto de los videojuegos sobre la salud mental, incluyendo niños de escuela provenientes de Alemania, Países Bajos, Lituania, Rumania, Bulgaria y Turquía desde un plano cognitivo hasta el plano de habilidades sociales. Entre las principales conclusiones se encontró que hay un 1.75% de probabilidad de más que se jueguen los videojuegos al

poseer un mayor nivel intelectual y un nivel de alto desempeño escolar. Así mismo, el objetivo del estudio fue determinar si existía un problema de salud mental informado por las personas que rodean al niño, y gracias a esto se concluyó que un alto uso de videojuegos se asoció con la disminución de conductas problema entre pares y en aumento de las conductas sociales.

Jiménez (2018) realizó una investigación en Burgos, España, con el fin de detectar variables internas, externas y de interacción las cuales impactan en la compra de los usuarios de videojuegos. Para tal se aplicó un análisis cualitativo revisando 67 publicaciones de las dos últimas décadas. Entre las principales conclusiones se llegó a que una razón para que los jugadores compren este material es el goce, siendo su mayor recompensa el jugar de inicio a fin, valorando el proceso. En cuanto a las variables externas los usuarios llegan a comprarlo por influencia de su grupo cercano o si es una forma de mejorarlas.

Rivera y Torres (2018) investigaron en México diversas fuentes sobre videojuegos y habilidades del pensamiento concentrándose sobre qué aspectos se deben considerar para que los jóvenes aprendan como en los videojuegos. En cuanto a las principales conclusiones se llegó a determinar que los videojuegos impulsan el desarrollo de habilidades del pensamiento, influyéndolos hasta en la edad adulta, no obstante, no se ha llegado a implementar una metodología específica como herramienta de aprendizaje debido a que existe aún desconfianza sobre el impacto y utilidad que tienen los videojuegos para la educación. Un camino para conseguir que los videojuegos sean implementados, es la de ir demostrando a padres y profesores las características positivas que traen consigo los videojuegos a nivel pedagógico. Principalmente los docentes deben tener claro criterios como edad, tiempo, contenidos, dinámicas, una vez dominados estos temas se pueden crear planes instruccionales con

el fin de enseñar.

Samper y Muñoz (2019) realizaron una investigación con enfoque cualitativo, usando la revisión bibliográfica descriptiva y la técnica revisión documental; en total se usaron 6 lecturas, 2 de Dialnet, 2 de Redalyc, 1 de Scielo y 1 de Google Scholar. Por medio de esta técnica se indagó la relación que tienen los juegos y las habilidades sociales haciendo uso de múltiples fuentes bibliográficas, siendo las principales artículos científicos y monografías. La investigación determinó que por medio del juego se presentan estrategias significativas en el desarrollo social de los niños, favoreciendo habilidades como empatía, escucha, diálogo, permitiendo a los implicados una mejor comunicación y una resolución de conflictos armoniosa.

#### 2.2.2 Antecedentes nacionales

Alave y Pampa (2018), realizaron una investigación con alumnos de una escuela del este de Lima tratando de determinar el impacto al ser adicto a los videojuegos sobre las habilidades sociales. Para ello se usó el Test de dependencia de videojuegos de Marcos y Cholí y la escala de habilidades sociales de Goldstein, además participaron alumnos de entre 1° a 5° grado de secundario de colegios provenientes de San Juan de Lurigancho y Chosica (Lima Este), siendo un total de 375 personas entre 12 a 18 años. Se concluyó en el estudio que en cuanto menos grado de dependencia a los videojuegos tenga la persona mayor serán los recursos sociales, como también contará con mayor grado de asertividad para superar los obstáculos.

Chalco y Guzmán (2018) desarrollaron un estudio buscando medir niveles de dependencia en videojuegos con una población de 606 estudiantes de la facultad de ingeniería de Producción y servicios en Cuzco. Para ello aplicaron un test de dependencia a los videojuegos (TDV) junto a una ficha de datos generales sobre preferencias y frecuencias, y el cuestionario de habilidades sociales de Gismero. Entre

las principales conclusiones se encontró que los sujetos presentaron facilidad de relacionarse a nivel social siendo jugadores de algún tipo de videojuego, no obstante, afirman que este resultado no es del todo determinante debido a que los usuarios juegan a un nivel medio siendo menor el tiempo de dedicación a comparación de un jugador avanzado.

Pillaca (2019) realizó una investigación con una muestra no probabilística de 256 estudiantes de entre 12 a 18 años, de una institución pública educativa de Comas, presentando como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales por medio de un diseño de tipo no experimental, de tipo descriptivo correlacional. Para su realización se apoyó de La lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein de 1995 y la escala de adicción a videojuegos para adolescente de Lemmens, Valkenburg y Peter del año 2009. Al final de la investigación se concluyó que, a mayor uso de videojuegos, menores son las habilidades sociales de los participantes.

Inga (2019) realizó una investigación enfocándose principalmente de analizar las motivaciones de las mujeres para dedicarse a los videojuegos Defense of the Ancients 2 y League of Legends. Para ello se utilizó un enfoque de tipo cualitativo descriptiva, apoyándose de entrevistas semiestructuradas como método para obtener información. Las participantes fueron 7 estudiantes universitarias de la ciudad de Lima. Principalmente las mujeres se dedican a jugar debido al contacto que tuvieron con el videojuego en la niñez, manteniendo esta costumbre hasta la actualidad, la siguiente razón por las que son usuarias es la satisfacción que sienten al jugar solas o acompañadas, diseño, novedades por medio de actualizaciones y el sentimiento de competencia a la hora de practicarlos. Por último, las participantes destacan sentirse acosadas o incómodas viéndose desvalorizadas por el hecho de ser mujer, llevándolas

a preferir el anonimato.

Espinoza (2021) realizó una investigación buscando encontrar la relación entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de juegos en red con una población de 114 estudiantes de entre 1ro y 5to de secundaria de un colegio de Ayacucho. Haciendo uso de la metodología cuantitativa, de nivel correlacional-descriptiva con un diseño no experimental-transversal y de los instrumentos de evaluación como “escala de habilidades sociales-EHS” de Gismero y el “Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos” de Lopez Becerra. Por medio de los resultados se concluyó que existe una correlación inversa entre habilidades sociales y hábitos de consumo de videojuegos.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Origen**

El nacimiento respecto a las competencias sociales empieza con diferentes investigaciones en los años 30 según menciona Phillips (1985). En esa época el término habilidades sociales no existía, pero hacían estudios sociales que al día de hoy estarían ligados a este término.

Ya Williams (1935) propuso estudiar a los niños sobre su desarrollo social identificando lo que hoy se conoce como asertividad. Con el pasar del tiempo se efectuaron más estudios sociales, pero con un estilo mentalista el cual tenía como base el análisis de los procesos mentales por medio de la introspección.

Wolpe (1958) crea el término asertividad siendo más adelante utilizado en diferentes investigaciones. Según el autor la definición se refiere a la expresividad directa de los sentimientos de una persona hacia otra, logrando compartir además sus derechos.

Más adelante Wolpe y Lazarus (1966) trabajando en equipo la definieron como

la capacidad de expresar derechos y sentimientos personales, descubriendo además esta se desarrolla en situaciones específicas pero que se puede trabajar con el fin de usarlo en varios otros aspectos de la vida.

Por ejemplo, Zigler y Phillips (1960) realizaron investigaciones respecto a esta variable de estudio, donde apoyados con la psicología social analizaron un grupo de adultos internados en un hospital donde se concluyó que las personas con mayor nivel de competencia social tenían menores posibilidades de regresar a internarse o sufrir una recaída, y en muchos casos hasta contaban con un mejor diagnóstico (Caballo, 2007).

Inglaterra tampoco quedo apartado de los estudios sobre los procesos implícitos en la interacción social, creando de este modo en la universidad de Oxford un modelo basado en habilidades motoras y conductas sociales (González, 2000).

Podemos ver que en investigaciones desarrolladas en Estados Unidos y Reino Unido se amplió el campo de estudio de las habilidades sociales, enfocándose no solo al campo clínico sino también en la psicología social y organizacional.

Ya en la época de los 70 empiezan varias investigaciones sobre la conducta asertiva, se crean cuestionarios o pruebas que daban indicadores específicos de esta variable y ante la ampliación de fuentes bibliográfica la creación de libros donde aparte de la explicación teórica y su medición incluían técnicas de entrenamiento asertivo, González (2000).

En Perú, el estudio de las habilidades blandas se ha mantenido con el propósito de apoyar a pacientes hospitalizados o que están en consulta ambulatoria o privada. En Lima se abrió desde el 1975 el Departamento de Análisis y Modificación del comportamiento conocido como DAMOC, funcionando en el Hospital Hermilio Valdizán, y centros de EsSalud abarcando una gran población vulnerable donde se



trabajan con distintas patologías y se desarrollan programas de habilidades sociales según Sparrow y Leiva (como se citó en Challco y Guzman, 2018)

### **2.2.2 Definición de habilidades sociales**

A continuación, se realizará una revisión de algunas definiciones manejadas sobre la variable. Para empezar González (2000), manifiesta la dificultad a la hora de definir este concepto porque es necesario considerar primero la especificidad que le atribuyen los autores; siendo amplia o en otras reducida la definición; variando el termino entre asertividad y habilidades sociales. Otra complejidad para definir el término es el lugar de estudio, siendo el contexto cultural una variable importante donde además parten otras sub variables como educación, estatus social, edad, entre otras. Así mismo, no olvidemos las variables personales desarrolladas por cada persona desde el lado genético, biológico y personal.

González (2014) concluye la imposibilidad de definir las habilidades sociales por la amplia variedad de términos usados a la hora de definirlo. Por ejemplo, asertividad, habilidades de relaciones interpersonales, entre otros y a pesar de todo esto no existe un término específico que lo defina del todo. No obstante, la autora concluye que esta habilidad cumple el propósito de relacionarse con las demás de manera acertada, siendo aplicada con cualquier conducta, pero de corte interpersonal permitiendo revelar los sentimientos, deseos, opiniones y actitudes. De la mano, también implica el respetar la actitud y respuesta del otro con el propósito de resolver algún conflicto.

Meichenbaum, et al. (como se citó en González, 2014) comentan que la definición de una conducta habilidosa se realiza considerando el contexto cultural, la cual brinda un abanico específico de conductas y para tal es vital ponerlo en práctica.

González (2014), comprende que las personas no nacen con esta habilidad,

pero debido a que desde el inicio de nuestra existencia nos encontramos contantemente relacionándonos con otras personas siendo la base de toda la familia donde obtenemos patrones de conducta, más adelante, al salir a los primeros lugares de socialización como el nido, colegio logrando internalizar más formas de interacción con personas de su edad y adultos. A través del tiempo la gente continúa en el proceso aprendizaje, pero esto va muy relacionado a la personalidad desarrollada en la infancia y mocedad.

Monjas y González (como se citó en González, 2014), comprende que hay variables específicas que apoyan en el incremento de estas. Primero se encuentra el aprendizaje por la misma experiencia de interacción, luego el aprendizaje vicario el cual plantea la interiorización de patrones conductuales a partir de la observación, el aprendizaje verbal donde comprende definiciones en un contexto social desde palabras, silabas, tonos de voz, entre otros, y por último la comunicación con feedback el cual es la guía o consejos provenientes de nuestros círculos de socialización.

Roca (como citó Mamani, 2017) explica que las habilidades sociales son hábitos internalizados debido al aprendizaje vicario y soluciones efectivas dadas por pensamientos y emociones propias que favorecen las relaciones interpersonales siendo conscientes de la consecuencia de nuestros actos y teniendo en cuenta de los sentimientos, pensamientos y derechos de los demás, permitiendo solucionar los problemas desde ambos lados.

Caballo (2007), las considera como el grupo de comportamientos ejecutados en un determinado contexto social permitiendo expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos respetando a los demás, dando paso a construir soluciones en momentos conflictivos.

Dongil y Cano (como se citó en Cuellar, 2017) afirman que las habilidades sociales se definen por ser el grupo de herramientas personales aplicadas a la hora de

relacionarnos con otros de manera adecuada, consiguiendo expresar sentimientos, puntos de vista, sueños, o hasta necesidades en diversos entornos, sin experimentar tensiones u otras emociones de índole negativo.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el 2016 llegaron a realizar programas sobre habilidades sociales con el fin de incluirlo dentro del plan de estudios de escolares de diversos países. Para ellos esta competencia al desarrollarse generará mayor independencia, tolerancia con los demás, confianza para comunicarse y mayor facilidad para entenderse con otros.

Desde su punto de vista las habilidades sociales de una persona se pueden desarrollar en la vida escolar por medio de diferentes cursos como la educación física, educación cívica, religión u otras creadas especialmente para este tema. Otros medios son la práctica de un deporte, talleres de expresión como de arte, los consejos estudiantiles y servicios de voluntariado (OECD y la UNESCO 2016).

Desde el análisis de la psicología conductual, Libet y Lewinsohn (1971), comentan que la habilidad social es un constructo desarrollado a partir de constantes refuerzos del entorno que aprueban o rechazan ciertas conductas lo que conduce al individuo a reconocer hábitos funcionales sobre otras. Esto quiere decir que las personas que cuentan con esta habilidad desarrollada se comportan adecuadamente según el contexto donde se encuentren sin ser reprimidos por medio del castigo o refuerzo negativo.

Riso (1988), es la conducta realizada por todo individuo que tiene el deseo de realizar una meta específica, pero para ello debe relacionarse con otras personas expresándose sin presiones de ansiedad: sentimientos, desacuerdos, puntos de vista, aceptación, criticar, dándose a respetar, pero al mismo tiempo, respetando los puntos

de vista de otros.

Desde la perspectiva de Goldstein (1989), las habilidades sociales son un grupo de habilidades y capacidades que facilitan el contacto interpersonal y el trato para la solución de problemas de índole interpersonal y/o socioemocional.

Una persona con habilidades sociales óptimas es aquella que logra ser funcional con quienes se relaciona, ya sea con los padres, hermanos, amigos, y otros. Estas conductas llegan aprenderse a lo largo de la vida, y con ellas el individuo logra relacionarse con facilidad, reivindicando sus propios derechos, manejando la ansiedad en situaciones nuevas y resolviendo problemas o conflictos de índole interpersonal.

### **2.2.3 Componentes de las habilidades sociales:**

Los componentes que constituyen las habilidades sociales según Gismero (citado por Caballo, 2007) son la conductual, cognitiva y la dimensión situacional. Al hablar del área conductual nos encontramos con otras variables internas que ayudan a su entendimiento.

El área conductual se divide en las siguientes partes:

#### **a. Componente verbal:**

Ballesteros y Gill (2002), entienden que este componente se ejecuta de manera consciente, cuando se conversa con otras personas, El bagaje en sus estilos de conversación y facilidad para tal va depender de lo mucho que aprendió. Para ellos una persona con una conducta asertiva llega a ser cuando en una conversación el individuo participa aproximadamente un 50% fragmentándose esto en realización de preguntas y retroalimentación.

