



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD Y BIENESTAR HUMANO

CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA:

**AUTOESTIMA Y HABILIDADES SOCIALES EN ADULTOS QUE
JUEGAN VIDEOJUEGOS EN LA REGIÓN DE
LATINOAMÉRICA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Psicología

Autor(a)

Michelle Alejandra Soria Ponce

Tutor(a)

Lcdo. Jirón Jiménez Jonathan Francisco, MSc

QUITO –

ECUADOR 2024

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Michelle Alejandra Soria Ponce, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “Autoestima y habilidades sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica”, como requisito para optar al grado de Licenciada en Psicología y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 27 días del mes de Julio de 2024, firmo conforme:

Autor: Michelle Alejandra Soria Ponce



Firma:

Número de Cédula: 1751547579
Dirección: Pichincha, Quito, Ponceano
Correo Electrónico: mizhunyan88@gmail.com
Teléfono: 0987377559

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “AUTOESTIMA Y HABILIDADES SOCIALES EN ADULTOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN LA REGIÓN DE LATINOAMERICA” presentado por Michelle Alejandra Soria Ponce para optar por el Título de Licenciada en Psicología.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 27 de julio de 2024

Lcdo. Jirón Jiménez Jonathan Francisco, Msc

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciada en Psicología, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 27 de Julio de 2024



.....
Michelle Alejandra Soria Ponce

1751547579

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: AUTOESTIMA Y HABILIDADES SOCIALES EN ADULTOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN LA REGIÓN DE LATINOAMÉRICA, previo a la obtención del Título de Licenciado en Psicología, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 27 de julio de 2024

.....

Psic. Cl. Steven Herrera Medrano, MSc
LECTOR

.....

Psic. Luis Iriarte Pérez, PhD
LECTOR

DEDICATORIA

Dedico este logro a los seres que han sido mi soporte inquebrantable: A mi amada pareja Jorge, cuyo amor y apoyo incondicional fueron mi fuente constante de fortaleza y motivación. Gracias por creer en mí y acompañarme en cada paso de este camino. A mis abuelos maternos y a mi abuelo paterno, quienes con su sabiduría y cariño sembraron en mí los valores que me han guiado hasta aquí. Su legado vive en cada logro que he alcanzado. A mi padre y a mi madre, por su amor inagotable, por ser mi pilar en los momentos difíciles y por enseñarme a nunca rendirme. Sin su comprensión y paciencia, este sueño no hubiera sido posible. A mis queridos hijos, Gema y James, por ser la luz que ilumina mis días y la inspiración detrás de cada esfuerzo. Su amor y alegría me han dado la fuerza para seguir adelante, incluso en los momentos más desafiantes. Esta tesis es para ustedes, con la esperanza de que encuentren en ella un ejemplo de perseverancia y dedicación. Que siempre recuerden que, con trabajo y determinación, no hay sueño que no puedan alcanzar. A todos ustedes, les dedico con gratitud y amor este trabajo, fruto de su constante apoyo y mi esfuerzo.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutor, Jonathan Jirón, por su guía y sabios consejos a lo largo de este proyecto. Su paciencia, conocimiento y dedicación fueron fundamentales para la culminación exitosa de esta tesis. A mis amigas y compañeras de universidad, quienes con su amistad, apoyo, sinceridad y solidaridad hicieron de esta experiencia un viaje inolvidable. Gracias por estar a mi lado en los momentos difíciles y por compartir las alegrías y triunfos de esta etapa. Deseo extender un agradecimiento especial a la comunidad de Riot Games, en particular a los jugadores de Valorant y League of Legends que colaboraron con la investigación. Su disposición para participar y compartir sus experiencias ha sido fundamental para el desarrollo de este estudio. Gracias por su tiempo, sus perspectivas y su entusiasmo, que han enriquecido enormemente este trabajo. Y, finalmente, a mí misma, por el esfuerzo y la perseverancia que me llevaron hasta aquí. Este logro es una prueba de mi dedicación y determinación, y estoy orgullosa de todo lo que he alcanzado.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	1
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL	2
APROBACIÓN DEL TUTOR	3
DECLARACION DE AUTENTICIDAD	4
APROBACIÓN TRIBUNAL	5
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTO	7
INTRODUCCIÓN.....	12
MARCO METODOLÓGICO.....	18
RESULTADOS	23
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD Y BIENESTAR HUMANO

CARRERA DE PSICOLOGIA

TEMA: AUTOESTIMA Y HABILIDADES SOCIALES EN ADULTOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN LA REGIÓN DE LATINOAMÉRICA

AUTOR: Michelle Alejandra Soria Ponce

TUTOR: Lcdo. Jirón Jiménez Jonathan Francisco, MSc

RESUMEN EJECUTIVO

En el ámbito de los videojuegos, existe un entorno digital vasto y diverso, pero carece de datos sobre su influencia en la psique de las personas. Esta investigación se enfoca en dos variables específicas: la autoestima y las habilidades sociales. El objetivo principal es identificar la relación entre la autoestima y las habilidades sociales en adultos que juegan videojuegos en Latinoamérica. Siguiendo el paradigma positivista con un enfoque cuantitativo, la investigación tiene un alcance descriptivo correlacional y utiliza un muestreo no probabilístico, seleccionando adultos de la región mencionada. Los resultados muestran que el 35,8% de los participantes tiene autoestima baja, el 20,2% autoestima media y el 44% autoestima elevada. En cuanto a las habilidades sociales, el 56,4% de los participantes tiene un nivel medio en empatía y expresión de sentimientos positivos, mientras que el 43,6% tiene un nivel alto en estas habilidades. Se concluye que existe una correlación estadísticamente significativa entre la autoestima y los cinco factores de habilidades sociales.

DESCRIPTORES: autoestima, habilidades sociales, juego.

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD Y BIENESTAR HUMANO

CARRERA DE PSICOLOGIA

THEME: *SELF-ESTEEM AND SOCIAL SKILLS IN ADULTS WHO PLAY VIDEO GAMES IN THE LATIN AMERICAN REGION*

AUTHOR: Soria Ponce Michelle Alejandra

TUTOR: Lcdo. Jirón Jiménez Jonathan Francisco, MSc

ABSTRACT

In the field of video games, there is a vast and diverse digital environment, but there is a lack of data on its influence on the psyche of individuals. This research focuses on two specific variables: self-esteem and social skills. The main objective is to identify the relationship between self-esteem and social skills in adults who play video games in Latin America. Following the positivist paradigm with a quantitative approach, the research has a descriptive correlational scope and adopts a non-experimental cross-sectional design. It uses a non-probabilistic sampling, selecting adults from the aforementioned region. The results show that 35.8% of the participants have low self-esteem, 20.2% have medium self-esteem and 44% have high self-esteem. Regarding social skills, 56.4% of the participants have a medium level in empathy and expression of positive feelings, while 43.6% have a high level in these skills. It is concluded that there is a statistically significant correlation between self-esteem and the five factors of social skills.

KEYWORDS: Self-esteem, social skills, game.

AUTOESTIMA Y HABILIDADES SOCIALES EN ADULTOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN LA REGIÓN DE LATINOAMÉRICA

Self-esteem and social skills in adults who play video games in the latin american region

Autor: Michelle Soria-Ponce
msoria13@indoamerica.edu.ec

Tutor: Jonathan Jirón-Jiménez
jonathanjiron@uti.edu.ec

Lector: Steven Herrera-Medrano
davidherrera@uti.edu.ec

Lector: Luis Iriarte-Pérez
luisiriarte@uti.edu.ec

Trabajo de Titulación para la obtención del título de Licenciada en Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Modalidad:
Investigación Cuantitativa.

Quito, Ecuador.
Agosto de 2024.

RESUMEN

En el ámbito de los videojuegos, existe un entorno digital vasto y diverso, pero carece de datos sobre su influencia en la psique de las personas. Esta investigación se enfoca en dos variables específicas: la autoestima y las habilidades sociales. El objetivo principal es identificar la relación entre la autoestima y las habilidades sociales en adultos que juegan videojuegos en Latinoamérica. Siguiendo el paradigma positivista con un enfoque cuantitativo, la investigación tiene un alcance descriptivo correlacional y utiliza un muestreo no probabilístico, seleccionando adultos de la región mencionada. Los resultados muestran que el 35,8% de los participantes tiene autoestima baja, el 20,2% autoestima media y el 44% autoestima elevada. En cuanto a las habilidades sociales, el 56,4% de los participantes tiene un nivel medio en empatía y expresión de sentimientos positivos, mientras que el 43,6% tiene un nivel alto en estas habilidades. Se concluye que existe una correlación estadísticamente significativa entre

ABSTRACT

In the field of video games, there is a vast and diverse digital environment, but there is a lack of data on its influence on the psyche of individuals. This research focuses on two specific variables: self-esteem and social skills. The main objective is to identify the relationship between self-esteem and social skills in adults who play video games in Latin America. Following the positivist paradigm with a quantitative approach, the research has a descriptive correlational scope and adopts a non-experimental cross-sectional design. It uses a non-probabilistic sampling, selecting adults from the aforementioned region. The results show that 35.8% of the participants have low self-esteem, 20.2% have medium self-esteem and 44% have high self-esteem. Regarding social skills, 56.4% of the participants have a medium level in empathy and expression of positive feelings, while 43.6% have a high level in these skills. It is concluded that there is a statistically significant correlation between self-esteem and the five factors of social skills.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

la autoestima y los cinco factores de habilidades sociales.