Caballo (2007), agrega que el componente verbal va variar según el lugar y tiempo donde se encuentre uno. Probablemente la manera de comunicarse con un jefe

quien da órdenes en un momento será diferente a un adulto hablando con su esposa mientras viajan por un aniversario. Así mismo, cada persona contribuye con su estilo personal de habla al guardar dentro de su memoria frases únicas. De esta forma las palabras que se usen dependerán primero de la situación, su rol dentro de la relación y el objetivo que intenta lograr.

**b. Componente no verbal:**

El componente no verbal es el que acompaña a los mensajes dados por el emisor ayudando a comprender de mejor manera, como se vive una experiencia o idea. (Ballesteros y Gill 2002).

Caballo (2007), además agrega que este componente es inherente a la persona debido a que hable o no hable su posición corporal, gestos, mirada, y entre muchos otros transmiten un mensaje. En muchas ocasiones la conducta no verbal es interpretada cuando los gestos son muy obvios, sin embargo, hay otros que se prestan a la libre interpretación interviniendo ahí mismo el inconsciente.

En otras circunstancias el mensaje no verbal llega a remplazar a las palabras siendo de fácil entendimiento si el receptor está familiarizado. Sea por ejemplo el despedirse de lejos alzando la mano, o mirando fijamente a un niño entendiendo que debe tranquilizarse.

Por ultimo cabe señalar que un mensaje verbal debe tener el mismo sentido del no verbal al tratar de comunicarse, de esa manera llega a entenderse de mejor manera.

**c. Componente paralingüístico**

Este componente es conocido también como vocal, y permite a los individuos emitir mensajes con el uso de vocales. De esta manera se analiza el llanto, la risa, el silbar, entre otros. Wilkinson y Canter (citado por Caballo, 2007), consideran estas vocalizaciones un preciso método de comunicación al contener volumen, tono, timbre,

claridad, velocidad, énfasis y fluidez, formando lo que conocemos como onomatopeyas.

### **2.2.3.1 El componente cognitivo:**

Las personas siempre recibimos estímulos de parte del contexto donde se encuentran siendo influenciados en cómo toman sus decisiones o perciben el mundo que los rodea. Sin embargo, la variable cognitiva funciona de manera activa llegando a influenciar también en las percepciones o puntos de vista. Continuamente las personas están en constante interacción con su medio, del cual reciben información la cual les va ayudando a percibir sus emociones, sentimientos o ideas y tomando un papel activo sobre las condiciones ambientales o situacionales. (Caballo, 2007).

Es importante recalcar que por más que se trate de precisar los aspectos más influyentes en el área cognitiva es difícil saber concretamente los pensamientos de la persona, no obstante, a continuación, se comparten algunos aspectos que llegan a impactar cognitivamente en la persona: (Caballo, 2007)

#### **a. Percepción sobre ambientes de comunicación:**

Existen múltiples lugares donde llegamos a interactuar innumerables veces ya sea un restaurante, el colegio, la calle, conciertos, entre muchos otros. En cada uno de estos se configura dentro de nuestra psique maneras de percibirlos, siendo en algunas ocasiones favorable para iniciar y mantener una conversación, pero otras lo contrario. (Knapp, 1984, citado por Caballo, 2007).

**1. Percepción de formalidad:** En esta la comunicación pierde profundidad y libertad de expresión, porque la comunicación se da de la manera educada y siguiendo reglas estrictas de convivencia.

**2. Percepción de ambiente cálido:** en estos lugares las personas optan por quedarse, se sienten sin angustias y permanecen cómodos. La calidez la encontramos en las variables que se encuentran en la sala, puede ser los asientos, decoración del

lugar, la fuente de luz, o el silencio. En cuanto mas de esto exista el individuo es más espontaneo y eficaz a la hora de comunicarse.

**3. Percepción de ambiente privado:** el elemento esencial es la de mantener una comunicación sin que otras personas ajenas a la conversación escuchen o entren libremente a la conversación. Este tipo de percepciones favorece a la hora de querer ahondar en algún tema.

**4. Percepción de familiaridad:** Son los momentos en los que el individuo está al tanto de las normas o de las respuestas típicas aplicadas con cierto grupo, además cuenta con seguridad para dar puntos de vista sobre otras personas. En caso no sea familiar el lugar la comunicación se vuelve torpe, precavida, pero con el tiempo y la interacción va tomándose funcionabilidad.

**5. Percepción de restricción:** Es aquella en la que pensamos si nos podemos retirar o no, por lo general el espacio es pequeño o la restricción física y psicológica es limitada. En su mayoría si el espacio se percibe con las características mencionadas uno se vuelve reservado.

**6. Percepciones de distancia:** Hace referencia al grado de proximidad de dos individuos a la hora de comunicarse. El grado de cercanía o lejanía va depender de la proximidad física y psicológica que está muy relacionada con la posibilidad de ver.

Cabe resaltar que estas percepciones están sujetas a las variables propias de los individuos como edad, sexo, cultura, profesiones, trabajos. Investigar sobre estilos de comunicación según edad.

#### **2.2.4 Desarrollo del comportamiento social:**

Al mencionar el desarrollo de la conducta social partimos con que las personas desde su nacimiento heredan características propias de socialización aprendidas por los diferentes agentes de socialización.

#### 2.2.4.1 Agentes de socialización:

Carrillo (2015) menciona las variables que ayuden en la integración de mecanismos de socialización:

**a. La familia:** Siendo el primer agente de socialización engloba principalmente a los padres, hermanos, o resto de familiares que tratan directamente con el individuo. Con ellos llega a incorporarse las reglas, normas, y estilos de socialización esenciales para interactuar con los demás. Las personas que crecieron en entornos donde solían exponerse de manera social cuentan con más posibilidades de ser seguros a la hora de socializar.

Así mismo, aparte de la familia los amigos, compañeros de clase, que va obteniendo desde los primeros años lo benefician a desarrollar algunas competencias relacionadas al ámbito social: cooperación, empatía, espíritu de competencia, búsqueda de solución de problemas y creación de lazos con los demás. Estos agentes siempre ayudaran en el componente social cuando funcionen como reforzadores y motivación para su desarrollo social.

**b. El juego:** Considerada una variable importante dentro del proceso de socialización. Los juegos de equipo desarrollan la habilidad de comunicarse y cooperar con los demás. Así mismo, conduce a interiorizar las normas de convivencia y beneficia en la adaptación socio emocional al pasar por emociones de tipo positivo (alegría, risas) o negativo (ira, miedo, sentimientos de frustración).

**c. La escuela:** La interacción de las personas en la escuela es la principal manera de socialización luego de la familia, con ella empiezan a desarrollarse patrones conductuales positivos para la convivencia con los iguales (amigos o compañeros) y figuras de autoridad (profesores) dando así, los primeros pasos para el incremento de sus habilidades sociales y personales importantes para introducirse en la sociedad.



(Martin, et al. 2011; Ramírez y Justicia, 2006)

Así mismo, Alfame y Sanchez (2002) encontraron que los videojuegos sirven como punto de anclaje en áreas como la educación, desarrollo viso-manual, mejora de la atención y concentración, retención de información, habilidades analíticas, resolución de problemas. Meta-cognitivas y como motivación para aprender y sumergirse en el mundo informático favoreciendo al usuario en relacionarse en un contexto cada vez más tecnológico.

### **2.2.5 Modelos teóricos de las habilidades sociales**

Modelo psicosocial básico de las habilidades sociales:

Según Argyle y Kendon (citado por Freire, 2016) hacen uso de la relación humano-maquina como analogía para el entendimiento de las habilidades sociales. Se plantea al rol como elemento principal al que se integran las conductas motoras junto a los proceso perceptivos y cognitivos. Así mismo, como una maquina depende de ciertas habilidades, las personas requieren también de destrezas para relacionarse adecuadamente con los demás. Además, bajo este modelo se hace uso de algunos elementos con el fin de representar la correlación entre las habilidades motrices y la interacción social.

Pades (citado por Freire, 2016) agrega ciertos elementos con el fin de que se correlacionen las habilidades motrices y la interacción social:

- Fines de la actuación hábil: Alcanzar objetivos claros.
- Percepción selectiva de las señales sociales de los demás: El individuo observa las señales sociales presentes en los demás.
- Procesos centrales de traducción: Se le asigna un significado concreto a la información recibida de los demás.

- Planificación: Búsqueda alternativas de actuación y les da un puntaje calculando su eficiencia en una situación determinada.
- Respuestas motrices o de actuación: Ejecución de las alternativas seleccionadas como eficientes.
- Feedback y acción correctiva: La acción ejecutada es percibida como una señal por el interlocutor, de modo que este último llevará a cabo los procesos anteriores y cerrará el circuito de interacción. En caso la primera acción sea considerada inadecuada por el interlocutor se genera un fallo en el sistema.
- El timing de las respuestas: Sincronización de respuestas entre los individuos inmersos en el proceso de interacción, así asumirán el papel del otro logrando así anticipar el momento en el que es necesario emitir una respuesta determinada y el modo en el que este influirá en el interlocutor.

Modelo molecular, centrado en los componentes:

Según Hersen y Bellack (citado por Caballo y Verdugo, 2005) las habilidades sociales son conductas visibles, abarcando desde aspectos verbales y no verbales interiorizados, los cuales al unirse producen interacciones funcionales en situaciones específicas. Estas habilidades tienen el propósito de mantener u obtener reforzamiento del ambiente. Así mismo, el modelo centrado en componentes enseña la habilidad de comportarse en un entorno considerando cada situación; siendo practica para enseñar a niños y adultos con problemas visuales.

Modelo Interactivo:

McFall (citado por Caballo y Verdugo, 2005) propuso este modelo para

explicar las habilidades sociales haciendo énfasis en las variables del entorno, las características propias del individuo y sus propias interacciones, como también valora no solo los componentes concretos de las habilidades observables sino también las habilidades para producir y poner en marcha comportamientos habilidosos en diferentes situaciones.

De esta forma para ver una conducta socialmente habilidosa dependerá de una cadena de comportamientos caracterizados por:

- **Decodificación:** En esta fase se recibe la información desde el sistema sensorial, identificando las características principales presentes en una situación y la interpretación de acuerdo a las experiencias vividas anteriormente y los conocimientos obtenidos.
- **Toma de decisiones:** En este caso el sujeto transforma la información y utiliza reglas concretas llegando a asociar las conductas con situaciones puntuales. Así mismo, las habilidades sociales pueden obstaculizarse o mermadas por aspectos cognitivos y emocionales en el momento que suceden.
- **Codificación:** Se ponen en práctica conductas vistas con anterioridad y que busquen tener sentido y colaboren con el propósito planteado. Esta se refuerza por medio de la autoobservación de las propias conductas y su valoración misma.

### **2.2.6 Dimensiones de habilidades sociales según Goldstein**

Goldstein et al (1989), plantea las siguientes dimensiones que constituyen las habilidades sociales:

El primer grupo se refiere a las primeras habilidades sociales que implican escuchar a los demás interactuando con uno, dar inicio y mantener una conversación,

logrando hacer preguntas en relación a lo conversado, agradecer por recibir favores, poder presentarse ante alguien u otros y ser cordial con los demás; este primer grupo es básico para el funcionamiento del grupo.

En el segundo grupo encontramos las habilidades avanzadas, estas abarcan como ejemplo las conductas de pedir ayuda a otros cuando se necesita, participar en actividades sociales mostrándose animado, prestar atención a las instrucciones y seguirlas adecuadamente. Además, está la capacidad de reconocer errores y pedir perdón, ayudar a los demás, no obstante, también está la capacidad de convalecerlos, consensuar, aceptar las reglas y disposiciones, cumplir con los acuerdos pactados y coordinaciones establecidas en un grupo.

Un tercer grupo son aquellas relacionadas a la experiencia emocional. Entre las principales encontramos la aceptación de sentimientos propios y ajenos, la capacidad de expresar los sentimientos genuinos y el afecto hacia los otros, comprender lo que comunican los demás, actuar de una manera empática ante otros, disponibilidad de hacer frente al enfado de otros y recompensarse a uno mismo; el reconocer estas habilidades permite el logro en la autodefinition y el autoconocimiento de emociones y sentimientos, por ello se diferencia de otros.

El cuarto grupo son las habilidades implicadas en la resolución de problemas. En este encontramos características que sirven al individuo para poder establecer relaciones basadas en el asertividad, facilidad de negociación, compartir, ayudar, no generar discusiones, resolver los problemas con los demás mediante el diálogo, empleando el autocontrol, interactuando con bromas sin entrar en un conflicto.

El quinto grupo está relacionado a las habilidades para hacer frente a los momentos de tensión generado por conflictos, logrando sobrellevarlos, a través de las siguientes habilidades; capacidad de formular una queja, hacer frente a una

recriminación o a las presiones del grupo, el individuo debe ser capaz de desarrollar mecanismos de afrontamientos apropiados en el momento. Estas habilidades tienen una gran importancia pues hace posible ser más tolerante a la frustración, controlar el enojo y lograr enfrentar las situaciones de tensión.

Por último, encontramos la cualidad de la planificación, en las que están involucradas la toma de decisiones de una manera crítica y también creativa, también está involucrada a la perseverancia para alcanzar objetivos a través de una auto regulación, organización y también la disposición hacia el dialogo. Son habilidades que comprenden: establecer una meta y los pasos para alcanzarla, ser capaz de entender y delimitar las propias destrezas, buscar información, hacer uso de los recursos disponibles, resolver las dificultades clasificando las primordiales y secundarias, tomar decisiones y concentrarse en un trabajo específico.

A continuación, se comparte una tabla a fin de crear un panorama completo sobre las dimensiones propuestas por Goldstein (1978):

Tabla 1

*Dimensiones de las habilidades sociales*

Grupo I: Primeras habilidades sociales	Grupo II: Habilidades sociales avanzadas
1. Escuchar a los demás	1. Solicitar ayuda
2. Iniciar conversaciones	2. Participar en el grupo
3. Mantener conversaciones	3. Dar las pautas
4. Hacer preguntas	4. Seguir las instrucciones
5. Agradecer	5. Pedir perdón
6. Presentarse	6. Convencer a los demás
7. Presentar a otras personas	
8. Hacer preguntas	

<p>Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer los propios sentimientos</li> <li>2. Expresar los sentimientos</li> <li>3. Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>4. Hacer frente al enfado del otro</li> <li>5. Expresar afecto a los demás</li> <li>6. Superar y resolver el miedo</li> <li>7. Auto-recompensarse por esfuerzo o logro</li> </ol>	<p>Grupo IV: Habilidades alternativas a la agresión</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pedir permiso</li> <li>2. Compartir algo con los demás</li> <li>3. Ayudar a los demás</li> <li>4. Negociar ante los conflictos</li> <li>5. Emplear el autocontrol</li> <li>6. Defender los propios derechos</li> <li>7. Responder a las bromas</li> <li>8. Evitar los problemas con los demás</li> <li>9. No entrar en peleas</li> </ol>
<p>Grupo V: Habilidades para hacer frente al estrés</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formular una queja</li> <li>2. Responder una queja</li> <li>3. Demostrar deportividad después del juego</li> <li>4. Resolver la vergüenza</li> <li>5. Arreglárselas cuando lo dejan de lado</li> <li>6. Defender a un amigo</li> <li>7. Responder a la persuasión</li> <li>8. Responder al fracaso</li> <li>9. Enfrentarse a los mensajes contradictorios</li> <li>10. Responder a una acusación</li> <li>11. Hacer frente a las presiones del grupo</li> </ol>	<p>Grupo VI: Habilidades para la planificación</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tomar decisiones difíciles</li> <li>2. Entender causas de un problema y discernir sobre ella</li> <li>3. Establecer un objetivo</li> <li>4. Auto-regularse</li> <li>5. Recoger información</li> <li>6. Resolver los problemas según su prioridad</li> <li>7. Tomar decisiones</li> <li>8. Enfocarse en una tarea</li> </ol>

**Nota. Escala de habilidades sociales de Goldstein (1978)**

### 2.2.7 Habilidades sociales en la adolescencia y juventud

La juventud es una etapa del ciclo vital abarcada desde los 18 a los 24 años de

edad en la que el individuo cuenta con la madurez psicológica y física para desempeñarse como un adulto, no obstante, aún deben desarrollar algunas habilidades para desempeñarse como adultos. El momento en que uno empieza siendo joven es por medio de la entrega de una identificación brindando una gama de derechos y deberes importantes para la convivencia y oportunidad de crecer personal y social (Mansilla, 2000)

Por otro lado, considerando a Kimmel y Weiner (como se citó en Delgado, 2015) proponen 3 periodos en la adolescencia siendo la última la adolescencia tardía ubicada entre los 18 a 20 años; en ella el individuo logra volverse casi en su totalidad independiente de sus padres y se completa la formación de la identidad personal, sexual, moral y volitiva. De esta manera vemos que por el lado civil y de la ciencia el individuo cuenta con un desarrollo evolutivo que le permite seguir creciendo.

En esta etapa los jóvenes se caracterizan por el entusiasmo, creatividad y facilidad de aprendizaje dentro de las diversas actividades sociales. En estos años el individuo constantemente se encuentra en movimiento a nivel académico, estudiando en la universidad o instituto, también puede trabajar, enamorarse o aumentar el número de sus amistades; de esta manera obtiene características, habilidades y destrezas para desarrollarse con libertad, pero siempre siendo responsables con uno mismo, cumpliendo con los derechos y deberes que buscan la convivencia armoniosa con los otros (Mansilla, 2000).

Así mismo, si bien las habilidades sociales son desarrolladas en la sociedad por las maneras mencionadas esto puede cambiar debido al progreso de la tecnología, llevándonos a estilos de vida diferentes. Podemos mencionar por ejemplo el uso de redes sociales, videojuegos, clases virtuales siendo cada vez más frecuentados variando los estilos de comunicación, contacto e interacción entre las personas (Luque,

2018).

### **2.2.6.1 Relación de los videojuegos y las habilidades sociales**

Como explica Chalco (2018) a través de las investigaciones realizadas sobre el uso de videojuegos se han cambiado las percepciones que se tienen sobre estos, debido a que han dejado de relacionar con las conductas problemáticas de niños o adolescentes. En la actualidad los análisis se realizan con el fin de ir descubriendo motivaciones y desarrollo de habilidades físicas o cognitivas.

Chalco (2018) agrega que dentro de los videojuegos se generan muchos espacios de sociabilización, sin embargo, estos no llegan a desarrollar las habilidades sociales del todo porque se encuentran en mundos virtuales. La manera más óptima de optimizar esta habilidad es por medio de la autoestima la cual da confianza de iniciar una conversación y relacionarse disminuyendo los miedos, confusiones o reacciones conflictivas ante situaciones sociales.

Prensky (2006) en su investigación indica que los videojuegos desarrollan nuestra capacidad cognitiva especialmente el aspecto crítico permitiendo al individuo ser menos impulsivo, no ceder por presión social y contar con mayor habilidad para la toma de decisiones. Adicionalmente, Echeburúa (2012) comenta que el uso de los videojuegos te obliga a mantener un control de emociones, afrontando las situaciones estresantes.

A través de un estudio realizado por Cole y Griffiths (2007) en el cual se analizaron a un aproximado de 900 jugadores de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) con el propósito de profundizar sobre sus relaciones interpersonales. Al finalizar el estudio se encontró que el 75% de la población percibieron haber creado buenas amistades mientras jugaban, un 39% sentía confianza de conversar de temas de índole personal, así mismo, un 42% se dio la oportunidad de conocer en persona a



sus amigos virtuales y un 31% llegó a sentir simpatía por otro jugador.

Los investigadores sugieren que los MMORPG permiten a los jugadores expresarse de ciertas formas en las que generalmente no se sienten cómodos hacer en la vida real debido a su apariencia, género, sexualidad, edad y otras. Así mismo, los juegos de esta categoría predisponen a trabajar en equipo acompañados del ánimo y la diversión.

#### **2.2.6.2 Personalidad por ocupación de adolescentes y jóvenes**

Como se menciona líneas arriba a partir de los 18 años las personas cuentan con mayor libertad para desempeñarse en diferentes actividades siendo en general trabajar, estudiar o no trabajar ni estudiar (NINI) poseyendo cada uno características únicas debido a su contexto social pero también personalidades distintas.

Los NINIS son conocidos como personas que ni estudian ni trabajan debido a limitaciones económicas, sociales y familiares. Según Schujman (como se citó en Lopez y Gunther 2019) el grupo oscila entre los 17 años hasta los 30 caracterizándose por ser temerosos, indecisos, inmovilizados en lo que respecta a su desarrollo personal manteniéndose en su zona de confort.

Los estudiantes son aquellos que se encuentran llevando una carrera educativa en la universidad o instituto, siendo solventados por ellos mismos o por apoyo de los familiares o tutor. Según Ponce y Gamarra (2015) ellos presentan una predominancia a ser poco ecuanímenes, dando prioridad en resolver sus problemas dejando como segunda opción colaborar con los demás y suelen ponerse tensos o nerviosos en situaciones sociales por temor a ser rechazados.

Delgado (2009) afirma que en el mundo laboral la personalidad se toma en cuenta pocas veces, sin embargo, para los procesos de selección y evaluación de desempeño se toma en cuenta un modelo por competencias de esta forma se mide a los

colaboradores viendo sus fortalezas y debilidades.

Dentro de las principales competencias encontramos las competencias de ayuda o servicio, influencia, directivas, autocontrol, confianza, trabajo en equipo, consciencia organizativa y otros permitiendo de esta manera la eficacia a la hora de obtener resultados. (Gil, 2007).

Fuentes et al. (2015), analizaron a jugadores de videojuegos con el propósito de comprobar los efectos del uso de los videojuegos en escolares de nivel secundario en Colombia. Con una muestra de 480 personas de 5 diferentes colegios siendo todos hombres usuarios de videojuegos. En cuanto a los resultados según el estudio se concluyó que hay un déficit en el rendimiento académico, pero no solo eso, sino también generan mayor agresividad, aislamiento, conductas nocivas para la salud, cambios en los hábitos de sueño y alimentación afectando el estado físico y emocional del alumno. No obstante, recalcaron que los chicos que se dedicaron a jugar poseen un pensamiento estratégico y habilidades de pensamiento más desarrollado.

Tejeiro et al. (2009), comentan que la investigación psicológica ha descubierto que los videojuegos traen diversos beneficios como mejora en la capacidad de aprendizaje y habilidades sociales, refuerza diversas habilidades mentales, como la navegación espacial, el razonamiento, la memoria y percepción aeroespacial. Así mismo aumenta la predisposición para leer, genera bienestar aumentando la tranquilidad y genera un buen ánimo general, como también brinda confianza para hacer frente a conflictos y equivocaciones, por último, asegura que se desarrollan los procesos relacionados a la resolución de conflictos desde el lado cognitivo y motivacional.

No olvidemos que este aspecto positivo de los videojuegos se cumple en algunas situaciones. Se sabe que puede variar en los usuarios su capacidad de

socialización, su regulación emocional, y su participación en tareas académicas entre otras cosas (Blanco, 2018).

### **2.2.8 Definición de videojuegos**

La definición sobre un videojuego puede variar considerando la definición propia del autor, sin embargo, daremos la definición ofrecida por la RAE y de la cual partiremos para luego ver otros puntos de vista respecto a la definición.

Para la RAE (2020) básicamente es un producto que sirve como instrumento de entretenimiento el cual funciona con energía eléctrica y ayuda en la simulación de juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Al leer esto comprendemos que se trata de un accesorio el cual requiere básicamente de un teclado o mando de juego, la cual se conecta a un producto electrónico que crea imágenes, ya puede ser un televisor, monitor de computadora y otros, dando en fin la oportunidad de que el usuario se recree con la interacción dada con el producto.

Wolf y Perron (2003), amplían la visión a la hora de definir a los videojuegos considerando 4 componentes elementales a la hora de crearlos. El primero es el termino video, este está relacionado a la posibilidad del mismo juego de ser captado de manera visual en un monitor o pantalla, actualmente son imágenes basadas en pixeles.

El segundo es la interfaz presentada encargada de enlazar al jugador al propio juego incluyendo aspectos como la pantalla, los altavoces, teclado, mouse, como también incluye una matriz de imágenes que sirven de apoyo para desarrollar el juego siendo como recuadros, cursores, barras de desplazamiento y otros.

El siguiente componente es “la actividad del jugador” el cual consiste en el ingreso de información proveniente del usuario al mismo juego y este se puede

subdividir en dos; como los movimientos físicos de uno para realizar una acción en el mismo videojuego y la actividad diegética la que hace mención al movimiento del mismo juego luego de hacer adentro mismo ciertas actividades.

Por último, se encuentra el término “Algoritmo” es aquella donde el juego crea las reglas con las que se va dirigir el juego y en las que el usuario puede desenvolverse, incluyendo por ejemplo los gráficos, los sonidos y los movimientos del mismo juego.

### **2.2.9 Antecedentes de videojuegos de tipo MOBA:**

El primer video juego del que se tiene registro fue hecho en el año 1952 llamado Nought and crosses, un juego creado por Alexander Douglas que funcionaba con un ordenador de la época. El objetivo del juego era ganarle a la computadora jugando tres en raya (Belly y Lopez, 2008).

En esa época el desarrollo de ordenadores, de procesadores y de gráficos pasaba por sus primeros pasos, sin embargo, con el tiempo las principales potencias con el tiempo han ido desarrollándose en tecnología dando con ello muchas ideas a los creadores de videojuegos para producir productos más completos.

Actualmente existe una gran cartera de videojuegos clasificados en diferentes géneros y rango de edades siendo las principales empresas que la distribuyen Sony, Microsoft y Nintendo no obstante muchos de estos juegos pasan por un tiempo máximo de uso (2 años) siendo olvidados. A pesar de esto, existen algunos desarrolladores de videojuegos como Blizzard, Valve, Riot Gamez que han creado alguno de los juegos más exitosos que a pesar de los años no llegan a perder usuarios y estos son los juegos estilo MOBA.

### **2.2.10 Creación del juego tipo MOBA:**

En 1998 Blizzard creó el juego Starcraft para computadoras que tenía como llamativo la opción de luchar con un ejército de extraterrestres o terrícolas en tiempo real con tus amigos (Blizaard, 1998). En este mismo juego, había la opción “Arcade” donde los usuarios crean sus propias reglas a partir del motor gráfico de Starcraft para crear sus propios juegos. Es ahí que se creó el primer MOBA llamado: “Aeon of Strife” cambiando la idea de manejar un ejército con la de hacer uso únicamente de 1 héroe para ganar la partida (Aguado, 2019).

Luego de esto los mismos creadores se apoyaron de otro juego llamado Warcraft III, proveniente también de la casa de estudios Blizzard. Esta nueva producción se llamó Defence of the Ancients, resumido con sus siglas DOTA, ampliando su complejidad en cuanto a héroes, habilidades que daban roles diferenciados a cada jugador, estilos de juego y otros (Aguado, 2019).

Con el pasar del tiempo se iba actualizando la versión del juego con el fin de mejorar los estándares y complejidad del juego desde 2003 hasta 2009. En este último año Valve, empresa desarrolladora de videojuegos, hizo un contrato con IceForg, uno de los creadores de Dota, con el fin de desarrollar el conocido Dota 2 (Deport, 2019). Por otro lado, Steve Fek quien formó parte de la producción de Dota creó su juego independiente de la plataforma Blizzard llamado Leage of Legends en el 2009 de estilo MOBA.

### **2.2.11 Definición de Videojuego MOBA:**

La gran variedad de géneros en los videojuegos uno de ellos son los llamados “Rol Multijugador” los cuales se caracterizan por la posibilidad de jugar a tiempo real con otras personas cumpliendo un rol social ya que constantemente se interactúa con otros jugadores.

Dentro de este género existe un sub género llamado MOBA llamándose

“Multiplayer Online Battle Arena” pero en español “Campo de batalla multijugador en línea” (Chalco, 2018). Entre los principales juegos líderes de este sub genero están: Dota 2, LoL Heroes of the Storm y otros, todos estos permiten de manera virtual comunicarse con los compañeros de equipo con el fin de crear estrategias que ayuden a derrotar al equipo enemigo; cada jugador elige un héroe cumpliendo un rol específico e importante para trabajar en equipo (Chalco, 2018).

Los videojuegos de esta gama dan la posibilidad de conectar con personas de distintos lados del mundo llegando a ser hasta 7 millones, por lo que es necesario contar con internet y una computadora que cumpla con las especificaciones del juego. Dentro del juego al elegir un héroe se llega a interactuar planificando estrategias de ataque, de defensa, intercambian avatares, evolucionan consiguiendo mejores habilidades y aumentando las posibilidades de ganar al equipo enemigo. (Llavero, 2010).

### **2.2.12 Mecánicas generales del MOBA y Dota 2**

Como se mencionó Dota 2 y otros juegos comparten muchas mecánicas y características similares perteneciendo por tanto a los juegos MOBA. En esta oportunidad se presentan las características del Dota 2 con fines de desarrollo de la investigación.

- Servidor

Los juegos de esta categoría son desarrollados por grandes compañías, en el caso de Dota 2 lo realizó “Valve”, el cual apoyado con su plataforma de juego “Steam” permite a los millones de usuarios el acceso al juego.

- Opciones de juego-Ranked

Desde sus inicios ha manejado los juegos regulares de 5 jugadores contra 5 donde el equipo ganador es el que destruye la torre central conocida como

Ancient. Así mismo con el tiempo se ha ido ampliando las opciones de juego para los usuarios brindando hasta la opción arcade permitiendo la creación de nuevos juegos. Para esta ocasión daremos a conocer los modos de juego de la categoría Ranked donde los jugadores son clasificados por niveles, existiendo desde los más básicos hasta los profesionales que llegan a participar en torneos o eventos internacionales debido a su buen desempeño.