Palabras Clave: Autoestima, Habilidades Sociales, Juego. (extraídas desde [Tesauros UNESCO](#), orden alfabético).
Keywords: Self-esteem, Social skills, Game. (extraídas desde [Tesauros UNESCO](#), orden alfabético).

1. INTRODUCCIÓN.

En el mundo de los videojuegos existe un entorno digital muy amplio y diverso, pero carente de datos, proporcionados por investigaciones enfocadas al estudio de consecuencias, adicciones, efectos negativos en las personas, entre otros, incluso un factor a tener en cuenta es la facilidad con la que se puede entrar en este mundo, el exponencial uso que se le dio para sobrellevar los estragos durante y posterior a la pandemia, también a los múltiples géneros que existen actualmente y de las diferentes edades de personas alrededor del mundo que disfrutan del mismo, ya sean en modalidad online u offline.

La presente investigación se centra en el análisis de dos variables en particular, autoestima y habilidades sociales en adultos jóvenes que juegan videojuegos tanto a nivel recreativo como a nivel competitivo. Los juegos que más demanda en la modalidad online tienen las plataformas digitales son: Valorant y League of Legends, siendo Valorant parte de los videojuegos llamados shooters tácticos, los cuales Vidal (2022) los define como un subgénero de videojuegos, mismos que son muy esenciales dentro de los E-sports, tratándose de juegos de acción que simulan batallas, por lo que la estrategia es crucial, y el League of Legends considerado un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

el cual Laguía (2021) define como un juego de batallas en arenas multijugador online, en donde un equipo de 5 jugadores compite contra otro equipo de 5 para acabar con el nexo enemigo.

Para comenzar a desglosar este extenso ámbito podemos empezar hablando de estos videojuegos en los últimos años y su crecimiento en conjunto con los eSports (deportes electrónicos) los cuales Muñoz y Pedrero (2019) los definen como una competición de videojuegos organizada por la empresa que los diseñó que congrega a jugadores profesionales, en la que se conceden premios en metálico para los ganadores, y donde se genera una gran audiencia ante un evento normalmente presencial. Siendo los torneos a nivel mundial más reconocidos y con millones de espectadores en los diversos vídeos en vivo (transmitidos a través de varias plataformas como Twitch) los “Worlds” o el Campeonato Mundial de League Of Legends, la VCT o la Valorant Champions Tour donde participan equipos competitivos de varios países normalmente conformados por 5 jugadores principales y 1 o 2 de reserva.

Cabe resaltar en ese punto que entre el campo de los videojuegos y la salud mental hay una relación estrecha sobre todo hablando acerca del autoestima y las habilidades sociales que pueda tener una persona por lo cual existe por lo menos un denominado psicólogo deportivo en cada

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

equipo profesional para justamente proporcionar herramientas para mejorar el rendimiento, el bienestar y el desarrollo de los deportistas, tanto si practican deportes tradicionales como electrónicos, por lo que los videojuegos más allá de ser una fuente de entretenimiento u ocio también se han convertido en un espacio altamente competitivo y demandante al nivel de necesitar asesores psicológicos que puedan estar al pendiente de la salud mental de los miembros de dichos equipos profesionales.

En muchos de estos juegos la cooperación y el trabajo en equipo son fundamentales para lograr el éxito. Los jugadores deben coordinarse entre sí, comunicar estrategias y apoyarse mutuamente para superar desafíos. Esta dinámica promueve el desarrollo de habilidades de colaboración, comunicación y resolución de problemas, que son transferibles a contextos fuera del juego.

Además, algunos jugadores asumen roles de liderazgo dentro de sus equipos, lo que les permite practicar la toma de decisiones rápidas y estratégicas, así como el desarrollo de habilidades de liderazgo. Los videojuegos como Valorant y League of Legends han emergido como elementos prominentes en la vida de adultos jóvenes, ofreciendo no solo entretenimiento, sino también oportunidades para desarrollar habilidades sociales en entornos virtuales. Estas habilidades sociales son cruciales para la interacción efectiva con otros individuos en diversas situaciones sociales. Incluyen la capacidad de comunicarse de manera clara y efectiva, la empatía para comprender las emociones y perspectivas de los demás, y la

habilidad de trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes.

Sin embargo, existe un equilibrio delicado, ya que el exceso de tiempo dedicado a los videojuegos puede llevar al aislamiento social y a una desconexión de las interacciones sociales cara a cara. Esto puede afectar negativamente la capacidad de los adultos jóvenes para desarrollar y expresar habilidades sociales en el mundo real. Además, algunos juegos, especialmente aquellos con contenido violento o competitivo, pueden promover comportamientos agresivos o antisociales entre los jugadores, lo que puede obstaculizar las relaciones interpersonales positivas. Es fundamental comprender que los videojuegos pueden ofrecer tanto beneficios como riesgos para el desarrollo de habilidades sociales en adultos jóvenes. Por lo tanto, es importante adoptar un enfoque equilibrado y consciente hacia el juego, estableciendo límites de tiempo, fomentando la comunicación abierta sobre los efectos de los juegos y promoviendo actividades sociales fuera del entorno de juego para garantizar un desarrollo saludable de las habilidades sociales.

AUTOESTIMA

Abriendo campo a la primera variable de la investigación que es la autoestima la cual Zenteno (2017) define como un fenómeno psicológico y social, una actitud favorable o desfavorable que el individuo tiene hacia sí mismo. Considerada como un fenómeno psicológico y social, la autoestima es fundamentalmente tu actitud hacia ti mismo. Está relacionada con tus pensamientos, sentimientos y percepciones acumulados a lo largo de tus experiencias.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

Los autores listados a continuación, citados por Quispe (2017), han expuesto su concepto en un esfuerzo por definir el término en su totalidad de la siguiente manera:

Según Branden (1994), la autoestima se define como un sentimiento de confianza y la capacidad de creer en uno mismo y en los ideales que se han implantado con el objetivo de alcanzar la propia felicidad a través del cumplimiento de las metas fijadas y, en definitiva, superando todos los obstáculos. Para lograr armonía y paz, lo determinado de la misma manera es un sentimiento de felicidad, respeto, dignidad y valor merecido como humanos, presentándose ante el mundo como seres humanos con necesidades y carencias, pero sin ser juzgados y respetando a los demás.

Según Palladino (1998), la autoestima es una opinión sobre uno mismo que se expresa continuamente y puede ser consciente o inconsciente. Es una valoración de las propias capacidades.

Según Rogers (1967), la autoestima es un concepto subjetivo que cada individuo puede relacionar con su propia experiencia porque se basa en una concepción experimental formada por percepciones que se refieren a uno mismo, a las relaciones que se forman a nivel social, al entorno y a la vida en general, así como a los principios fundamentales que uno reconoce para sí mismo.

Esto lleva a la conclusión de que la autoestima está conceptualizada tanto por factores internos como externos, y que puede modificarse de acuerdo con las experiencias y perspectivas de cada

persona; ninguno de los dos tiene mayor significado o influencia que el otro, si no son igualmente importantes en el momento de determinarla.

Según Montoya y Sol (2001), la autoestima es un factor que nos "nutre, beneficia y ayuda" para disfrutar del entorno que nos rodea y las situaciones que se presentan a lo largo de la vida, brindando mayor tranquilidad y bienestar. Por lo tanto, es crucial llegar a determinar este término.

Caballo & Salazar (2018) enuncian que la autoestima para la persona tiene una referencia o autoevaluación estándar, pero puede haber fluctuaciones situacionales en función de los papeles que desempeñe, sus expectativas, sus acciones, las reacciones de los demás, etc.

La autoestima, entonces, se refiere al juicio o valoración emocional que una persona hace sobre sí misma en relación con su propia valía, habilidades y méritos. Es una evaluación interna y subjetiva que abarca tanto aspectos positivos como negativos de la persona, influenciada por experiencias pasadas, percepciones sociales y auto concepto. En resumen, la autoestima implica cómo nos vemos y valoramos a nosotros mismos, lo que puede afectar nuestra percepción del mundo, nuestras relaciones y nuestras acciones.