- Role Queue:

Este modo relativamente es nuevo, lleva casi un año desde que se apertura el 2019 y brinda la opción a los jugadores de elegir la posición en la cual van a jugar. Básicamente las posiciones son:

- Hard Support: Heroes de alto impacto desde el inicio de la partida, se encarga de comprar los items de visión y de cuidar al hard carry aliado.
- Soft Support: se mueve por el mapa para desnivelar las líneas y/o ayuda al offlaner a controlar al carry enemigo.
- Off Laner: Encargado de generar espacio de ataque y controlar al carry enemigo dificultándole la obtención de oro, niveles o de asesinatos.
- Mid Lane: se encarga de desnivelar el juego en estancias de early y mid game para que el carry aliado tenga un juego cómodo; en general son los líderes en las partidas.
- Safe Lane: Rol que tiene mayor prioridad para adquirir recursos, se encarga de asegurar y finalizar el juego, al inicio es débil, pero si hay apoyo por parte de los demás se vuelve imparable.

- Classic:

El modo clásico es el clásico modo donde 2 equipos, cada uno de 5 personas luchan entre sí con el fin de destruir el Ancient enemigo. Este estilo de juego es el mismo desde el dota 1 y cuenta con los roles mencionados líneas arriba, pero se cumplen de manera tacita.

- Niveles de clasificación

Como se mencionó líneas arriba existe una clasificación particular en Dota 2 dividiendo a los usuarios según su nivel. A continuación, se presentan los nombres con los que se les califica y su Matchmaking Rating conocido como MMR siendo un indicador que ayuda en emparejar con jugadores del mismo nivel.

- Heraldo: De 0 a 616 MMR
- Guardián: De 770 a 1386 MMR
- Cruzado: De 1540 a 2156 MMR
- Arconte: De 2310 a 2926 MMR
- Leyenda: de 3080 a 3696 MMR
- Ancestro: De 3850 a 4466 MMR
- Divino: De 4620 a 5420 MMR
- Inmortal: Mayor de 5500 MMR

Por medio de una entrevista realizada a Freddy Machaca en el 2019 el clasifica en 3 niveles a los jugadores de dota 2:

- Básico: Heraldo, Guardian, Cruzado y Arconte
- Intermedio: Leyenda y Ancestro
- Avanzado: Divino e Inmortal
- Mapa de juego

El mapa donde se desenvuelven los jugadores se va actualizando cada cierta



temporada aproximadamente cada 6 meses, en esta ocasión están en el mapa versión 7.26 brindando cambios en las estrategias de los jugadores debido a que se aperturan entradas, salidas, puntos de encuentro, lugares con mayor visibilidad, entre muchas otras cosas por lo que el cambio de mapa requiere que los jugadores lleguen a actualizarse. El mapa en específico se observa en el anexo 1.

- Héroes:

Este es la unidad elemental con la que los jugadores podrán jugar en la partida y concretar jugadas en equipo. Dota 2 brinda 117 héroes cada uno con habilidades únicas que deben ser elegidas con cuidado analizando cuales van siendo las elecciones del equipo contrario. Al terminar los personajes empiezan desde nivel 1 y mientras se van matando a los héroes enemigos el nivel de los personajes sube como también se obtiene dinero para comprar nuevos ítems. En caso el héroe muera en combate podrá revivir luego de cierto tiempo, pero otorgando a su enemigo oro y experiencia.

- Herramientas de comunicación

Como menciona García en el 2018 los videojuegos de categoría deportiva o profesional requieren un nivel de comunicación alta con el fin de coordinar jugadas y desarrollar la sinergia con el equipo. En otros casos cuando se juega sin un equipo habitual, mantener una comunicación correcta ayudará a la cooperación, crear jugadas efectivas y así evitar la toxicidad la cual solo asegura una derrota inminente.

A continuación, se comparten los medios que Dota 2 brinda para mantener una buena comunicación:

- Rueda de chat: Es una opción del juego que te permite por medio de un botón observar diferentes mensajes y elegir uno direccionándolo con el mouse. Estos mensajes pueden ser de apoyo, indicar algún objetivo específico o pedir disculpas. Esta opción se puede configurar

para variar los mensajes según las necesidades del jugador

- Rueda de Ping

Permite dar a conocer información relevante en una ubicación específica del mapa por medio de marcas específicas indicando un ataque, una retirada, punto de encuentro y otros puntuales.

- Misceláneo

Para ampliar la capacidad de comunicación se crean más comandos para saber de estados e ítems de compañeros, tienda o enemigos.

- Iconos de héroe: Con este podemos indicar si falta un héroe en una de las líneas o si ha vuelto
- Compra rápida: Ayuda a saber rápidamente cuanto oro falta para comprar algún ítem
- Reloj: Ayuda a informar al equipo sobre los tiempos de juego, comunica si es de día o de noche y da cierto criterio de cómo van avanzando.
- Compra de objetos: Indica cuales el usuario comprará o cual deberían comprar los otros
- Glifo: Con ello le decimos al equipo si se encuentra activado cierta habilidad.

- Micrófono:

Es la manera más efectiva de comunicarse ya que el mensaje llega con precisión y puntualidad. Puede ser usado activando un botón llegando a todos los compañeros, otros prefieren mantener el botón activo siempre, pero es poco usual.

Por medio de la voz se proponen jugadas, compra de ítems, se discute cual

es la mejor manera de jugar, por donde ir, darse ánimo y otros. En algunos otros casos, los jugadores llegan a ofenderse, mostrar frustración, poca participación o presentan una actitud toxica.

De todas maneras, para que el micrófono sea efectivo va depender de la forma como los receptores y emisores se van comunicando a lo largo del juego. (García, 2018)

### **2.2.13 Efectos Psicosociales de los videojuegos:**

Al dar inicio este trabajo se dio a conocer los aspectos positivos y negativos, ahora se compartirá los efectos a nivel afectivo, cognitivo, social (Challco, 2018).

- Nivel Afectivo:

Los juegos cuentan con un componente recreativo y los videojuegos no son la excepción, por lo que al jugar llega a generar emociones satisfactorias en su psique, según especifica Poels et al, (como se citó en Challco, 2018). De esta manera, la satisfacción generada por el momento trae efectos positivos en el bienestar personal, mejorando el ánimo, baja los niveles de estrés, menos tenso y en algunos casos se ve una mayor aceptación al fracaso, pero con la confianza de poder solucionarlo (Challco, 2018).

- Nivel Cognitivo:

Desde este plano encontramos varios beneficios en diferentes estudios según el tipo de videojuego usado. Por ejemplo, los de disparo o francotiradores con el razonamiento viso-espacial y el desarrollo de habilidades para resolver problemas; los juegos relacionados a la historia mejoraron el rendimiento académico en la materia; mientras que para los juegos estratégicos optimizaron el pensamiento crítico (Frasca, 2001, como se citó en Challco, 2018). No obstante, lo que se asemejan todos los

videojuegos es con optimización del factor aprendizaje desarrollando habilidades cognitivas que le ayudan a entender nuevas cosas (Prensky, 2006).

- Nivel social

Muchas veces los usuarios de video juegos son estereotipados como personas solitarias, con pocas facilidades de relacionarse con otros, no obstante, se sabe que los usuarios se relacionan con diferentes personas ya sean familiares, amigos, personas alejadas a su círculo social cercano, además debido a la conexión a internet da la oportunidad de relacionarse con personas de diferentes países y continentes sin importar muchas veces las diferencias culturales, de idioma, edad género, socioeconómicas, siendo de esta manera una interacción muy diferente a la que se tenía en años anteriores donde el uso de internet y videojuegos eran limitados. (Granic et al., 2014)

Diferentes autores sugieren que la facilidad para comunicarte y relacionarte con otros es lo atractivo de jugar videojuegos en la actualidad. (Peña y Hancock, 2006)

En España, en una investigación realizada a usuarios de algún videojuego se concluyó que estos se percibían con mayor satisfacción sus relaciones sociales y haber creado nuevas amistades (Pérez y Ignacio, 2006). De esta manera vemos que la experiencia misma de comunicarse por medio de los videojuegos da pie a conseguir mayor bienestar personal, percibir de manera positiva el ambiente y poseer herramientas sociales.

Cabe recordar que los videojuegos se diferencian entre sí por el género que los caracteriza, es por esto Granic et al. (2014) afirma que si bien un juego puede ayudar en sus habilidades sociales dependerá de la característica misma del juego; de ser cooperativo el sujeto empezará a relacionarse con otros, será más colaborativo, con conductas pro sociales para el trabajo en equipo, consiguiendo avanzar en las metas

trazadas, además reduce los niveles de agresividad a comparación de juegos individualistas.

Una de las principales razones para que los usuarios inicien en el campo de los MOBA es en su mayoría por deseo de compartir con sus amigos y familiares cercanos. (Tyack et al. 2016). En los juegos cooperativos los miembros de un grupo llegan a identificar sus habilidades, sus éxitos, expresan sus emociones con confianza, sus sentimientos de éxito y frustración llegando a crear lazos por el mero hecho de jugar. Según, Shafer 2012, el 65% de personas que optan por jugar algún tipo de videojuego es por la posibilidad de relacionarse con otro.

#### **2.2.14 El comportamiento tóxico en los videojuegos:**

Los comportamientos tóxicos si bien se presentan con frecuencia en la interacción cara a cara de las personas, también se presentan en los videojuegos abarcando desde hacer cyberbullying, engañar a tus compañeros, ofender con chistes sexuales, sexistas, acosar, como también, incluyen todos los movimientos adrede para beneficiar al equipo enemigo (Kwak et al., 2015.)

A continuación, se comparten las principales formas de comportamiento tóxico:

- Flaming or Harassment: Enviar mensajes de tipo ofensivo por medio del chat o por voz.
- Griefing: Imponerse sobre otros jugadores con el propósito de recibir mayores beneficios que su compañero, como también jugar sin respetar las reglas pactadas por todos sin importar el sentir de los demás.
- Cheating: Usar un programa ajeno al juego con el fin de conseguir ventaja sobre otros jugadores.
- Scamming: Es la manera de estafar a otros jugadores robándole ítems valiosos

en el juego o algún otro beneficio.

- Cyberbullying: Es el comportamiento de molestar de manera individual o en grupo a un jugador por medio de los medios de comunicación disponibles en el juego.

De acuerdo con Lin y Sun (2011) la disminución de estos comportamientos se da cuando el videojuego tiene un costo, de esta manera asegura la compañía a que las personas verdaderamente interesadas participen en el juego y no se comporten de manera toxica. Por otro lado, se ha visto el efecto opuesto cuando la creación de la cuenta es gratis aumenta la cantidad de jugadores problemáticos porque en caso se les borre la cuenta ellos podrán crear otra.

Según Shores et al. (2014) las personas que optan por jugar videojuegos de índole competitivo han apuntado a ser más tóxicos que los juegos casuales El termino competitivo en los videojuegos hace referencia a que el grupo de aficionados siempre están en constante búsqueda de superarse, procurando mejorar en sus habilidades. (Gimeno, 2019). Asimismo, la conducta de estos jugadores llega a darse cuando en pleno juego se cometen fallas, desacuerdos o discusiones, disminuyendo la efectividad del equipo y por ende su rendimiento (Saarinen, 2017).

### **2.3 Hipótesis de la investigación**

Existen diferencias significativas en las habilidades sociales según el nivel de desempeño de usuarios del videojuego Dota 2 en jóvenes de Lima Metropolitana.

### **III. OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivos de la investigación**

##### **3.1.1 Objetivo general**

Determinar si existen diferencias en las habilidades sociales según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 de Lima Metropolitana.

##### **3.1.2 Objetivos específicos**

1. Determinar si existen diferencias en la dimensión Primeras Habilidades Sociales según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 de Lima Metropolitana.
2. Determinar si existen diferencias en la dimensión habilidades sociales avanzadas según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 Lima Metropolitana.
3. Determinar si existen diferencias en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 Lima Metropolitana.

4. Determinar si existen diferencias en la dimensión habilidades alternativas a la agresión según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 Lima Metropolitana.
5. Determinar si existen diferencias en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 Lima Metropolitana.
6. Determinar si existen diferencias en la dimensión habilidades de planificación según el nivel de desempeño de los jóvenes jugadores del videojuego Dota 2 Lima Metropolitana.



## IV. METODOLOGÍA

### 4.1 Tipo y diseño de estudio

La siguiente investigación fue de tipo descriptivo y comparativo porque se buscó encontrar el valor que tiene la variable a estudiar en tres grupos conformado por jugadores de Dota 2. Los estudios descriptivos comparativos trabajan con la recolección de información en varias muestras con una misma variable de interés común permitiendo comparar los datos obtenidos sacando así conclusiones en la investigación con los datos generales y escalas (Mirardo y Condori, 2018)

El estudio corresponde a un diseño no experimental, pues los datos obtenidos se obtuvieron en su contexto cotidiano y los sujetos a evaluar no fueron expuestos a estímulos que varíen su realidad. En cuanto al tiempo en el que se aplicó el estudio este fue dado en un periodo exacto por lo tanto el estudio fue de corte transversal.

### 4.2 Población

Para Arias et al. (2016) la población se caracteriza por ser un grupo finito establecido; de esta parte la elección de la muestra en el que se llevará a cabo cualquier estudio.

El estudio se desarrolló en el año 2020, año de la pandemia por el COVID-19, en medio de un estado de emergencia y medidas sanitarias de cuarentena y restricciones para el acceso de lugares públicos a efectos de limitar el contagio hasta encontrar una vacuna o tratamiento efectivo. El estudio se realizó en la ciudad de Lima donde se vienen aplicando estrictos protocolos validados y supervisados por las autoridades pertinentes.

Por lo anterior, el presente estudio estuvo conformado por jugadores de ambos sexos quienes participan constantemente en los streamers peruanos de Dota 2 en Facebook.

### **4.3 Muestra:**

El presente estudio utilizó el muestreo no probabilístico el cual de acuerdo a Hernández et. al. (2010) lo considera pieza clave cuando manejamos un grupo con características particulares eligiendo a los participantes de manera cuidadosa y controlada y no requerimos una muestra representativa.

Debido a la coyuntura originada por la pandemia que afecta al mundo desde finales del 2019 se considera este tipo de muestreo viable para la investigación. En Perú se ha vuelto complicado encuestar y establecer un grupo de análisis con los diferentes puntos de encuentro masivo de gamers en los distritos de Lima, paralelamente no hay un registro de jugadores porque no existe un mapeo preciso de la cantidad de jugadores solo de equipos competitivos en Esports por ello se aplicó una muestra no probabilística buscando a jugadores vía online siendo de igual manera difícil de contactar, pero es una opción viable ya que así se logra contactar con la población objetiva y obtener información sobre la variable de estudio.

#### **4.3.1 Características demográficas de la muestra**

En la tabla 2 se describe las características demográficas de la muestra estudiada, las cuales corresponden a edad, sexo, ocupación y distrito por zonas.

Las edades que observamos en la base de datos se encuentra entre los 18 hasta los 25 años, siendo la edad promedio 20. En lo que respecta a la variable sexo, el 99% fueron del sexo masculino mientras el 1% femenino. En ocupación un 11% son NINI (ni trabaja ni estudia), un 61% son estudiantes y un 28% como asalariados. Por último, en la variable distrito un 22% son provenientes de la zona norte, de la zona este un 15%, zona sur 23%, zona central 32% y zona central sur 9%.