TIPOS DE AUTOESTIMA

La autoestima puede manifestarse de tres maneras diferentes en las personas. Aquellos con autoestima alta o elevada (se puntúa de 30 a 40 puntos) se considera que poseen de una autoestima normal en donde reconocen sus habilidades y áreas de

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

mejora, se sienten bien consigo mismos, expresan sus opiniones sin temor, interactúan con otros sin miedo, son capaces de identificar y expresar sus emociones, participan activamente en actividades laborales o académicas, buscan apoyo cuando lo necesitan y ofrecen ayuda a los demás, aceptan desafíos y los enfrentan sin temor, son creativos y originales, se esfuerzan por alcanzar sus metas, disfrutan de la vida y de las experiencias, son organizados y preguntan cuándo tienen dudas, defienden sus puntos de vista y reconocen sus errores, mantienen un equilibrio entre elogios y críticas, y son responsables de sus acciones. Por otro lado, aquellos con autoestima media (se puntúa de 26 a 29 puntos) indica que no hay problemas graves a nivel de su autoestima sin embargo es conveniente mejorar la misma, estas personas están dispuestas a defender una serie de valores y principios y confían en sus propias normas. Sin embargo, tienen la habilidad de alterarlos si se indica que debe, fluctúan de acuerdo con las situaciones; en ocasiones se sienten útiles y en otras no tanto, en ocasiones muy valorado y en otras para nada en absoluto. Por último las personas con autoestima baja (se puntúa con 25 puntos o menos) indica que existen graves problemas de autoestima por lo que son indecisos y temen cometer errores, dudan de sus capacidades y no valoran sus talentos, evitan tomar riesgos y enfrentar lo nuevo, experimentan ansiedad y nerviosismo, tienden a ser pasivos y aislados, evitan actividades sociales y expresar sus emociones, dependen excesivamente de otros, se desaniman fácilmente y se critican a sí mismos, culpan

a otros por sus fracasos, tienen una visión negativa de sí mismos y del futuro, les cuesta establecer metas y esforzarse por alcanzarlas, y sienten que no controlan su vida.

HABILIDADES SOCIALES

Pasando a la segunda y última variable, Bances (2019) habla de la importancia de las habilidades sociales en los seres humanos porque engloban una serie de comportamientos, actitudes y pensamientos que permiten mantener nuestras relaciones interpersonales de la mejor manera posible; cuando una persona es socialmente hábil, no solo busca satisfacer sus propias necesidades e intereses sino también los de los demás, buscando constantemente resoluciones a los conflictos que puedan surgir.

Por lo que podemos definir a las HHSS como la combinación de estrategias de conducta y habilidades para aplicarlas ayuda a resolver situaciones sociales de manera eficiente, aceptable para el sujeto y el contexto social en el que se encuentran, y las habilidades sociales, permiten articular sentimientos, comportamientos, deseos, opiniones o derechos de una manera adecuada a la situación en la que se encuentra la persona, a la vez que muestran respeto por las acciones de los demás. Por esta razón, nos ayudan a sentirnos mejor con nosotros mismos, a mejorar nuestras relaciones interpersonales, a conseguir lo que deseamos y a asegurarnos de que los demás no se interponen en nuestro camino hacia la consecución de nuestros objetivos enfatizando en que estos comportamientos son esenciales para interacciones y

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

relaciones efectivas y satisfactorias para ambos.

Para Hidalgo & Abarca (2000) desde el enfoque cognitivo comportamental el repertorio de conductas que permiten al individuo relacionarse eficazmente con otras personas han sido definidas como habilidades sociales.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Durante la última década, los videojuegos han ido más allá del simple entretenimiento para niños y adolescentes y se han convertido en un pasatiempo popular para adultos de todas las edades. Juegos como Valorant y League of Legends ya cuentan con una gran base de jugadores adultos, lo que atrae a jugadores que quieren relajarse después del trabajo y a jugadores que compiten a nivel profesional. Sin embargo, a medida que estos juegos crecen en popularidad, crece la preocupación sobre cómo la participación activa en ellos puede afectar la salud mental de los adultos, particularmente en términos de autoestima y habilidades sociales.

La autoestima se entiende como una valoración subjetiva de uno mismo, mientras que las habilidades sociales incluyen la capacidad de interactuar eficazmente con los demás y son aspectos fundamentales para la salud mental y emocional de las personas. La autoestima afecta la autopercepción, la confianza en las propias capacidades y la capacidad para afrontar los retos diarios. Las habilidades

sociales, por otro lado, son esenciales para establecer y mantener buenas relaciones y adaptarse a diferentes entornos sociales. Sin embargo, la participación en videojuegos como los ya mencionados anteriormente plantea dudas sobre cómo afectan la autoestima y las habilidades sociales de los adultos. Por un lado, estos juegos brindan oportunidades de cooperación, competencia e interacción social en línea, lo que puede tener un efecto positivo en la autoestima, proporcionando una sensación de logro y pertenencia a una comunidad. Por otro lado, el carácter competitivo y las exigencias de estos juegos suelen provocar ansiedad, depresión y comparaciones negativas con otros jugadores, lo que puede dañar la autoestima y dificultar el desarrollo de habilidades sociales fuera del entorno virtual.

Por lo tanto, el propósito de este estudio es explorar más a fondo la relación entre la participación de adultos en videojuegos como Valorant, League of Legends y su incidencia en la autoestima y las habilidades sociales. Su objetivo es investigar factores las percepciones de rendimiento, las interacciones en línea y la identificación de roles que afectan la autoestima y las habilidades sociales de los adultos.

JUSTIFICACIÓN

La autoestima y las habilidades sociales son esenciales para el crecimiento personal y el bienestar psicológico de una persona. En Latinoamérica, donde los videojuegos han adquirido un papel importante en la cultura y el entretenimiento de los jóvenes

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

adultos, es fundamental comprender cómo esta actividad afecta estos aspectos.

Investigar primero la relación entre el juego de video y la autoestima puede proporcionar información útil sobre cómo el juego afecta la percepción de uno mismo. Esto es particularmente crucial durante una etapa de la vida en la que la construcción de su propia identidad personal está en pleno proceso. Además, comprender cómo los videojuegos pueden afectar la autoestima podría ayudar a encontrar formas de usar los videojuegos de manera positiva en programas de desarrollo personal o intervenciones terapéuticas.

Por otro lado, las habilidades sociales son esenciales para tener éxito en diversos aspectos de la vida, como el académico y el laboral, y para establecer relaciones interpersonales saludables. Examinar cómo el juego de video afecta estas habilidades en adultos jóvenes latinoamericanos puede revelar cómo la interacción social a través de los juegos en línea o presenciales afecta su desarrollo social. Esto podría llevar a la implementación de programas educativos o de intervención destinados a mejorar las habilidades sociales de los jugadores mientras se aprovechan los beneficios de la experiencia de juego.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es la relación existente entre autoestima y habilidades sociales en adultos que juegan

videojuegos en la región de Latinoamérica?

- ¿Cuáles son los niveles de autoestima presentes en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica?
- ¿Cuáles son las distintas dimensiones en habilidades sociales que desarrollan adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica?
- ¿Qué variables sociodemográficas se relacionan con autoestima en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica?

OBJETIVOS:

GENERAL:

- Identificar la relación existente entre autoestima y habilidades sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica.

ESPECÍFICOS:

- Conocer los niveles de autoestima presentes en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica.
- Explorar las distintas dimensiones en habilidades sociales que desarrollan adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica.
- Relacionar variables sociodemográficas con autoestima

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica.

2. MARCO METODOLÓGICO.

PARADIGMA DE LA INVESTIGACIÓN

Mejía (2022) habla acerca del paradigma positivista afirmando que investigación sugiere que la realidad puede observarse y medirse, ya que implica la cuantificación de los datos mediante análisis estadísticos, lo que permite analizar con mayor precisión las variables objeto de estudio.

Mendoza & Marchán (2023) en cambio aseguran que el enfoque positivista consiste en abordar la investigación con el propósito de validar la hipótesis mediante medios cuantitativos y estadísticos. Este paradigma se originó en las ciencias físicas y se desarrolló tarde en las ciencias sociales; en realidad, se acredita que sería el criterio para considerar la ciencia social. Además de funcionar como un guía para analizar ciertos patrones de conducta de las personas, el positivismo es necesario para crear teoría formal.

Por último, Valero (2022) habla acerca de que el paradigma positivista busca distinguir entre las hipótesis propuestas de manera propositiva o interrogativa sobre la correlación causal entre los fenómenos, los cuales se seleccionan y se evidencia empíricamente con datos analizados de una teoría que explica el impacto de la variable independiente sobre las variables; por lo tanto, el paradigma positivista se basa en la apariencia del sujeto que posee la

posibilidad incondicional de conocer la realidad mediante un procedimiento en específico.