Tabla 2  
*Características demográficas de la muestra*

Variable	Media	Frecuencia	Porcentaje
Edad	21	92	
Sexo			
Masculino		91	99%
Femenino		1	1%
Ocupación			
NINI		10	11%
Estudiante		56	61%
Asalariado		26	28%
Distrito			
Zona Norte		20	22%
Zona Este		14	15%
Zona Sur		21	23%
Zona Central		29	32%
Zona Central Sur		8	9%

Nota. **Fuente propia.**

Nota 2. **Criterios del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI,1999)**

Así mismo con el propósito de cumplir con mayor rigurosidad la investigación se incluyeron los siguientes criterios de inclusión:

### **3.3.2 Criterios de inclusión:**

- Jugadores de Dota 2 ubicados entre los niveles básico como Herald, Guardian, Cruzado y Arconte; intermedia como Leyenda y Ancient; y avanzado como categoría Divino e Inmortal.
- Jugadores que estén jugando la última temporada de Dota 2 y sean peruanos y se encuentren viviendo en Lima desde junio del 2019.
- Jugadores de Dota 2 con los niveles comentados.
- Usuarios que se ubiquen entre las categorías Herald y Arconte siendo el primer grupo, Leyenda y Ancient para el segundo grupo y Divino e inmortal para el tercer grupo.
- Edad entre los 18 hasta los 25 años.
- Secundaria completa.
- Ser viewer de Freddy 'Smash', Sina, Techies Senior 2.0 o VanN.
- Jugadores que acepten el consentimiento informado.
- Jugadores de la versión Dota 2 versión 7.26

Figura 1:

*Mapa del juego Dota 2 versión 7.26*



#### **4.3.3 Criterios de exclusión:**

- Extranjeros y peruanos que residan fuera del país.
- Personas que no jueguen dota 2.
- Usuarios de cualquier videojuego menos dota 2.
- Jugadores que jueguen dota 2 pero no se encuentran en los niveles de estudio.

#### **4.3.4 Procesamiento y análisis de datos**

Para realizar las encuestas se realizaron los siguientes pasos:

- Seguir los canales de streamers peruanos jugadores de Dota 2 en Facebook, entre los principales tenemos a:
  - Freddy 'Smash' Sina
  - Techies Senior 2.0
  - VanN
- Cuando estuvieron conectados se ingresó a su stream en vivo y se hizo un primer contacto con las personas que hayan reaccionado al video del streamer. Ahí mismo se les envía un mensaje de invitación presentando al investigador y comentándoles que de ser jugadores de Dota 2 se les invita a ingresar al link del cuestionario.
- Una vez ingresen al link se les presentó el consentimiento informado completo y de estar de acuerdo pasaran a realizar la encuesta.
- La aplicación virtual se hizo por medio de Google Forms.
- La codificación y análisis de datos fue por medio del programa estadístico SPSS versión 26.

#### **4.4 Técnicas y obtención de datos**

##### **4.4.1 Técnica**

La técnica aplicada fue la encuesta, la cual es el procedimiento de investigación que facilita la obtención y elaboración de datos con rapidez y eficacia. (Anguita, 2002).

Seguidamente los datos que se obtuvieron de los encuestados fue puesta en un archivo Excel para finalmente trasladar los resultados al programa SPSS Statitics 26.

##### **4.4.2 Instrumento**

##### **Escala de Habilidades Sociales de Goldstein:**

El título original es “Escala de Habilidades Sociales”, realizado por Arnold Goldstein en el año 1980. Su objetivo fue la de conseguir datos relevantes sobre el nivel de habilidades sociales de un sujeto.

El objetivo de este instrumento es identificar el nivel de habilidades sociales con el que cuentan los evaluados. Esta encuesta de evaluación está conformada por 50 ítems divididos en seis dimensiones que el evaluado debe contestar y valorizada con la escala Likert de cinco opciones.

En Perú, Ambrosio Tomas (1995) realizó una adaptación en el año 1995 facilitando la aplicación de la prueba en ciudadanos que están entre los 18 a 25 años, pudiendo ser individual o colectiva la aplicación, con una duración que oscila entre 15 a 20 minutos.

La escala maneja 5 dimensiones las cuales son Habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.

### **Baremos**

Tabla 3

*Baremos de la Escala de Habilidades Sociales*

Categoría	Puntaje Directo	Eneatipo	Percentil
Excelente nivel	205 a+	9	75 a +
Buen nivel	157 a 204	7 y 8	58 a 74
Normal nivel	78 a 156	4, 5, 6	43 a 57
Bajo nivel	26 a 77	2 y 3	26 a 42
Deficiente nivel	0 a 25	1	0 a 25

**Nota.** Fuente: Manual de Habilidades Sociales de Golstein (2014)

### **Validez y confiabilidad**

El test original lo realizó Goldstein, sin embargo, fue adaptado y estandarizado por Ambrosio Tomás (1995) quien hizo un estudio de ítems de habilidades sociales hallando correlaciones significativas ( $p < .05$ ,  $.01$ ,  $.001$ ) dejando intactos todos los ítems.

De la misma manera, en cada una de las escalas se observó una correlación positiva y altamente significativa de  $p < .001$  en la escala total de habilidades sociales por ello la prueba adaptada mide significativamente las habilidades sociales.

La confiabilidad de la prueba alcanzó un puntaje de 0,92 en alfa de Cronbach, evidenciando un alto nivel de consistencia y significancia importante para la realización de la prueba con la población de estudio.

El autor hizo una validez de constructo resultando así a un grado óptimo para medir la variable de estudio de esta investigación.

### **4.5 Aspectos éticos**

Todos los participantes de la investigación desarrollaron las pruebas de manera voluntaria, además se aplicó el consentimiento informado, cumpliendo así los principios de autonomía, justicia, beneficencia y no maleficencia. Así mismo la información que se incluyó señala que la información suministrada tiene únicamente fines académicos por ende se mantendrá la confidencialidad de los participantes en todo momento.



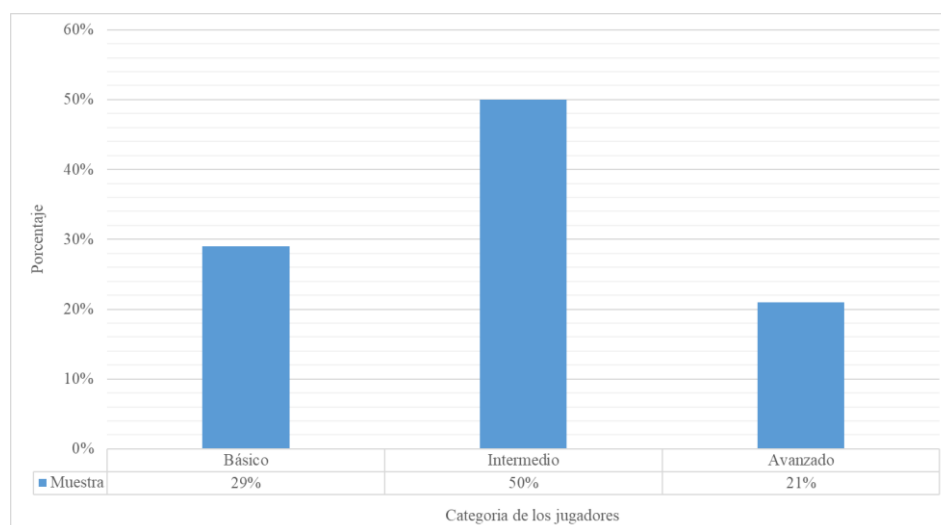
## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados a nivel descriptivo

#### Distribución de la muestra encuestada

Figura 2:

*Resultado porcentual de los niveles de los jugadores de Dota 2*

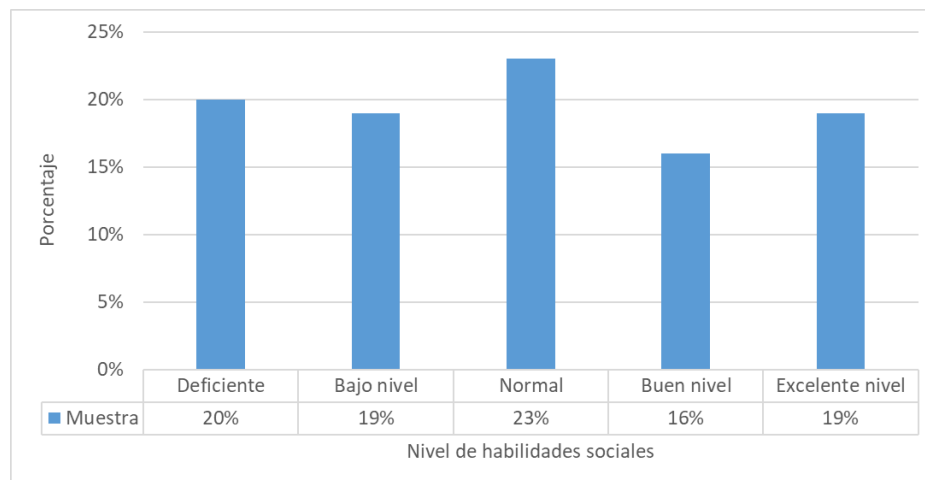


Nota. Fuente propia

Al realizar el conteo de categoría de los jugadores dentro del juego se obtuvo un 29% de nivel básico, intermedio con un 50% y avanzado con un 20%. Estos resultados se observan en la figura 2.

Figura 3:

*Identificación de niveles de habilidades sociales*

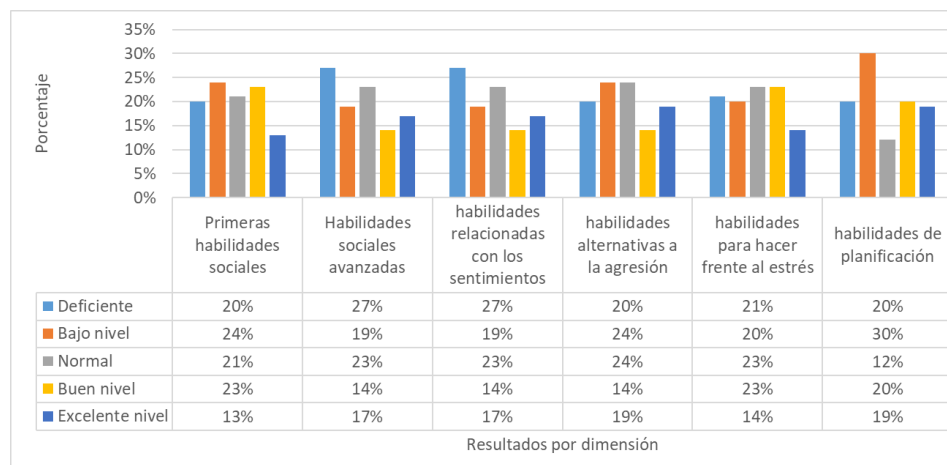


Nota. Fuente propia

En la figura 3 se puede ver en los puntajes promedio un 20% con nivel Deficiente; 19% con Bajo nivel; 23% obtuvo un nivel Normal; un 16% con Buen nivel; y un 19% con Excelente nivel.

Figura 4:

*Identificación de niveles para cada dimensión*



Nota. Fuente propia

En la figura 4 observamos los resultados obtenidos provenientes de la muestra estudiada. En la escala 1 llamada Primeras habilidades sociales engloba los comportamientos relacionados a iniciar conversaciones como mantenerlas; un 19.6%

sacó un resultado Deficiente; 23.9% Bajo nivel; 20.7% nivel normal; 22.8% Buen Nivel; y 13% Excelente nivel.

En la escala 2 llamada Habilidades sociales avanzadas encontramos las conductas de responsabilidad, colaborativo y cortés con los demás; un 27.2% cuenta con un nivel Deficiente; 18.5% con Bajo nivel; 22.8% con nivel normal; 14.1% con Buen nivel y 17.4% con Excelente nivel.

La escala 3 llamada habilidades relacionadas con los sentimientos encontramos actitudes relacionadas al autoconocimiento, estabilidad emocional e influencia sobre los demás; un 27.2% sacó un nivel Deficiente; el 18.5% obtuvo Bajo nivel; 22.8% obtuvo un nivel Normal; un 14.1% obtuvo un Buen nivel y 17.4% sacó un nivel Excelente.

La escala 4 conocida como habilidades alternativas a la agresión encontramos actitudes relacionadas al control de emociones, evitación de conflictos y asertividad; un 19.6% obtuvo un nivel Deficiente; 23.9% Bajo nivel; 23.9% nivel Normal; 14.1% Buen nivel y 18.5% Excelente.

En la escala 5 llamada habilidades para hacer frente al estrés encontramos las conductas asociadas a tolerancia, madurez afectiva para la toma de decisiones y resiliencia; un 20.7% obtuvo nivel Deficiente; 19.6% Bajo nivel; 22.8% nivel Normal; 22.8% Buen nivel y 14.1% Excelente.

En la escala 6 llamada habilidades de planificación encontramos comportamientos relacionados a su organización, establecerse objetivos y cumplirlos; un 19.6% obtuvo un nivel Deficiente; el 30.4% Bajo nivel; 12.0% obtuvo un nivel normal; 19.6% Buen nivel y 18.5% Excelente.

Tabla 4

*Prueba de normalidad*

Dimensión	Categoría	Kolmogorov-Smirnova		
		Estadístico	gl	Sig.
Primeras habilidades sociales	Basico	.130	27	.200
	Intermedio	.132	46	.043
	Avanzado	.137	19	.200
Habilidades sociales avanzadas	Basico	.091	27	.200
	Intermedio	.153	46	.009
	Avanzado	.128	19	.200
Habilidades relacionadas a sentimientos	Basico	.157	27	.085
	Intermedio	.119	46	.099
	Avanzado	.144	19	.200
Habilidades alternativas a la agresión	Basico	.098	27	.200
	Intermedio	.106	46	.200
	Avanzado	.132	19	.200
Habilidades para hacer frente al estrés	Basico	.088	27	.200
	Intermedio	.107	46	.200
	Avanzado	.138	19	.200
Hab. de planificación	Basico	.118	27	.200
	Intermedio	.181	46	.001
	Avanzado	.162	19	.200
Habilidades sociales	Basico	.092	27	.200
	Intermedio	.091	46	.200
	Avanzado	.143	19	.200

Fuente: Elaboración propia.

**Prueba de normalidad**

Para el análisis de normalidad existen dos pruebas que se eligen considerando el tamaño de la muestra. En el presente estudio se eligió la prueba de Kolmogorov-Smirnov porque la muestra estudiada es mayor a 30 participantes.

En la tabla 5 se aprecia que de acuerdo al examen de normalidad los datos no siguen una distribución normal, por tanto, corresponde utilizar un estadístico no paramétricos como el de Kruskal-Wallis.

## 5.2 Resultados a nivel inferencial

Tabla 5

*Variable de estudio, dimensiones con puntajes promedio de grupos y acumulado*

Variable y dimensión	Categoría						General		
	Básico (n=27)		Intermedio (n=46)		Avanzado (n=19)		h	p	$\eta^2$
	$\bar{x}$	DT	$\bar{x}$	DT	$\bar{x}$	DT			
-Primeras habilidades sociales	29.63	4.51	29.83	3.59	29.68	4.28	.001	.999	.001
-Habilidades sociales avanzadas	23.26	2.88	22.48	2.96	21.95	2.91	1.628	.443	.026
-Habilidades relacionadas con los sentimientos	24.89	4.22	24.89	3.65	24.47	2.61	.617	.735	.002
-Habilidades alternativas a la agresión	35.85	4.31	34.61	4.94	35.00	3.97	1.569	.456	.014
-Habilidades para hacer frente al estrés	43.81	6.69	44.72	5.66	43.42	5.65	.775	.679	.009
-Habilidades de planificación	30.96	4.54	31.65	3.81	32.26	4.72	1.727	.422	.012
-Habilidades sociales	188.4	19.6	188.2	18.6	186.8	17.6	.026	.987	.001

Nota. Fuente: Elaboración propia. La escala de habilidades sociales cuenta con 6 dimensiones.  $\bar{x}$ : Promedio, DT: Desviación típica, h: estad de Kruskal-Wallis, p: Sig. Asintót.  $\eta^2$ : Eta cuadrado.

### Puntaje promedio de las variable y dimensiones de estudio

En lo que respecta al puntaje promedio de la variable con sus dimensiones de estudio (tabla 5) se observa que en el nivel básico hay una media de 188.4 con una desviación estándar de 19.6. En cuanto a sus dimensiones encontramos en las primeras habilidades sociales encontramos una media de 29.63 con desviación estándar de 4.51; habilidades sociales avanzadas con una media de 23.26 con desviación estándar de 2.88; habilidades relacionadas con los sentimientos con media de 24.89 y desviación estándar de 4.22; habilidades alternativas a la agresión con media de 35.85 y

desviación estándar de 4.31; habilidades para hacer frente al estrés con una media de 43.81 y desviación estándar de 6.69; habilidades de planificación con una media de 30.96 y desviación estándar de 4.54.

En el nivel intermedio encontramos una media de 188.2 y desviación estándar de 18.6. En cuanto a la dimensión en primeras habilidades sociales con una media de 29.83 y desviación estándar de 3.59; las habilidades sociales avanzadas con media de 22.48 y desviación estándar de 2.96; habilidades relacionadas con los sentimientos presenta una media de 24.89 y desviación estándar de 3.65; las habilidades alternativas a la agresión con media de 34.61 y desviación estándar de 4.94; las habilidades para hacer frente al estrés con una media de 44.72 y desviación estándar de 5.66; por último, las habilidades de planificación con una media de 31.65 y desviación estándar de 18.6.

En el nivel avanzado encontramos un promedio de 186.8 y desviación estándar de 17.6. En cuanto a la dimensión primeras habilidades sociales encontramos una media de 29.68 y desviación estándar de 4.28; las habilidades sociales avanzadas con una media de 21.95 y desviación estándar de 2.91; las habilidades relacionadas con los sentimientos con una media de 24.47 y desviación estándar de 2.61; en las habilidades alternativas a la agresión encontramos una media de 35.00 y desviación estándar de 3.97; en las habilidades para hacer frente al estrés vemos una media de 43.42 y una desviación estándar de 5.65; y por último, en habilidades de planificación se encuentra una media de 32.26 y desviación estándar de 4.72.

Por último, a la hora de comparar la desviación típica de los 3 grupos vemos en el grupo de nivel básico un puntaje de 19.6 por lo tanto los valores conseguidos con los participantes tendrán un mayor rango de dispersión por lo que su distribución de campana es menos estrecha que los otros 2 grupos. En cuanto al nivel intermedio se aprecia una desviación típica de 18.6 teniendo un rango de dispersión menor, de esta

manera los puntajes de los participantes se asemejan más. En cuanto al último grupo este se destaca por tener una desviación típica menor a las 3, indicándonos que en grupo de jugadores avanzados los puntajes promedio son muy parecidos entre si existiendo poca diferencia entre ellos y generando una distribución más estrecha a diferencia de las demás.

### **Correlación de variable y dimensiones**

Para encontrar la correlación de las variables se consideró oportuno hacer uso del coeficiente de Eta cuadrado (tabla 5). Con ella se pudo observar que la variable habilidades sociales revela un .001 siendo de categoría pequeña; en la dimensión primeras habilidades sociales encontramos un .001 siendo de igual manera una diferencia pequeña; en habilidades sociales avanzadas se consiguió un .026 siendo considerada una significancia pequeña; habilidades relacionadas con los sentimientos un .002 siendo una diferencia pequeña; alternativas a la agresión .014 siendo una diferencia pequeña; en habilidades para hacer frente al estrés .009 siendo una diferencia pequeña y por último, .012 siendo una diferencia pequeña (Cohen, 1988).

### **Estadísticos de contraste**

Al usar el estadístico paramétrico Kruskal-Wallis (tabla 5) observamos que en la escala primeras habilidades sociales se obtuvo un .001; en habilidades sociales avanzadas se obtuvo un 1.628; en habilidades relacionadas con los sentimientos .617; en habilidades alternativas a la agresión 1.569; en habilidades frente al estrés .775; en cuanto a las habilidades de planificación 1.727 y por último en el resultado general de habilidades sociales se obtuvo un 0.26 con estos resultados entendemos que los grupos cuentan con valores similares.

### **Significancia estadística**

Dentro de los valores obtenidos en los valores p (tabla 5) encontramos en la escala primeras habilidades sociales se obtuvo un .999, en habilidades sociales avanzadas se obtuvo un .443; en habilidades relacionadas con los sentimientos .735; las habilidades alternativas a la agresión un .456; habilidades frente al estrés un .679; habilidades de planificación .422; y habilidades sociales obtuvo un .987. Todos estos valores son mayores al 0.05 por ende los valores no son significativos con la muestra estudiada.



## VI. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como finalidad describir y comparar las habilidades sociales según el nivel de desempeño en el videojuego Dota 2 en tres grupos de jugadores, destacado por ser de la categoría MOBA conocido como Multiplayer Online Battle Arena.

Con respecto al objetivo general, que consistió en determinar si existen diferencias en las habilidades sociales según el desempeño del jugador, se encontró que las habilidades sociales son similares en los tres grupos estudiados, es decir, que no existen diferencias importantes. Cabe resaltar, que estos resultados se asemejan a los obtenidos en la lista de chequeo de Habilidades sociales realizada por Goldstein y adaptada finalmente por Ambrosio (1995) con una población de jóvenes de entre 18 a 25 años, indicándonos que la población estudiada en general se asemeja al estándar, sin embargo, estos resultados difieren al contrastarlo con la investigación de Pillaca (2019) quien utilizó la misma prueba de Goldstein, concluyendo que a mayor uso de videojuegos menores serán las habilidades sociales, no obstante, es importante apuntar que se trabajó con estudiantes con un rango de edad entre los 12 a 18 años, como también la variable videojuegos en general mas no especificó un género o juego en específico.

Con respecto al primer objetivo específico, como anteriormente se indicó, no existen diferencias en los grupos estudiados, asimismo, los resultados nos indican que los tres grupos de jugadores cuentan con habilidades para dar inicio una charla y mantener sus relaciones interpersonales. Ello puede explicarse con lo dicho por Ortiz y Uribe (2015) quienes vieron que los gamers cuentan con mayor confianza para conversar con personas que viven en contextos diferentes, este tipo de conductas pueden verse dentro del juego, donde al iniciar una partida se comparte el juego con 4 jugadores desconocidos, con los cuales es necesario dar inicio a conversaciones sobre posiciones, estrategias de equipo o del otro, entre otros dejando de lado las dudas que se pueden generar; de esta manera aumentan las posibilidades de obtener la victoria.

Asimismo, con relación al segundo objetivo específico, en los tres grupos se observan similares resultados, son responsables, colaborativos, ayudan a sus compañeros y se presentan con cortesía; esto se proyecta con facilidad en el juego debido a que se deben cumplir roles específicos donde el apoyo grupal es esencial en el equipo para la creación de jugadas y el logro de objetivos. De igual forma, esta idea se acopla a lo dicho por Kovess-Masfety et al. (2016) quienes sostuvieron que a mayor uso del videojuego se mantienen mejor relación entre los usuarios al volverse más sociales y con menor predisposición a romper la dinámica grupal de convivencia.

En lo que respecta al tercer objetivo específico, se encontró semejanzas en los tres grupos, de esta manera encontramos jugadores que logran influenciar a los otros miembros del equipo y ser emocionalmente estables, manteniéndose positivos durante la partida, como también, reconocen sus debilidades, fortalezas y expresan sus sentimientos dentro del juego. Estas características contribuyen con la persistencia y firmeza para hacer frente a las diversas situaciones complejas que se presentan dentro del juego.

Dentro del cuarto objetivo se aprecia que los tres grupos son similares, esto nos indica que los jugadores cuentan con habilidades propias para ser asertivos, lo que los lleva a los jugadores a entender y respetar la perspectiva de su equipo, sin dejar de lado el suyo, manteniendo buena armonía en el equipo.

En lo que respecta al quinto objetivo los jugadores de los grupos estudiados tampoco muestran importantes diferencias, cuentan con mecanismos propios que los ayudan a tolerar la frustración, evitando, al no tener éxito en jugadas, un comportamiento de ira, irritabilidad o un comportamiento tóxico. Con la tolerancia al estrés los jugadores asimilan de mejor manera la presión del juego y continúan jugando con el fin de cumplir con sus metas. Aquello va de la mano a lo dicho por Domínguez y Martínez (2016) quienes encontraron en los videojuegos mejoras para la solución de problemas, atención y creatividad.

El sexto objetivo específico sigue la tendencia de los grupos anteriores, es decir, no hay grandes diferencias en los grupos estudiados, se evidencia que los usuarios logran entender los roles de cada miembro de su equipo como del enemigo permitiéndose entonces tomar un papel específico en el equipo y comprar ítems específicos de valor, dentro del early game, mid game y late game para conseguir la victoria en la partida. Fuentes et al (2015) encontraron que los videojuegos desarrollan el pensamiento estratégico junto con habilidades del pensamiento más desarrollados.

Estos resultados pueden explicarse debido a la plataforma del juego Dota 2, el cual apoya a los jugadores a realizar distintas conductas relacionadas a la escala creada por Goldstein (1989), quien considera a las habilidades sociales como herramientas usadas a lo largo de la vida, lo que garantiza al individuo un comportamiento funcional, es decir, permiten desarrollar con éxito una determinada actividad relacionada con un rol social.

En otras palabras, los resultados encontrados indican que los tres grupos de jugadores cuentan con facilidad de iniciar una conversación, mantener sus relaciones interpersonales, ser asertivos, soportar de mejor manera el estrés, y logran proyectarse a una meta específica, gracias a la misma plataforma del videojuego. Por ejemplo, por medio del micrófono los usuarios empiezan a conversar sobre sus posiciones a tomar, estrategias posibles en el equipo o del otro equipo, brindar recomendaciones, discutir de manera asertiva, entre otras.

Así mismo, es importante recalcar al grupo de nivel avanzado, el cual dedica un mayor tiempo de estudio del juego, sin embargo, el puntaje promedio obtenido en la escala es de nivel normal, por ende, podemos entender que el juego de Dota 2 al ser un juego de equipos y roles logra replicar algunas conductas de la escala de habilidades sociales de Goldstein. Sería interesante profundizar sobre este tema realizando preguntas relacionadas al tiempo dedicado al juego.

Igualmente, la mayoría de los participantes obtuvo habilidades sociales normales y excelentes dejándonos ver que existe preferencia de los usuarios para jugar Dota 2 el cual es de categoría Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), por lo que, sería de mucho valor indagar que lleva a las personas a enfocarse en este género.

Finalmente, con respecto a la hipótesis general del estudio esta se rechaza debido a que no existen diferencias significativas en los tres grupos separados por nivel de desempeño, siendo similares en sus puntuaciones, obteniendo un resultado promedio en la escala. De esta manera entendemos que los usuarios de Dota 2 se asemejan entre si y en su mayoría presentan facilidad para replicar las conductas planteadas en la escala utilizada en la investigación.

## VII. CONCLUSIONES

A partir de la investigación realizada junto al análisis y discusión se concluye los siguientes puntos:

Primero: Con los resultados obtenidos llegamos a concluir que nuestra hipótesis general fue rechazada, de esta manera entendemos que los grupos son similares entre sí, manteniendo un puntaje promedio en la escala de habilidades sociales. Mientras tanto, el objetivo general propuesto no encuentra diferencias significativas en las habilidades sociales de los jugadores según su categoría.

Segundo: Se encontró que no existen diferencias en la dimensión primeras habilidades sociales según el nivel de desempeño de los jugadores de Dota 2, además se encontraron puntajes promedios en los tres grupos, por ende, cuentan con habilidades para dar inicio las conversaciones y mantenerlas.

Tercero: Se encontró que no existen diferencias en la dimensión habilidades sociales avanzadas según el nivel de desempeño de los jugadores de Dota 2, como también se hallaron puntajes promedios en los tres grupos, por ende, cuentan con habilidad para desenvolverse socialmente con mayor interacción integrando normas de comportamiento.

Cuarto: Se encontró que no existen diferencias en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos según el nivel de desempeño de los jugadores de Dota 2, además, se hallaron puntajes promedio en los tres grupos llevando a los participantes a contar con mecanismos adecuados para el manejo y expresión de emociones.

Quinto: Se encontró que no existen diferencias en la dimensión habilidades alternativas a la agresión según el nivel de desempeño de los jugadores de Dota 2, además, se hallaron puntajes promedio en los tres grupos. Esto nos indica que los jugadores hacen uso de conductas funcionales ante un conflicto.

Sexto: Se encontró que no existen diferencias en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés según el nivel de desempeño de los jugadores de Dota 2, además se hallaron puntajes promedio en los tres grupos siendo capaces de manejar momentos de tensión o discrepancia, enfrentar errores propios y recibir críticas.

Séptimo: Se encontró que no existen diferencias en la dimensión habilidades de planificación facilitando la prevención disminuyendo el número de problemas y dificultades, optimizando tiempos para la resolución de problemas y toma de decisiones.

## VIII. RECOMENDACIONES

**Primero:** Al evidenciar un nivel normal de habilidades sociales en los tres grupos estudiados entendemos que existe una afinidad por parte de los usuarios para dedicarse a videojuegos con rol cooperativo sin necesariamente perjudicar la facilidad de relacionarse con otros, por ende, podemos recomendar realizar investigaciones con el fin de verificar si los juegos de categoría MOBA pueden ser una herramienta para trabajar las habilidades sociales.

**Segundo:** Es recomendable realizar un reforzamiento de habilidades sociales con los participantes que obtuvieron un puntaje bajo en la escala de habilidades sociales de esta manera al hacer uso del videojuego continuará reforzando estas habilidades.

**Tercero:** Continuar con trabajos de investigación con un mayor número de participantes y agregando otras variables sociodemográficas. Esto ayudaría a ampliar aún el conocimiento que se tiene respecto a los videojuegos.

**Cuarto:** Hacer investigación con jugadores profesionales y a los MOBA o Dota 2 evaluando no solamente las habilidades sociales sino otras variables psicológicas conociendo de esta forma las consecuencias positivas o negativas.