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Este estudio utiliza un enfoque cuantitativo por lo que Ochoa et al., (2020) manifiesta que el mismo se centra en la recopilación de datos que le permiten abordar todas las preguntas de investigación planteadas. En definitiva, este enfoque controla la objetividad a través de un trabajo muestral representativo, lo que permite comprender los fenómenos objeto de estudio de forma sólida y fiable.

Valle et al., (2022) habla acerca de la investigación cuantitativa la cual emplea el análisis estadístico para detectar tendencias, patrones, promedios y similitudes, comprender la relación entre proceso y resultado, extraer conclusiones, validar hipótesis y hacer generalizaciones. Los resultados pueden mostrarse gráfica o numéricamente. Es un método para recopilar y analizar datos cuantitativos sobre variables y estudiar propiedades y fenómenos cuantitativos. Los métodos de análisis incluyen el análisis descriptivo, el análisis exploratorio, la inferencia univariante y multivariante, la modelización y la comparación.

Para concluir, Ortega (2018) manifiesta que investigar desde una perspectiva cuantitativa es un enfoque sistemático y metódico que implica seguir unos pasos predeterminados en la planificación de una investigación, lo que implica proyectar el trabajo de acuerdo con una estructura lógica de toma de decisiones para poder dirigir y desarrollar respuestas adecuadas a

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

los problemas de investigación. Este enfoque implica un proceso metódico.

ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Ramos (2020) habla acerca del alcance descriptivo, lo que significa que su objetivo es recopilar y describir información específica sobre un tema. Se centrará en proporcionar una representación más detallada de la información recopilada mediante encuestas o análisis de varios estudios que se presentan de forma organizada; como resultado, no se extraerán conclusiones. Este tipo de investigación puede ser cualitativa o cuantitativa, y se utiliza la distribución de datos y el análisis de tendencia central.

Cárdenas (2022) afirma que, en este paradigma de investigación, es posible, aunque no necesario, proponer una hipótesis que analice las características del sujeto estudiado. Los estudios descriptivos son características que examinan la descripción de los aspectos presentes en un grupo específico de personas. Este proceso de investigación se utiliza para los datos estadísticos que determinan la tendencia central y la dispersión.

Galarza et al., (2020) La investigación correlacional es un tipo de metodología no experimental que estudia dos variables y permite la aplicación de procesos cuantitativos a procesos estadísticos que buscan resultados de investigación para verificar la población asignada. Esto se hace a través de la medición de las variables establecidas, como el análisis de codificación selectiva, que muestra las relaciones que pueden generarse entre los participantes.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Monjarás et al., (2019) nos comparte que, para investigar un tema científico en particular, se requiere un plan que describa cómo se llevará a cabo el estudio. Especificando la técnica que se utilizará para analizar los datos con el fin de resolver la pregunta de investigación. Dependiendo de lo que se pretende investigar, existen varios tipos de diseños de investigación, incluidos experimentales, cuasiexperimentales, observacionales y descriptivos.

Ya que el estudio actual utiliza un diseño de investigación no experimental, Ramos (2021) comenta que este diseño se utiliza en estudios que no manipulan intencionalmente variables independientes. Por lo tanto, se recopilan datos sobre los fenómenos en su entorno natural sin alterar las condiciones mediante encuestas y observaciones. Los estudios descriptivos, observacionales y de casos se incluyen en este diseño de investigación.

Por otro lado, Manterola et al., (2019) asegura que el muestreo transversal consiste en recoger datos de una muestra de personas en un momento determinado para analizar las variables de interés y ofrecer una visión general de la muestra sin seguir a los sujetos a lo largo del tiempo el cual es el que se utiliza en la presente investigación.

MUESTREO

Piedra y Manqueros (2021) nos hablan sobre la técnica del muestreo, la cual se basa en la metodología científica y se emplea en investigaciones cuantitativas. Sin embargo, es necesario explicar su concepto

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

para comprender su propósito, que es eficazmente la evaluación de las características de una población mediante medidas de observación.

Hernández y Escobar (2019) manifiestan que el proceso sistemático conocido como muestreo consiste en la selección de un conjunto de población con determinadas características y un número representativo de participantes, con el fin de realizar investigaciones o estudios sobre un tema concreto. En este proceso se recogen datos con el fin de hacer inferencias sobre esa población. Suele realizarse más en la investigación cuantitativa para obtener una comprensión más precisa y clara del tema estudiado.

NO PROBABILÍSTICO

Piedra y Manqueros (2021) también asienten que en este proceso de muestreo se elige una población de forma no aleatoria, lo que puede dar lugar a resultados sesgados y no representativos de la investigación. Durante este proceso, se recogen datos de una población específica que puede dividirse en dos grupos o estratos. Por este motivo, se considera la manifestación con menos convulsiones.

Chacón et al., (2022) en cambio define a la técnica de muestreo no probabilístico consiste en cumplir una condición específica para la investigación, lo que da lugar a una muestra que incluye a personas que representan a una población seleccionada en función de las variables de la investigación.

NO PROBABILÍSTICO DE TIPO INTENCIONAL

Huaire (2019) declara que este tipo de investigación se trata de una herramienta que pretende seleccionar conscientemente un caso de gran importancia. En esta muestra, las selecciones se realizan a partir de criterios específicos de forma subjetiva, lo que significa que las disposiciones se basan en el juicio de los investigadores. Por lo tanto, es importante destacar que la muestra se adapta de manera flexible, pero con restricciones que expresan representatividad.

Por último, Hernández (2021) comenta sobre los elementos de selección, los cuales se eligen para la muestra basándose en el criterio del investigador para obtener los datos que se pueden obtener mediante un buen juicio que establezca criterios de seguimiento.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población y la muestra del presente estudio no son de tipo intencional, sino que se basan en criterios de inclusión específicos y destinados a proporcionar una muestra que refleje fielmente la diversidad de la población de adultos jóvenes que participan de manera cotidiana en los videojuegos online mencionados (LoL, Valorant) pertenecientes a equipos competitivos de los mismos juegos o no y pertenecientes de la región de Latinoamérica siendo en total una muestra de 282 personas.

CRITERIOS DE INCLUSIÓN:

- Videojugadores de LoL o Valorant que jueguen de manera cotidiana.
- Que sean mayores de 18 años.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

- Que residan en la región de Latinoamérica.
- Que acepten participar libre y voluntariamente en la investigación y firmen el formulario de consentimiento informado.

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN:

- Que jueguen los videojuegos LoL o Valorant de forma esporádica.
- Que sean menores de 18 años.
- Que residan fuera de la región latinoamericana.
- Que no acepten participar libre y voluntariamente en la investigación.

CRITERIOS ÉTICOS:

- Asegurar el principio de confidencialidad, según el cual la información obtenida de la población no se divulgará en ninguna situación y sólo se utilizará con fines académicos.
- El anonimato será apreciado, dado que no se divulgarán datos personales en ningún momento.
- Trabajar bajo el principio de autonomía significa que el colaborador es libre de participar en la investigación en todo momento; nunca se le obliga a hacerlo, y si a lo largo de su evaluación decide no seguir adelante, es libre de retirarse.
- El principio de no maleficencia se garantiza debido a que la información recopilada no tiene como objetivo causar daño.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSENBERG:

Según Vázquez et al. (2004) se trata de una de las escalas más utilizadas para evaluar la autoestima a nivel mundial. Creada inicialmente por Rosenberg (1965) para la evaluación de la autoestima de los adolescentes, consta de diez ítems cuyo contenido gira en torno a los sentimientos de aceptación y respeto hacia uno mismo. La mitad de los ítems tienen afirmaciones positivas y la otra mitad negativas y cada ítem se puntúa en una escala de Likert del 0 al 3 en donde 0 corresponde a estar muy en desacuerdo y 3 con estar totalmente de acuerdo pudiendo tener un máximo de 40 puntos.

Un constructo que se refiere a la valoración subjetiva que los individuos hacen de sí mismos se denomina autoestima. Separada del autoconcepto, se trata de una dimensión más emocional que cognitiva. Una autoestima baja está relacionada con la depresión y los comportamientos de riesgo, mientras que una autoestima alta suele asociarse a un mayor bienestar psicológico por lo que la evaluación de la autoestima en práctica clínica y en investigación científica se considera algo fundamental y se puede llevar a cabo mediante la escala de autoestima de Rosenberg, una prueba breve y con buenas propiedades psicométricas.

En psicología, la "fiabilidad" se refiere a la ausencia de errores en la medición, mientras que la "validez" describe el grado en que el instrumento mide la cantidad

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

prevista. El coeficiente alfa de Cronbach, que mide la consistencia interna, se sitúa entre 0,76 y 0,88, mientras que la fiabilidad test-retest se sitúa entre 0,82 y 0,88. El valor de validación del criterio es de 0,55. Además, existe una relación inversa entre la escala y la depresión y la ansiedad (-0,64 y -0,54, respectivamente). Estos valores confirman las cualidades psicológicas positivas de la escala de autoestima de Rosenberg.

IHS: INVENTARIO DE HABILIDADES SOCIALES DEL PRETTE

Del Prette, et al. (1999) habla sobre el IHS (Inventario de Habilidades Sociales) como un Aplicable pre y post-PRODIP en ambos grupos, el instrumento consta de 38 ítems relacionados con diferentes interlocutores y contextos, junto con tablas de respuesta donde el encuestado debe indicar la frecuencia de emisión de la reacción descrita en cada ítem, según una escala de cinco puntos (tipo Likert). Parte de los ítems se presentan en forma de frases negativas, cuyas respuestas se devuelven para determinar la puntuación resumen, que varía entre 0 y 152.

Del Prette, et al. (1999) afirma que con este instrumento se han realizado diversas investigaciones psicométricas que demuestran su utilidad y adecuación como técnica de autoinforme para HHSS: mostró una adecuada consistencia interna para la escala total (.83) y, asimismo, también una apropiada estabilidad temporal evaluada por el método test-retest ($r = .90, p = .001$).

Greco (2007) explica en la validación del IHS para Argentina que, en

cuanto a la validez, se han realizado estudios que aportan evidencias de validez convergente correlacionada con la Escala de Asertividad de Rathus ($r = .79, p = .001$).

Acerca de las dimensiones sobre las cuales está basado el IHS nos referimos a 5 en concreto las que menciona Del Prette (2001):

La primera dimensión, conversación y desenvoltura social, se refiere a las habilidades necesarias para iniciar, mantener y concluir interacciones sociales de manera efectiva. Esto incluye la capacidad para entablar conversaciones, hacer preguntas adecuadas, expresar opiniones de manera clara y respetuosa, y responder apropiadamente en diversas situaciones sociales. Estas habilidades son esenciales para establecer y mantener relaciones interpersonales saludables y para desenvolverse con éxito en diferentes contextos sociales.

La segunda dimensión, habilidades empáticas y de expresión de sentimientos positivos, abarca la capacidad de reconocer y comprender las emociones de los demás, así como de expresar sentimientos positivos de manera adecuada. Esto incluye mostrar empatía, manifestar gratitud, expresar admiración y apoyo hacia otros, y ser capaz de compartir sentimientos positivos en relaciones cercanas. Estas habilidades son cruciales para construir relaciones sólidas y proporcionar apoyo emocional a quienes nos rodean.

La tercera dimensión, autoexposición a desconocidos y a situaciones nuevas, evalúa la capacidad para enfrentarse a contextos sociales desconocidos y novedosos con

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

confianza. Esto implica la habilidad de interactuar con personas que no se conocen, participar en nuevas actividades, y adaptarse a diferentes entornos sociales. La competencia en esta área permite a las personas ampliar sus redes sociales y adaptarse mejor a cambios y nuevos desafíos.

La cuarta dimensión, enfrentamiento con riesgo, se refiere a la capacidad de manejar situaciones sociales que implican un potencial de conflicto o reacción negativa. Esto incluye la asertividad en la defensa de derechos personales, el manejo de críticas y desacuerdos, y la capacidad de expresar opiniones impopulares sin temor a represalias. Las habilidades en esta dimensión son importantes para mantener la integridad personal y manejar eficazmente las relaciones interpersonales en situaciones desafiantes.

La quinta y última dimensión, habilidades Sociales Académicas y de Trabajo, abarca las habilidades necesarias para interactuar de manera efectiva en entornos académicos y laborales. Esto incluye la capacidad de trabajar en equipo, comunicarse claramente con colegas y superiores, participar en discusiones académicas o profesionales, y manejar responsabilidades y expectativas en estos contextos. Las competencias en esta área son fundamentales para el éxito académico y profesional, facilitando la colaboración y el rendimiento eficiente en tareas grupales e individuales.

RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

En primer lugar, se realizó una investigación bibliográfica para conocer con claridad las variables objeto de estudio.

Luego de manejar adecuadamente cada una de las variables, se procedió a buscar los instrumentos adecuados que permitieran recolectar los datos requeridos para dar respuesta a los objetivos planteados. A partir de estos instrumentos, se crearon dos formularios de Google Forms, en el que los que se colocó la escala de autoestima de Rosenberg y el inventario de habilidades sociales del Prette acompañado con el consentimiento y la confirmación de la libre participación como también de preguntas sociodemográficas para poder realizar su respectivo análisis y evaluación.

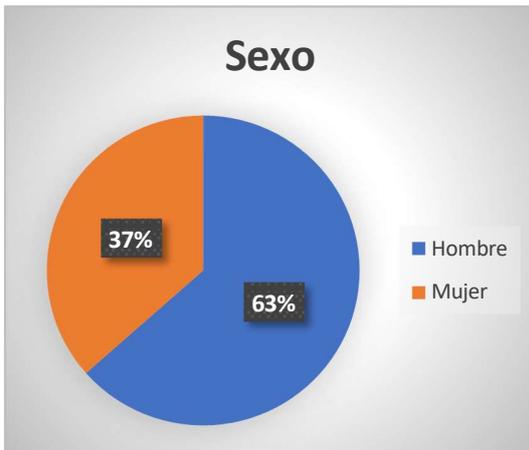
Se utilizará el programa estadístico SPSS el cual Rivera et al., (2023) menciona que es un programa donde se examinan y procesan los resultados obtenidos para obtener datos sólidos que avalaran las conclusiones y, por último, describirlas de forma clara y precisa para el público.

3. RESULTADOS.

ESTADÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

Gráfico 1. Sexo

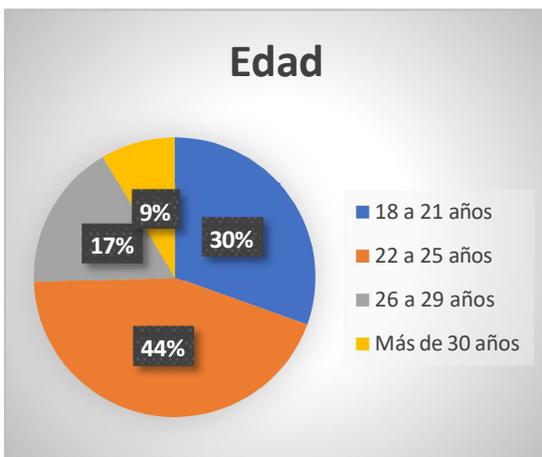
Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 1 se puede evidenciar que el 63% de los participantes son parte del sexo masculino y el 37% restante pertenece al sexo femenino.

Gráfico 2. Edad



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 2 se observa que el 44% de los participantes siendo este el porcentaje mayoritario pertenecen a las edades comprendidas en 22 a 25 años para proseguir con el 30% que corresponde a los participantes en edades comprendidas desde los 18 a los 21 años siguiendo con el 17% del cual pertenecen los participantes en edades comprendidas desde los 26 a 29 años para finalizar con el 9% siendo este el

porcentaje más bajo de participantes los cuales se encuentran en la edad de 30 años o más.

Gráfico 3. Países de residencia

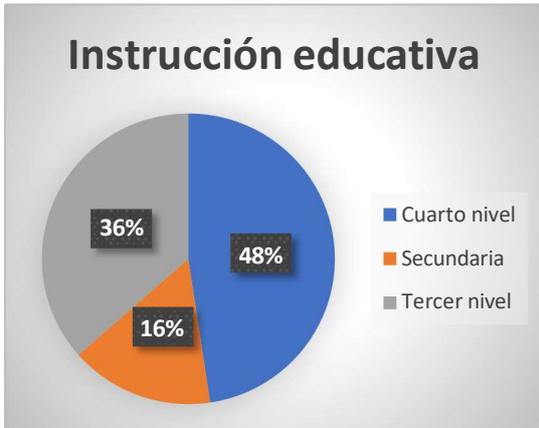


Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 3 se puede evidenciar los países donde residen los participantes siendo la mayoría el 46% pertenecientes a México, siguiendo con Colombia el cual representa el 16%, el 12% de participantes que residen en Perú, el 8% pertenecientes a Ecuador, entre otros.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

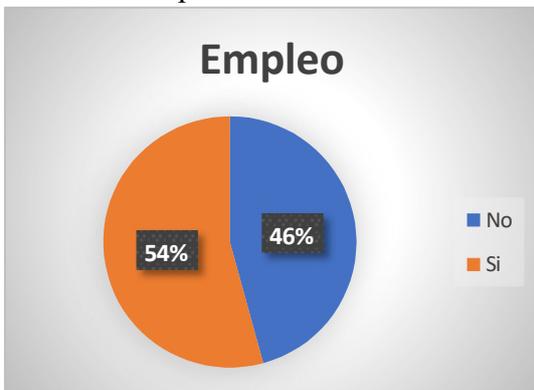
Gráfico 4. Instrucción educativa



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 4 podemos ver que la mayoría de los participantes se encuentran en el cuarto nivel de instrucción educativa con el 48% siguiendo con el 36% que están en el tercer nivel y por último el 16% que representa los que han cursado hasta la secundaria en su instrucción educativa.