**Quinto:** Aplicar evaluaciones anuales desde cierta edad con el fin de hacer un seguimiento y conocer cambios en las habilidades sociales

**Sexto:** En estudios futuros aplicar nuevos instrumentos de investigación, de tal modo que se puedan someter a análisis otros constructos teóricos.

**Séptimo:** Las próximas investigaciones pueden llevar un enfoque diferente como el conductista, cognitivo conductual, neuropsicológico u otras.

**Octavo:** Incluir en los programas estilos de vida saludable manteniendo de esta manera cuerpo y mente en un nivel óptimo impidiendo problemas de salud mental.



## IX. Referencias

- Aguado, C. (2019, abril 2), ¿Qué es un MOBA? Conoce el género más popular de los eSports, *Diario Marca*.  
<https://www.marca.com/esports/2019/04/02/5ca2c4d1e5fdeab1618b45d5.html>
- Alave, S. Pampa, S. (2018) Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 84-93.  
[https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/1062/pdf](https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1062/pdf)
- Alfame, B. Sanchez, P. (2002) Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19, 114-119.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801921>
- Alvarez, M (2019, marzo 8) El ‘Asesino de la Catana’: “Siguen considerándome un monstruo”. *La vanguardia*.  
<https://www.lavanguardia.com/sucesos/20190308/46894439667/jose-rabadan-asesino-catana-crimen-padres-hermana-libre-reinsertado-las-caras-del-mal.html>
- Núñez, C. (2005) Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *PEPSIC*, 11(11), 63-74. Recuperado em 09 de outubro de 2021, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272005000100008&lng=pt&tlng=es](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100008&lng=pt&tlng=es).
- Anguita, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Revista Escuela Nacional de Sanidad*, 143(3).  
<http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Arias, J. Villasís, M. Miranda, M. (2016) *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. *Rev Alerg Méx*, 63(2),201-206.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Ballesteros, J y Gil, D. (2002) *Habilidades sociales. Teoría, investigación e intervención*. Madrid. Síntesis.

- Balarezo, G. (2019) *Generación NINI: Jóvenes que ni estudian ni trabajan*. PAIDEIA XXI, 9(1), 77-103
- Blanco, E (31 de octubre del 2019). La influencia de la televisión, los videojuegos e internet. *PERSUM-Clínica de Psicoterapia y Personalidad*. <https://psicologosoviedo.com/especialidades/psicologia-infantil/influencias/>
- Caballo, V. (2007). *Manuel de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI de España Editores S.A
- Caballo, C. Verdugo, M. (2005). *Habilidades sociales, programa para mejorar las relaciones sociales entre niños y jóvenes con deficiencia visual y sus iguales sin discapacidad*. (1.ªed.) ONCE.
- Challco, S. Guzman, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNAS*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín], Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada], Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cole, H. & Griffiths, M. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (4), 575-83. <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cpb.2007.9988>
- Cohen, J. (2). (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. <http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Cuellar, A. (2017). *Calidad de vida, habilidades sociales y motivos para el consumo de bebidas alcohólicas en adolescentes de 14 a 17 años de las I.I.E.E nacionales de*

- Espinar–Cusco*. [Tesis para el grado de licenciado, Universidad Nacional de San Agustín]. Universidad Nacional de San Agustín, Cuzco, Perú.
- Delgado, M. (1). (2015). *Fundamentos de psicología*. Editorial Medica Panamericana.
- Delgado, V. (2009). El modelo de competencias laborales: base para la gestión del talento humano en las organizaciones. *Revista Economicas CUC*, 30 (30), 25-38.  
<https://revistascientificas.cuc.edu.co/economicascuc/article/view/1200/936>
- Depor (2019, octubre 16) ¿Qué es Dota 2? Todo sobre Dota, el videojuego de Valve que ha dado la vuelta al mundo como un gran sport. Depor. <https://depor.com/depor-play/videojuegos/dota-2-historia-defense-of-the-ancients-cos-fotos-videos-135228/?ref=depr>
- Depor. (2017, junio 23). Puedes ganar millones frente a la pantalla: ¿por qué los videojuegos son considerados un deporte oficial? *Deport*.  
<https://depor.com/depor-play/esports/videojuegos-esports-son-considerados-deportes-40194/>
- Domínguez, C. Martínez, P (2016, del 28 al 30 de noviembre). III Congreso Virtual internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. [Congreso Virtual] Motivos, uso social y habilidades desarrolladas a través de los videojuegos, Sevilla, España.  
[https://www.researchgate.net/publication/311081571\\_MOTIVOS\\_USO\\_SOCIAL\\_Y\\_HABILIDADES\\_DESARROLLADAS\\_A\\_TRAVES\\_DE\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS](https://www.researchgate.net/publication/311081571_MOTIVOS_USO_SOCIAL_Y_HABILIDADES_DESARROLLADAS_A_TRAVES_DE_LOS_VIDEOJUEGOS)
- Espinoza, E. (2021). *Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho*. [Tesis para el grado de Licenciado, Universidad de Ayacucho Federico Froebel] Repositorio UDAFF.  
<http://repositorio.udaff.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11936/180/Tesis%20-%20Eileen.pdf?sequence=3>
- Flores, J (2007). La evaluación de competencias laborales. *Educación XX1*, 10.  
<https://www.redalyc.org/pdf/706/70601006.pdf>
- Freire, B. (2016). *Programa de aprendizaje de habilidades sociales del personal de salud para la mejora de la atención del usuario del hospital IESS*. [Tesis para el grado

de Magister, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato]. Repositorio integrado a la Red de Repositorios de Acceso Abierto del Ecuador – RRAAE.

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1830/1/76333.pdf>

Fuentes, F. Stella, L. Pérez, C. Libia, M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Redalyc*, 31(6),318-328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=310/31045571020>

Garcia, M. (2018, julio 11). Guía Dota 2: Herramientas para comunicarte con tus compañeros y mejorar el juego en equipo. *Xataka Sport*. <https://esports.xataka.com/guias-para-principiantes/guia-dota-2-herramientas-para-comunicarte-tus-companeros-mejorar-juego-equipo>

Gimeno, B. (2019, mayo 31) ¿Qué requisitos debe cumplir un videojuego para ser un eSport? *Diario Marca*. <https://www.marca.com/esports/2019/05/31/5cf12473ca474178598b4587.html>

Goldstein, A. Sprafkin, R. Gershaw, J. Klein, P. (1989). *Habilidades Sociales y Autocontrol en la Adolescencia: Un programa de enseñanza*. España: Martinez Roca.

Gonzalez, C. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. [Tesis para el grado de Licenciado, Universidad de Cádiz] Rodin Repositorio Institucional UCA. [https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado\\_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf](https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf)

Gonzalez, E. (2000). *Escala de habilidades sociales*. Tea Ediciones, S.A

Granic, I. Lobel, A. Rutger, & C. Rutger, C. (2014). The Benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69 (1), 66-78. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

Griffiths, M. (2010). Computer game playing and social skills: a pilot study. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 27, 301-310

- Grotberg, E. (1996). Informes de trabajo sobre el desarrollo de la primera infancia: Guía de promoción de la resiliencia en los niños para fortalecer el espíritu humano. Alabama, Estados Unidos: Fundación Bernard Van Leer.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL.
- Inga, S. (2019) *Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias*. [Tesis para optar el título profesional de Licenciado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/626398>
- Instituto de la Estadística de la UNESCO, Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OECD]. (2016, marzo). *Habilidades para el progreso social: El poder de las habilidades sociales y emocionales*. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4848>
- Huarcaya, J. (2020). Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19-19. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 37(2), 327-334. <https://dx.doi.org/10.17843/rpmesp.2020.372.5419>
- Melgarejo, J. (2019, agosto 15). "Perú es el país más fuerte en Dota 2 en todo Latinoamérica". *El comercio*. <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/esports-peru-pais-fuerte-dota-2-latinoamerica-international-entrevista-stinger-infamous-gaming-dota-international-espana-mexico-argentina-ecpm-noticia-656184-noticia/?ref=ecr>
- Jimenez, N. (2018) ¿que factores influyen en el comportamiento del videojugador? *Cuadernos de Estudios Empresariales*. 28, 11-35. <https://comercioyturismo.ucm.es/data/cont/docs/31-2019-10-03-Vol.28.1.%202018.pdf>
- Kovess-Masfety, V. Keyes, K. Hamilton, A. Hanson, G. Bitfoi, A. Golitz, D. Koç, C. Kuijpers, R. Lesinskiene, S. Mihova, Z. Otten, R. Fermanian, C. y Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 51(3), 349–357.

- Kwak, H. Blackburn, J. Han, S. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. *Cornell University*. <https://arxiv.org/pdf/1504.02305.pdf>
- L, Amanda. Smith, A. Anderson, M. Duggan, M. Perrin, A. (2015). Teens, Technology and Friendships. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>
- La republica (2019, agosto 3). Ipsos revela que el 46% de gamers en Perú no tiene pareja. *La república*. <https://larepublica.pe/videojuegos/2019/08/03/peru-un-46-de-gamers-son-solteros-y-juega-dos-horas-semanales-ipsos-playstation/>
- Libet, J. y Lewinsohn, P. M. (1971). Concept of social skill with special reference to the behavior of depressed persons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 40(2), 304–312. <https://doi.org/10.1037/h0034530>
- Lin, H. y Sun, C. (2011). Cash Trade in Free-to-Play Online Games. *Games and Culture*, 6(3), 270–287. <https://doi.org/10.1177/1555412010364981>
- Llavero, I. (2010). *MMORPG, impacto económico y social de los mundos virtuales*. [Tesis de grado de Licenciatura, Universidad Politécnica de Valencia]. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/8626?locale-attribute=en>
- Luque, C y Guzman, S. (2018) *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la unas*. [ Tesis para obtener título universitario, Universidad nacional de San Agustín]. Repositorio UNAS. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paniagua, F, Mirardo, Condori, P. (2018) Investigación científica en Educación. (1°ed). Porfirio Condori Ojeda. <https://www.aacademica.org/cporfirio/5.pdf>
- Mamani, C. Brígida, J. (2017) *Habilidades sociales y Conductas de Riesgo en los adolescentes escolares de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas, Juliaca*. [Tesis de grado para el título universitario, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5538>

- Mansilla, E. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de Investigación en Psicología*, 3(2), 110-111.  
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/4999>
- Melendez, R (2011). *La comunidad desde el juego: un análisis de las relaciones interpersonales en el uso copresencial de videojuegos multijugador*. [Tesis para la obtención del título universitario, Instituto tecnológico y de estudios superiores de occidente]. Biblioteca ITESO. <https://rei.iteso.mx/handle/11117/2481>
- Nintendo (2019). La historia de Nintendo. España. <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html#1889>
- Ortiz, G. Uribe, C. (2015) *Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción de auto concepto en video jugadores/as*. [Tesis para titulación, Universidad del Bio-Bio.] Repositorio Digital Sistema de Bibliotecas Universidad del Bio-Bio. <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%20c%20Gustavo%20Adolfo.pdf>
- Ponce, J. y Gamarra, C. (2016). Estilos de personalidad de estudiantes de una Universidad Privada de Lima. *Ágora Rev*, 3 (01), 315-319.  
[https://www.researchgate.net/publication/304577765\\_Estilos\\_de\\_personalidad\\_de\\_estudiantes\\_de\\_una\\_Universidad\\_Privada\\_de\\_Lima\\_-\\_Peru\\_2015](https://www.researchgate.net/publication/304577765_Estilos_de_personalidad_de_estudiantes_de_una_Universidad_Privada_de_Lima_-_Peru_2015)
- Peña, J. y Hancock, J. (2006). An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games. *Communication Research*, 33(1), 92–109.  
<https://doi.org/10.1177/0093650205283103>
- Pérez, J. Ignacio, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 21(1), 1-14. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/508>
- Pillaca, C. (2019). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima*. [Tesis para el grado de bachiller, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la universidad Privada del Norte.
- Redacción Perú21. (2021, enero 1). Videojuegos, el arma secreta de los gamers para elevar su empleabilidad. Perú 21. <https://peru21.pe/economia/videojuegos-el-arma-secreta-de-los-gamers-para-elevar-su-empleabilidad-nndc-noticia/>

- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid, España: Distribuidora Sek S.A. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- RAE. (2020) *Diccionario de la lengua española*. (23) <https://dle.rae.es>
- Riso, W. (1988). Entrenamiento Asertivo. Aspectos conceptuales, evolutivos y de intervención. *Revista latinoamericana de psicología*. 22(2), 292-293.
- Rivera, E. Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. 8 (16). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672018000100267](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267)
- Rohner, P. (2018, julio 14). Videojuegos, una industria silenciosa. *La Republica*. <https://www.larepublica.co/analisis/pascal-rohner-515246/videojuegos-una-industria-silenciosa-2749242>
- Saarinen, T. (2017). *Toxic Behavior in Online Games*. University of Oulun. Finlandia.
- Samper, A. Muñoz, D. (2019) *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. [Tesis de Maestría, Corporación Universidad de la Costa]. Repositorio Universidad de La Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6123>
- Shores, K. He, Y. Swanenburg, K. Kraut, R. y Riedl, J. (2014). The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. *ACM Digital Library*. 1356-1365. <https://doi.org/10.1145/2531602.2531724>
- Tejeiro, R. Pelegrina, M. Gomez, J. (2009). Efectos Psicosociales de los Videojuegos, *Comunicación, Dialnet*. 1(7), 235-250. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3723062>
- Tyack, A. Wyeth, P. y Johnson, D. (2016) The appeal of MOBA games: What makes people start, stay, and stop. In Cairns, P & Mandryk, R L (Eds.) *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. Association for Computing Machinery, United States of America. <https://eprints.qut.edu.au/105319/1/p313-tyack.pdf>



- WePC. (2021). PC Gaming Statistics 2021. WePC. <https://www.wepc.com/statistics/pc-gaming/>
- Williams, H. M. (1935). A factor analysis of Berne's "Social behavior patterns in young children." *Journal of Experimental Education*, 4, 142–146. <https://doi.org/10.1080/00220973.1935.11010005>
- Wolf, M. y Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Routledge Nueva York and London.
- Wolpe, J. (1958). *Psychotherapy by reciprocal inhibition*. California; Stanford University Press.
- Wolpe, J. y Lazarus, A. (1966). *Behavior therapy techniques: A guide to the treatment of neuroses*. New York, United States: New York Pergamon Press.
- Zigler, E. y Phillips, L. (1960). Social effectiveness and symptomatic behaviors. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 61(2), 231–238.