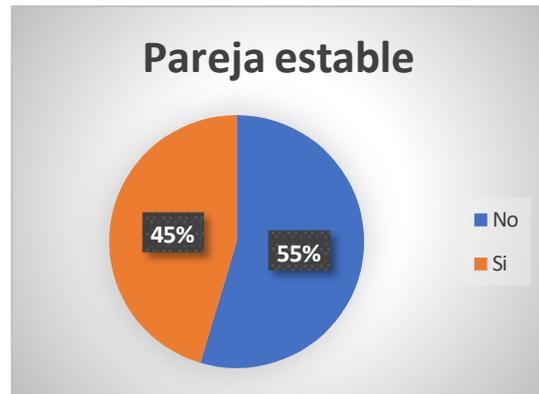
Gráfico 5. Empleo estable



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 5 podemos observar que la mayoría representando el 54% cuentan con un trabajo estable siguiendo con el 46% de los participantes que no tienen un trabajo estable.

Gráfico 6. Pareja estable



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 6 se muestra que la mayoría que corresponde al 55% refieren no tener una pareja estable para seguir con el 45% que en este caso si tienen una pareja estable.

Gráfico 7. Hijos



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 7 se puede evidenciar que la gran mayoría correspondiente al 93% refiere no tener hijos y solo el 7% cuentan con uno o más hijos.

TABLAS

Tabla 1. Nivel de autoestima

	Frecuencia	Porcentaje
--	------------	------------

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

Autoestima baja	101	35,8
Autoestima media	57	20,2
Autoestima elevada	124	44,0
Total	282	100,0

Fuente: SPSS

En la tabla 1 se puede evidenciar que, en cuanto al nivel de autoestima de los participantes tenemos que, el 35,8% presenta autoestima baja, en particular 101 personas, 20,2% perteneciente a autoestima media, es decir 57 personas y por último un 44% autoestima elevada con 124 personas.

Tabla 2. Factor 1: Conversación y desenvolvura social

	Frecuencia	Porcentaje
Medio	200	70,9
Alto	82	29,1
Total	282	100,0

Fuente: SPSS

En la tabla 2 se puede evidenciar que el 70,9% correspondiente a 200 personas son las que manejan un nivel medio en el factor de conversación y desenvolvura social siendo la gran mayoría para después hablar del 29,1% correspondiente a 82 personas las cuales se encuentran en un nivel alto en dicho factor.

Tabla 3. Factor 2: habilidades empáticas y de expresión de sentimientos positivos

	Frecuencia	Porcentaje
Medio	159	56,4
Alto	123	43,6
Total	282	100,0

Fuente: SPSS

En la tabla 3 se puede evidenciar que el 56,4% correspondiente a 159 personas son las que manejan un nivel medio en el factor de empatía y expresión de sentimientos positivos siendo la mayoría para después observar que el 43,6% correspondiente a 123 personas las cuales se encuentran en un nivel alto del manejo de dicho factor.

Tabla 4. Factor 3: Autoexposición a desconocidos y a situaciones nuevas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	1,1
Medio	231	81,9
Alto	48	17,0
Total	282	100,0

Fuente: SPSS

En la tabla 4 se puede evidenciar que apenas el 1,1% correspondiente a 3 personas son las cuales manejan un nivel bajo con respecto al trato con desconocidos y a situaciones nuevas, siendo la gran mayoría el 81,9% correspondiente a 231 personas las cuales se encuentran en un nivel medio de dicho factor terminando con el 17% correspondiente a 47 personas las cuales cuentan con un nivel alto del factor mencionado.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

Tabla 5. Factor 4: Enfrentamiento con riesgo

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	,7
Medio	195	69,1
Alto	85	30,1
Total	282	100,0

Fuente: SPSS

La tabla 5 muestra que sólo el 2,7% de las personas manejan un nivel bajo en el factor de enfrentamiento con riesgo, siendo la mayoría, el 69,1% de las 195 personas que se sitúan en el nivel medio del factor mencionado, y el 30,1% restante de las 85 personas que tienen un nivel elevado del factor, el que representa el nivel más alto.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	,4
Medio	164	58,2
Alto	117	41,5
Total	282	100,0

Fuente: SPSS

En la tabla 6, se puede observar que solo el 0,4% correspondiente a una persona, la cual maneja un nivel bajo en relación a habilidades sociales académicas y de trabajo. Por otro lado, la mayoría, el 58,2% correspondiente a 164 personas, se encuentran en un nivel medio de dicho factor, terminando con el 41,5% correspondiente a 117 personas, las cuales poseen un nivel alto del dicho factor.

Tabla 6. Factor 5: Habilidades Sociales Académicas y de Trabajo

Tabla 7. Correlación entre los niveles autoestima y los factores del IHS del Prette.

		Correlaciones					
		Nivel de autoestima	Factor 1: Conversación y desarrollo social	Factor 2: Habilidades empáticas y de expresión de sentimientos positivos	Factor 3: Autoexposición desconocidos y a situaciones nuevas	Factor 4: Enfrentamiento con riesgo	Factor 5: Habilidades Sociales Académicas y de Trabajo
Nivel de autoestima	Correlación de Pearson	1	,398**	,329**	,337**	,290**	,372**
	Sig. (bilateral)		,000	,000	,000	,000	,000
	N	282	282	282	282	282	282

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

Factor 1: Conversación y desenvoltura social	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,398** ,000 282	1 282	,319** ,000 282	,434** ,000 282	,396** ,000 282	,489** ,000 282
Factor 2: Habilidades empáticas y de expresión de sentimientos positivos	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,329** ,000 282	,319** ,000 282	1 282	,388** ,000 282	,331** ,000 282	,350** ,000 282
Factor 3: Autoexposición a desconocidos y a situaciones nuevas	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,337** ,000 282	,434** ,000 282	,388** ,000 282	1 282	,396** ,000 282	,405** ,000 282
Factor 4: Enfrentamiento con riesgo	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,290** ,000 282	,396** ,000 282	,331** ,000 282	,396** ,000 282	1 282	,480** ,000 282
Factor 5: Habilidades Sociales Académicas y de Trabajo	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	,372** ,000 282	,489** ,000 282	,350** ,000 282	,405** ,000 282	,480** ,000 282	1 282

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 7 en cuanto a la correlación de los niveles de autoestima y los factores de habilidades sociales, se puede evidenciar que el nivel de autoestima tiene una correlación estadísticamente significativa y directamente proporcional con los cinco factores de habilidades sociales mencionados, con el factor 1: Conversación y desenvoltura social ,398**, factor 2: Habilidades empáticas y de expresión de sentimientos positivos, 329**, factor 3: Autoexposición a desconocidos y a situaciones nuevas, 337**, factor 4: Enfrentamiento con riesgo, 290** y el factor 5: Habilidades Sociales Académicas y de Trabajo, 372**, lo que quiere decir que a mayor nivel de autoestima hay mayores habilidades sociales.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

Tabla 8. Correlación entre los niveles de autoestima y los datos sociodemográficos.

		Correlaciones								
		Nivel de autoestima	Sexo	Edad	Estado civil	¿En qué país de Latinoamérica reside actualmente?	Instrucción educativa	¿Actualmente cuenta con un empleo estable?	¿Actualmente tiene una pareja estable?	¿Tiene hijos?
Nivel de autoestima	Correlación de Pearson	1	,103	,235*	,145*	,056	,128*	-,228**	-,069	-,099
	Sig. (bilateral)		,085	,000	,015	,349	,032	,000	,251	,097
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
Sexo	Correlación de Pearson	,103	1	,054	-,023	,064	-,188**	-,131*	,270**	,020
	Sig. (bilateral)	,085		,364	,696	,285	,002	,027	,000	,739
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
Edad	Correlación de Pearson	,235**	,054	1	,196**	,156**	,182**	-,304**	-,161**	-,341**
	Sig. (bilateral)	,000	,364		,001	,009	,002	,000	,007	,000
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
Estado civil	Correlación de Pearson	,145*	-,023	,196*	1	,176**	-,021	-,154**	-,469**	-,315**
	Sig. (bilateral)	,015	,696	,001		,003	,724	,010	,000	,000
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
¿En qué país de Latinoamérica reside actualmente?	Correlación de Pearson	,056	,064	,156*	,176**	1	-,202**	-,020	-,122*	-,203**
	Sig. (bilateral)	,349	,285	,009	,003		,001	,732	,040	,001
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
Instrucción educativa	Correlación de Pearson	,128*	-,188*	,182*	-,021	-,202**	1	-,005	-,046	,076
	Sig. (bilateral)	,032	,002	,002	,724	,001		,935	,441	,204
	N	281	281	281	281	281	281	281	281	281

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

¿Actualmente cuenta con un empleo estable?	Correlación de Pearson	-,228**	,131*	-,304*	-,154**	-,020	-,005	1	,122*	,143*
	Sig. (bilateral)	,000	,027	,000	,010	,732	,935		,040	,016
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
¿Actualmente tiene una pareja estable?	Correlación de Pearson	-,069	,270*	-,161*	-,469**	-,122*	-,046	,122*	1	,192**
	Sig. (bilateral)	,251	,000	,007	,000	,040	,441	,040		,001
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282
¿Tiene hijos?	Correlación de Pearson	-,099	,020	-,341*	-,315**	-,203**	,076	,143*	,192**	1
	Sig. (bilateral)	,097	,739	,000	,000	,001	,204	,016	,001	
	N	282	282	282	282	282	281	282	282	282

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

En la tabla número 8, referente a la correlación entre niveles de autoestima y variables sociodemográficas, se puede evidenciar que existe una correlación estadísticamente significativa y directamente proporcional con las variables edad de ,235**, lo que quiere decir que a mayor edad mayor autoestima, estado civil ,145*, es decir a medida que cambie el estado civil los niveles de autoestima también lo harán, instrucción educativa ,128*, lo que permite conocer que mientras mayor instrucción o preparación educativa tengan las personas, mayores niveles de autoestima desarrollarán. También se encontró una correlación estadísticamente significativa, inversamente proporcional entre niveles de autoestima y la variable de trabajo estable de -,228**, lo que quiere decir que el trabajo es un ente que puede regular los niveles de autoestima, si la

persona cuenta con un trabajo estable puede desarrollar niveles altos de autoestima, mientras que, si no lo tiene los mismos pueden disminuir

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

En la presente investigación se planteó como objetivo general identificar la relación existente entre autoestima y habilidades sociales en adultos que juegan videojuegos, se encontró que existe una correlación estadísticamente significativa y directamente proporcional entre ambas variables. Estos datos son similares a los encontrados por Alfaro et al. (2023) los cuales en su investigación titulada “Correlación entre habilidades sociales y autoestima en una muestra de estudiantes de educación superior chilenos pertenecientes a la macro zona norte

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

durante el retorno a clases presenciales” también estudiaron la correlación entre habilidades sociales y autoestima con una muestra de estudiantes de educación superior chilenos en donde concluyeron que existe una correlación recta y lineal entre ambos constructos, y las habilidades sociales representan el 29% de los porcentajes de autoestima. Los datos obtenidos nos permiten demostrar que los videojuegos pueden influir positivamente en la práctica de habilidades sociales y, por ende, en el aumento de la autoestima. En juegos como League of Legends y especialmente Valorant, ya que este juego cuenta con un chat de voz lo cual facilita la comunicación la cual es crucial para ganar partidas. Esto es esencial para los jugadores de equipos competitivos, ya que la comunicación clara, amigable y efectiva es una práctica diaria. Es fundamental para realizar estrategias, informar sobre habilidades enemigas usadas y su tiempo de recarga, o la ubicación del enemigo, lo que representa una gran ventaja frente a equipos y jugadores que carecen de habilidades sociales para una comunicación efectiva en el contexto de los videojuegos.

Como primer objetivo específico se planteó conocer los niveles de autoestima presentes en adultos que juegan videojuegos donde se encontró que el 44% de los participantes gozan de una autoestima elevada la cual es considerada normal (30 a 40 puntos). Estos datos son similares con el trabajo investigativo de Caron (2021) titulado “Autoestima y Regulación Emocional en Usuaris de Videojuegos Online” donde se utilizó de igual manera la Escala de Autoestima de Rosenberg dando como resultado que las

123 mujeres participantes dieron una media de 30,04 puntos concluyendo que también poseen una autoestima elevada (normal). Esto puede deberse a que, aunque la comunidad de juegos como Valorant y League of Legends tiende a ser irrespetuosa y ofensiva generalmente debido a la alta competitividad, hay varios equipos competitivos, profesionales y semiprofesionales, así como grupos de amigos y compañeros que se reúnen para jugar. Estas interacciones sociales más saludables y enriquecedoras benefician la autoestima y el bienestar psicológico de las personas, creando un entorno de apoyo donde se comparten intereses y se fomenta el sentido de pertenencia, lo cual también puede elevar la autoestima.

Con respecto a las dimensiones de las habilidades sociales se puede evidenciar que en la mayoría de estas los participantes cumplen un nivel medio - alto de las mismas lo que quiere decir que un gran porcentaje de los jugadores en línea tienen una buena base de habilidades sociales. Estos datos son similares con el estudio de Sandri (2021) titulado “Habilidades sociales y aislamiento en usuarios de videojuegos” donde analiza la relación entre las habilidades sociales y el aislamiento social en usuarios de videojuegos concluyendo que, teniendo en cuenta los precedentes y los resultados de sus investigaciones, los videojuegos pueden funcionar a menudo como un medio para fomentar las conexiones sociales con personas que comparten intereses similares en relación con la actividad. Los datos obtenidos demuestran que los videojuegos pueden ser un medio para que las personas socialicen y practiquen diversas dimensiones evaluadas

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

por el IHS de Del Prette. Los jugadores de videojuegos son más capaces de iniciar, mantener y finalizar conversaciones con efectividad y confianza; comprender y compartir los sentimientos de los demás, demostrando empatía y apoyo emocional; exponerse a nuevas experiencias y personas desconocidas; defender sus propios derechos, opiniones y necesidades en situaciones de conflicto o riesgo interpersonal; y poseen habilidades como la colaboración en equipo, la comunicación efectiva en ámbitos profesionales y académicos, la resolución de problemas y la capacidad de seguir normas y directrices en estos contextos.

En cuanto a las variables sociodemográficas y su relación con la autoestima, se observa una correlación significativa y directamente proporcional entre la autoestima y la edad, el estado civil y el nivel educativo. Esto sugiere que estos factores están positivamente relacionados con niveles más altos de autoestima. Además, se encontró una correlación inversamente proporcional entre la autoestima y la estabilidad laboral, indicando que tener un trabajo estable puede aumentar la autoestima, mientras que la falta de empleo puede reducirla. Estos hallazgos son consistentes con la investigación de Jorquera (2022), titulada "Bienestar psicológico y variables sociodemográficas en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios chilenos", donde se observaron diferencias significativas en autoaceptación, autonomía y propósito en la vida, todos relacionados directamente con la autoestima, al comparar diferentes grupos según su ocupación. Específicamente, los

trabajadores demostraron un mayor bienestar en estos aspectos en comparación con los estudiantes, según los datos empíricos analizados. Esta diferencia puede atribuirse al hecho de que tener un trabajo estable puede influir positivamente en una buena autoestima al proporcionar seguridad financiera, rutina diaria, sentido de logro y reconocimiento social, todos los cuales contribuyen a una mayor confianza y bienestar personal.

CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general, se concluye que existe una correlación estadísticamente significativa entre autoestima y los cinco factores de habilidades sociales como son conversación y desenvoltura social, habilidades empáticas y de expresión de sentimientos positivos, autoexposición a desconocidos y a situaciones nuevas, enfrentamiento con riesgo y habilidades sociales académicas y de trabajo.

En relación con el primer objetivo específico, se concluye que en la región de Latinoamérica, la mayoría de los adultos que juegan videojuegos tienen niveles altos de autoestima, representando el 44% de la muestra. A esto le sigue un 35,8% de adultos con baja autoestima, y finalmente, un 20,2% con autoestima media.

En cuanto al segundo objetivo específico, se concluye que todos los participantes presentan en su mayoría un manejo medio – alto de habilidades sociales haciendo énfasis en la dimensión de habilidades empáticas y de expresión de

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

sentimientos positivos el cual en cuanto al factor 2, el 43,6% de los participantes presentó un porcentaje alto en esta dimensión, mientras que el 56,4% se ubicó en el nivel medio de la misma.

Con referencia al tercer y último objetivo específico se concluyó existe una correlación estadísticamente significativa y directamente proporcional entre la autoestima y las siguientes variables: la edad, lo que indica que, a mayor edad, mayor autoestima; el estado civil, sugiriendo que los niveles de autoestima varían con el estado civil; y la instrucción educativa, mostrando que, a mayor nivel educativo, mayor autoestima. Además, se encontró una correlación significativa e inversamente proporcional entre los niveles de autoestima y la variable de trabajo estable. Esto sugiere que tener un trabajo estable puede aumentar la autoestima, mientras que la falta de empleo puede reducirla.