## X. Anexos

### Anexo 1: Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Naturaleza y Escala	Valores
<b>Habilidades sociales de Goldstein</b>  -Excelente nivel: 205 a + -Buen nivel: 157 a 204 -Normal nivel: 78 a 156 -Bajo Nivel: 26 a 77 -Deficiente Nivel: 0 a 25	Primeras habilidades sociales	Sabe iniciar una conversación y mantener sus relaciones interpersonales	Cuantitativa y ordinal	-Nunca: 1 -Muy pocas veces: 2 -Algunas veces: 3 -A menudo: 4 -Siempre: 5
	Segundas habilidades sociales	Es responsable y cortés, tiene facilidad para ayudar a los otros		
	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Estable emocionalmente, capaz de influir en los demás, buen nivel de autoconocimiento y expresa sus emociones.		
	Habilidades alternativas a la agresión	Sabe manejar situaciones difíciles y resolver conflictos. Es asertivo.		
	Habilidades para hacer frente al estrés	Capaz de tolerar la frustración. Sabe tomar decisiones asertivas y ser resiliente		

**Nota.** Fuente Ambrosio (1995)

### Anexo 2: Escala de habilidades sociales

Escala de Habilidades Sociales  
(Goldstein et al. 1980)

#### Instrucciones

A continuación, encontraras una lista de habilidades sociales que los adolescentes como tú pueden poseer en mayor o menor grado y que hace que ustedes sean más o menos capaces. Deberás calificar tus habilidades marcando cada una de las habilidades que se describen a continuación, de acuerdo a los siguientes puntajes.

- Marca 1 si nunca utilizas bien la habilidad
- Marca 2 si utilizas muy pocas veces la habilidad
- Marca 3 si utilizas alguna vez bien la habilidad

Marca 4 si utilizas a menudo bien la habilidad

Marca 5 si utilizas siempre bien la habilidad

Preguntas	Alternativas				
	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
1. ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?					
2. ¿Habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?					
3. ¿Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a los demás?					
4. ¿Determina la información que necesita y se la pide a la persona adecuada?					
5. ¿Les hace saber a los demás que se siente agradecido por los favores?					
6. ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?					
	Alternativas				
Preguntas	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
7. ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí?					
8. ¿Le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?					
9. ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?					
10. ¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad?					
11. ¿Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica?					

12. ¿Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente?					
13. ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?					
14. ¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona?					
15. ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?					
16. ¿Permite que los demás conozcan lo que siente?					
17. ¿Intenta comprender lo que sienten los demás?					
18. ¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?					
19. ¿Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos?					
	<b>Alternativas</b>				
Preguntas	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
20. ¿Piensa por qué está asustado y hace algo para disminuir su miedo?					
21. ¿Se dice a si mismo o hace cosas agradables cuando se merece una recompensa?					
22. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y lo pide a la persona indicada?					
23. ¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?					

24. ¿Ayuda a quien lo necesita?					
25. ¿Llega a establecer un sistema que le satisfaga tanto como a quienes sostienen posturas diferentes?					
26. ¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?					
27. ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?					
28. ¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas?					
29. ¿Se mantiene al margen de situaciones que le puedan ocasionar problemas?					
30. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?					
31. ¿Les dice a los demás cuando han sido ellos los responsables de originar un problema e intenta encontrar solución?					
	Alternativas				
Preguntas	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
32. ¿Intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien?					
33. ¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en que han jugado?					
34. ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?					
35. ¿Lo han dejado de lado en alguna actividad y,					

luego, hace algo para sentirse mejor en esa situación?					
36. ¿Manifiesta a los demás que han tratado injustamente a un amigo?					
37. ¿Considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hará?					
38. Cuando fallas ¿tratas de comprender el motivo y buscas nuevas ideas para tener éxito en el futuro?					
39. ¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando hay mal entendidos en su grupo?					
40. ¿Comprende lo que significa una acusación, por qué se la han hecho y, busca formas de relacionarse con la persona que le ha hecho la acusación?					
41. ¿Planifica la mejor forma de exponer su punto de vista evitando una conversación problemática?					
	<b>Alternativas</b>				
Preguntas	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
42. ¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?					
43. ¿Resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante?					
44. ¿Reconoce si la causa de algún acontecimiento es					

consecuencia de un acto suyo?					
45. ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?					
46. ¿Es realista cuando debe dilucidar como puede desenvolverse en una determinada tarea?					
47. ¿Resuelve que necesita saber y como conseguir la información?					
48. ¿Determina de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que debería solucionar primero?					
49. ¿Considera las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor?					
50. ¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?					

### Anexo 3: Consentimiento informado

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

**TÍTULO DEL ESTUDIO:** “DIFERENCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE JOVENES JUGADORES DE DOTA 2 DE NIVEL BÁSICO, INTERMEDIO Y AVANZADO DE LA CIUDAD DE LIMA METROPOLITANA”

#### **CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER PARTICIPANTE EN LA ENCUESTA DEL ESTUDIO**

#### **INTRODUCCIÓN:**

Hola, mi nombre es Carlo Rafael Diaz Salgado, soy egresado de la Carrera de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud. Me encuentro realizando una investigación en análisis de las habilidades sociales de gamers, siendo un tema de valor ya que se verá una variable psicológica analizándola en una población de Doteros, juego con la comunidad

más grande en Perú. A continuación, te voy a brindar información y te invitaré a ser parte de este estudio. Antes de que decidas participar, puedes hablar con nosotros o cualquier otra persona con quien te sientas cómoda sobre esta investigación.

**PROPOSITO DEL ESTUDIO:**

Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias conductuales y capacidades para aplicar ciertas conductas que nos ayudan a solucionar una situación social de manera efectiva, existiendo varias soluciones las cuales deberán ser aceptables en el grupo. En la actualidad realizar estudios sobre las habilidades sociales nos ayudaría a entender el valor que tienen sobre la vida de los peruanos en diferentes ámbitos; para este estudio será relacionado al mundo de los videojuegos.

**PROCEDIMIENTOS:**

En la web a compartir los participantes verán una presentación del investigador, se indicará el tema de estudio y habrá una sesión donde se solicitará la aprobación del consentimiento informado. Luego se pasará a una nueva página donde se realizará el cuestionario Escala de Habilidades Sociales de Goldstein, la cual tiene un tiempo aproximada para resolver de 15 minutos.

**SELECCIÓN DE PARTICIPANTES:**

Invitamos a todos los jugadores de Dota 2 que se encuentren entre 18 a 25 años de edad, se encuentren entre los niveles Leyenda e Inmortal y vivan en Lima

**PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA**

Su colaboración consistirá en responder de forma anónima el cuestionario adjunto. Al ser su participación voluntaria, la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación. Por ello, usted está cordialmente invitado para formar parte de este estudio.

**PROCEDIMIENTOS DEL ESTUDIO:**

Tomaremos el cuestionario de habilidades sociales de Goldstein la cual consta de 50 preguntas para marcar, es importante que se responda de la manera más honesta y completa ya que esto ayudará a armar una base de datos completa logrando así realizar un análisis completo.

**Duración**

El proceso completo de esta encuesta demorará aproximadamente 15 minutos. La investigación se realiza durante los 3 primeros meses del año 2020.

**Efectos secundarios**

No existen efectos secundarios.



**Riesgos**

No existen riesgos en la salud de los participantes.

**Beneficios**

Aportar con el campo de la psicología y los videojuegos.

**Reembolsos o compensaciones**

No existen reembolsos o compensaciones.

**Confidencialidad**

Su colaboración consistirá en responder de forma anónima el cuestionario adjunto. Al ser su participación voluntaria, la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación. Por ello, usted está cordialmente invitado para formar parte de este estudio.

**Resultados**

Luego de concretar la sustentación de tesis y la universidad lo permita se dará a los participantes un link directo sobre los resultados obtenidos gracias a su participación, para ello se volverá a contactar con los jugadores por medio de Facebook.

**Persona(s) de contacto**

Nombre: CESAR AUGUSTO EGUIA ELIAS

Número de teléfono: 989 685 872

Correo electrónico: ceguiae@ucientifica.edu.pe

Esta propuesta ha sido revisada y aprobada por EL COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR, que es un comité cuya tarea es asegurarse de que los participantes en la investigación estén protegidos de cualquier daño. Si desea obtener más información sobre el CIEI, póngase en contacto con:

Nombre: CESAR AUGUSTO EGUIA ELIAS

Número de teléfono: 989 685 872

Correo electrónico: ceguiae@ucientifica.edu.pe

Si lo desea, puede hacerme más preguntas o comentario sobre cualquier parte del estudio de investigación podrá hacerlo al final del cuestionario.



P40	P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50
A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces
Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre
Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces
Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces
A menudo	A menudo	Nunca	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo
A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Algunas veces
Algunas veces	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre
A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Algunas veces	Siempre	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo
Muy pocas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces
Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces
A menudo	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces
Algunas veces	Siempre	Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo
Muy pocas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces	Siempre	Siempre
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo
Muy pocas veces	Algunas veces	Nunca	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Nunca	Siempre	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Siempre
A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre
A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces
Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Muy pocas veces	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Muy pocas veces
A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces
Algunas veces	Algunas veces	Nunca	Muy pocas veces	Muy pocas veces	A menudo	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces
A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo
A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo
A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre
Muy pocas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces
Muy pocas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces

Sexo	Edad	Clasif. Ed. #	Ocupación	Distrib. de Resid.	Categoría	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
37	Hombre	21	Joven	Estudiante	Zona Norte	Basico	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	A menudo	Siempre
38	Hombre	20	Joven	Asalariado	Zona Central	Intermedio	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces
39	Hombre	25	Joven	Asalariado	Zona Norte	Intermedio	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre	Algunas veces
40	Hombre	19	Adolescente	Estudiante	Zona Central Sur	Intermedio	Siempre	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	Algunas veces
41	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Norte	Avanzado	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Algunas veces
42	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Sur	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces
43	Hombre	20	Joven	Estudiante	Zona Este	Basico	Muy pocas veces	Nunca	Muy pocas veces	Siempre	Siempre	Algunas veces	Muy pocas veces	Nunca	Siempre
44	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Sur	Basico	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	Algunas veces	A menudo	Siempre
45	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Sur	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces
46	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Este	Intermedio	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	Muy pocas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Muy pocas veces
47	Hombre	21	Joven	Estudiante	Zona Este	Intermedio	Siempre	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Muy pocas veces	Siempre
48	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Avanzado	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo
49	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Norte	Intermedio	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo
50	Hombre	20	Joven	Estudiante	Zona Este	Avanzado	A menudo	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre
51	Hombre	18	Adolescente	NI/II	Zona Central	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Muy pocas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces
52	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Sur	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	A menudo	A menudo
53	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Norte	Intermedio	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces
54	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Norte	Basico	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces
55	Mujer	19	Adolescente	Estudiante	Zona Sur	Basico	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Muy pocas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Siempre
56	Hombre	20	Joven	Estudiante	Zona Central Sur	Avanzado	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Siempre	Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre
57	Hombre	20	Joven	Estudiante	Zona Central Sur	Intermedio	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces
58	Hombre	22	Joven	Estudiante	Zona Este	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Muy pocas veces
59	Hombre	18	Adolescente	Asalariado	Zona Sur	Intermedio	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces
60	Hombre	25	Joven	Estudiante	Zona Central	Avanzado	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
61	Hombre	24	Joven	Asalariado	Zona Sur	Avanzado	Siempre	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo
62	Hombre	19	Adolescente	Estudiante	Zona Sur	Intermedio	Siempre	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas veces	Siempre	Siempre	Algunas veces
63	Hombre	19	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Intermedio	Siempre	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
64	Hombre	20	Joven	Asalariado	Zona Norte	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Siempre	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
65	Hombre	20	Joven	Estudiante	Zona Norte	Intermedio	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces
66	Hombre	19	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Basico	A menudo	Muy pocas veces	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Algunas veces
67	Hombre	20	Joven	Estudiante	Zona Central	Intermedio	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces
68	Hombre	18	Adolescente	NI/II	Zona Central	Basico	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Muy pocas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas veces	Algunas veces
69	Hombre	22	Joven	Asalariado	Zona Sur	Basico	A menudo	Muy pocas veces	Muy pocas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces
70	Hombre	25	Joven	Asalariado	Zona Central	Basico	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Muy pocas veces
71	Hombre	20	Joven	Asalariado	Zona Central	Basico	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces
72	Hombre	22	Joven	Estudiante	Zona Norte	Intermedio	Algunas veces	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces



P40	P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50
Muy pocas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces
A menudo	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo
Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo
Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo
A menudo	Siempre	Muy pocas veces	Siempre	Muy pocas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Muy pocas veces	Siempre
Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	A menudo	Siempre	Siempre
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre
Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces
Siempre	Siempre	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Algunas veces	Muy pocas veces	Nunca	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	Nunca	Muy pocas veces	Muy pocas veces
Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces
Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo
Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces
A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces
Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre
A menudo	Siempre	Siempre	Muy pocas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Siempre	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Muy pocas veces	Siempre	Muy pocas veces	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre
Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces
A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre
Algunas veces	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	Algunas veces	A menudo	Siempre
Siempre	Siempre	Algunas veces	Siempre	Algunas veces	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo
A menudo	Siempre	Muy pocas veces	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Nunca	Algunas veces	Algunas veces
Muy pocas veces	A menudo	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas veces	Siempre
Nunca	Muy pocas veces	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Algunas veces
A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo
A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo

Sexo	Edad	ClasifEdad	Occupación	DistritodondeResides	Categoría	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
74	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Norte	Intermedio	Siempre	Algunas veces	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
75	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Intermedio	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Nunca	Siempre	Algunas veces	Siempre	Muy pocas veces
76	Hombre	24	Joven	Estudiante	Zona Central	Basico	Siempre	Muy pocas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre
77	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Intermedio	A menudo	A menudo	Nunca	Algunas veces	Siempre	Siempre	Muy pocas veces	Nunca
78	Hombre	18	Adolescente	Asalariado	Zona Norte	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Muy pocas veces	Algunas veces	Siempre	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo
79	Hombre	24	Joven	Asalariado	Zona Central	Basico	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	Siempre	Algunas veces	Algunas veces
80	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo
81	Hombre	25	Joven	Asalariado	Zona Este	Avanzado	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces
82	Hombre	23	Joven	Asalariado	Zona Norte	Intermedio	A menudo	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre
83	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Central	Intermedio	Algunas veces	A menudo	Algunas veces	A menudo	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	A menudo
84	Hombre	20	Joven	Asalariado	Zona Este	Intermedio	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Algunas veces
85	Hombre	18	Adolescente	N/II	Zona Sur	Basico	Muy pocas veces	Algunas veces	Algunas veces	A menudo	A menudo	Siempre	Algunas veces	Algunas veces
86	Hombre	18	Adolescente	Estudiante	Zona Norte	Basico	Siempre	Algunas veces	Algunas veces	Muy pocas veces	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo
87	Hombre	20	Joven	Asalariado	Zona Central	Avanzado	A menudo	Algunas veces	Algunas veces	Siempre	Siempre	Muy pocas veces	Muy pocas veces	A menudo
88	Hombre	18	Adolescente	N/II	Zona Norte	Intermedio	A menudo	A menudo	Algunas veces	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo
89	Hombre	25	Joven	Asalariado	Zona Norte	Basico	Siempre	Algunas veces	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo
90	Hombre	22	Joven	Estudiante	Zona Norte	Avanzado	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo	Algunas veces	A menudo	Siempre
91	Hombre	19	Adolescente	N/II	Zona Sur	Avanzado	A menudo	Nunca	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre	A menudo	Algunas veces
92	Hombre	18	Adolescente	Asalariado	Zona Sur	Basico	Siempre	Algunas veces	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas veces	Siempre	Algunas veces