LIMITACIONES

Se encontró una carencia significativa de estudios y recursos científicos que aborden la relación entre la salud emocional y mental con el uso de videojuegos y la autoestima en adultos. La mayoría de los materiales disponibles se enfocan predominantemente en la adicción a los videojuegos, dejando un vacío en la comprensión de otros aspectos emocionales y psicológicos.

Otra limitación importante del estudio es la temporalidad. La investigación podría estar limitada por su enfoque en un

momento específico, sin considerar que las actitudes y comportamientos relacionados con los videojuegos y la autoestima pueden cambiar con el tiempo. Un enfoque longitudinal, que analice estos aspectos a lo largo de varios años, podría ofrecer una visión más completa y dinámica de cómo los videojuegos afectan la autoestima y las habilidades sociales de los adultos.

Otra limitación fue la dificultad para encontrar la muestra, por la negatividad de los participantes a contestar los formularios, retrasando el desarrollo de la investigación.

RECOMENDACIONES

Se recomienda fomentar y financiar estudios que investiguen la relación entre el uso de videojuegos y la autoestima en adultos, ya que existen pocos estudios sobre este tema para así descubrir cómo pueden afectar los videojuegos a otros aspectos emocionales y psicológicos en los adultos.

Se sugieren estudios a largo plazo para comprender mejor cómo afectan los videojuegos a la autoestima y las habilidades sociales a lo largo del tiempo. Éstos proporcionarán una visión más amplia y dinámica del fenómeno al permitirnos observar cambios y tendencias en las actitudes y comportamientos de los adultos relacionados con los videojuegos. Los estudios futuros deberían tener en cuenta factores externos que pueden afectar a la autoestima y las habilidades sociales, como el entorno familiar, el círculo social, el estado general de salud y

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

otras actividades recreativas. La incorporación de estos elementos al análisis proporcionará una comprensión más completa y precisa de cómo afectan los videojuegos a la vida de los adultos.

Teniendo en cuenta el hecho de que muchos adultos jóvenes participan en actividades relacionadas con los videojuegos, se aconseja investigar las formas en que estas actividades podrían integrarse positivamente en entornos profesionales y educativos. Si se ejecuta de forma consciente y equilibrada, el uso de videojuegos puede mejorar la conciencia social y el bienestar emocional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ℵ Alfaro, N., Muñoz, D., & Romero, V. (2023). Correlación entre habilidades sociales y autoestima en una muestra de estudiantes de educación superior chilenos pertenecientes a la macro zona norte durante el retorno a clases presenciales. *Revista Estudios Psicológicos*, 3(2), 50-62.
- ℵ Cárdenas Pérez, R. (2022). Herramientas efectivas de planificación de tareas y optimización de tiempo para profesionales de la Contaduría. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio Institucional UNAB. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/18478>
- ℵ Caron, M. C. (2021). Autoestima y regulación emocional en usuarias de videojuegos online.
- ℵ Chacón, L., Morales, G., Luna, A., Medina, J., y Cantuña-Vallejo, P. (2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud. *Universidad y Sociedad*, 14(S5), 681-691. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3338/>
- ℵ Del Prette, A. (2001). Inventory of social skills (IHS-Del Prette): Manual of application, calculation and interpretation. *São Paulo: Casa Psychologist*.
- ℵ Del Prette, A. Del Prette, Z. A. P. & Barreto, M. C. M. (1999). Habilidades sociales en la formación del psicólogo: Análisis de un programa de intervención. *Psicología Conductual*, 7, 27-47.

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

- ℵ Greco, M. E. (2007). *Adaptación argentina del inventario de habilidades sociales IHS- Del Prette* [Universidad Empresarial Siglo 21].
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/11073>
- ℵ Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext
- ℵ Hernández-Ávila, C., y Escobar, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
[file:///C:/Users/estef/Downloads/7746%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/estef/Downloads/7746%20(3).pdf)
- ℵ Huaire, E. (2019). Método de investigación. *academica.org*
<https://www.academica.org/edson.jorge.huaire.inacio/78.pdf>
- ℵ Mendoza, E., y Marchán, A. (2023). Síntesis de la Investigación Positivista. *Revista AulaVirtual*, 4(10), 156-160.
<https://www.aulavirtual.web.ve/revista/ojs/index.php/aulavirtual/article/view/210>
- ℵ Mejía, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7-14. <https://cienciaagraria.com/index.php/rca/article/view/10>
- ℵ Monjarás Ávila, A. J., Bazán Suarez, A. K., Pacheco- Martínez, Z. K., Rivera Gonzaga, J. A., Zamarripa Calderón, J. E., y Cuevas Suárez, C. E. (2019). *Diseños de Investigación*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo]. Repositorio Institucional UAEH
- ℵ Ramos-Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6.
<file:///C:/Users/estef/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475.pdf>
- ℵ Jorquera Gutiérrez, R. (2022). Bienestar psicológico y variables sociodemográficas en una muestra de trabajadores y estudiantes universitarios chilenos. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 18(1), 195-213.
- ℵ Quispe, V. (2017). *La autoestima*. [Tesis de pregrado] Repositorio Univerdidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22594/Quispe_RVM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

- ℵ Ochoa, R., Nava, N., y Fusil, D. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Revista de Ciencias Humanas*, 15(45),13-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>
- ℵ Piedra, J. y Manqueros, J. (2021). El muestreo y su relación con el diseño metodológico de la investigación. *Manual de temas nodales de la investigación cuantitativa. Un abordaje didáctico.* Universidad Pedagógica de Durango <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Nodales.pdf>
- ℵ Sandri, M. L. (2021). Habilidades sociales y aislamiento en usuarios de videojuegos.
- ℵ Valero, M. J. (2022). Paradigmas en Investigación: Clasificaciones plasmadas en diferentes obras de la investigación científica. *Revista Mundo Financiero*, 3(7), 1-7 <https://mundofinanciero.indecsar.org/revista/index.php/munfin/article/view/54>

AGRADECIMIENTOS.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutor, Jonathan Jirón, por su guía y sabios consejos a lo largo de este proyecto. Su paciencia, conocimiento y dedicación fueron fundamentales para la culminación exitosa de esta tesis. A mis amigas y compañeras de universidad, quienes con su amistad, apoyo, sinceridad y solidaridad hicieron de esta experiencia un viaje inolvidable. Gracias por estar a mi lado en los momentos difíciles y por compartir las alegrías y triunfos de esta etapa. Deseo extender un agradecimiento especial a la comunidad de Riot Games, en particular a los jugadores de Valorant y League of Legends que colaboraron con la investigación. Su disposición para participar y compartir sus experiencias ha sido fundamental para el desarrollo de este estudio. Gracias por su tiempo, sus perspectivas y su entusiasmo, que han enriquecido enormemente este trabajo. Y, finalmente, a mí misma, por el esfuerzo y la perseverancia que me llevaron hasta aquí. Este logro es una prueba de mi dedicación y determinación, y estoy orgullosa de todo lo que he alcanzado.

DEDICATORIA.

Dedico este logro a los seres que han sido mi soporte inquebrantable: A mi amada pareja Jorge, cuyo amor y apoyo incondicional fueron mi fuente constante de fortaleza y motivación. Gracias por creer en mí y acompañarme en cada paso de este camino. A mis abuelos maternos y a mi abuelo paterno, quienes con su sabiduría y cariño sembraron en mí los valores que me han guiado hasta aquí. Su legado vive en cada logro que he alcanzado. A mi padre y a mi madre, por su amor inagotable, por ser mi pilar en los momentos difíciles y por enseñarme a nunca rendirme. Sin su comprensión y paciencia, este sueño no hubiera sido posible. A mis

Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica

queridos hijos, Gema y James, por ser la luz que ilumina mis días y la inspiración detrás de cada esfuerzo. Su amor y alegría me han dado la fuerza para seguir adelante, incluso en los momentos más desafiantes. Esta tesis es para ustedes, con la esperanza de que encuentren en ella un ejemplo de perseverancia y dedicación. Que siempre recuerden que, con trabajo y determinación, no hay sueño que no puedan alcanzar. A todos ustedes, les dedico con gratitud y amor este trabajo, fruto de su constante apoyo y mi esfuerzo.

ANEXOS.

Preguntas Respuestas **282** Configuración



Sección 1 de 4

AUTOESTIMA Y HABILIDADES SOCIALES EN ADULTOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN LA REGIÓN DE LATINOAMÉRICA

B I U  

Estimado/a participante,
La presente encuesta tiene como principal objetivo recabar información, que será empleada para desarrollar el proyecto de investigación titulado "Autoestima y Habilidades Sociales en adultos que juegan videojuegos en la región de Latinoamérica".
Recuerde que su participación es libre y voluntaria, garantizando en todo el proceso su anonimato y el correcto manejo de la información, misma que será utilizada solo para fines académicos e investigativos.
Adelante su participación.

¿Usted da su consentimiento libre y voluntario de participar? *

Si

No