



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA:

**RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN
ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA**

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

Autor(a)

Michael Jordán Cordova Cevallos

Tutor(a)

Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc.

QUITO – ECUADOR

2025

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

Yo, Michael Jordán Cordova Cevallos, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “Relaciones interpersonales y ludopatía en adultos jóvenes de Latinoamérica”, como requisito para optar al grado de Licenciado 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 31 días del mes de julio de 2025, firmo conforme:

Autor: Michael Jordán Cordova Cevallos



Firma:

Número de Cédula: 1719157255

Dirección: Pichincha, Quito, Barrio comité del pueblo

Correo Electrónico: mcordova16@indoamerica.edu.ec

Teléfono: 0985997090

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA” presentado por Michael Jordán Cordova Cevallos para optar por el Título de Licenciado 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, 31 de julio del 2025

Ps. Ind. Edwin Valencia González, 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 Licenciado en Psicología, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 31 de julio 2025



.....
Michael Jordan Cordova Cevallos

1719157255

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión, sobre el Tema: RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA, 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, 31 de julio 2025

.....

Lic. Jonathan Jiron Jimenez, Msc.

LECTOR

.....

Ps. Cl. Gabriela Albuja Urvina, Msc.

LECTORA

DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada con profundo afecto a mis padres y hermanos, cuyo amor incondicional, apoyo, esfuerzo y ejemplo han sido un pilar fundamental en mi desarrollo. Agradezco también a mi familia por su respaldo continuo y por motivarme a seguir adelante. A mis amigos/as y personas cercanas, por estar presentes a lo largo de este recorrido. Y a mí mismo, por mantenerme firme en cada paso hacia mis metas, a pesar de las dificultades.

AGRADECIMIENTO

Quiero manifestar mi sincero agradecimiento a mi tutor de tesis, al Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc., y profesor de titulación Ps. Luis Iriarte Pérez PhD por su guía constante y su valiosa colaboración durante todo el proceso de esta investigación. También expreso mi gratitud a los docentes de la carrera de Psicología, quienes han aportado significativamente a mi formación académica y profesional. Agradezco especialmente a los participantes del estudio por su tiempo y disposición, lo cual fue clave para alcanzar los objetivos de esta investigación.

INDICE DE CONTENIDOS

CARRERA DE PSICOLOGÍA.....	1	
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN		II
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	III	
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	IV	
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	V	
DEDICATORIA	VI	
INDICE DE CONTENIDOS	VIII	
ÍNDICE DE TABLAS	X	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI	
CARRERA DE PSICOLOGIA	XII	
RESUMEN EJECUTIVO	XII	
UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA	0	
ABSTRACT.....	0	
1. INTRODUCCIÓN.....	3	
JUSTIFICACIÓN	6	
2. Marco Metodológico.....	7	
3. Resultados.....	11	
4. Discusión y Conclusiones.....	17	
5. Limitaciones.....	18	
6. Recomendaciones	18	

7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	18
8.	ANEXOS.....	23

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 test de dependencia a los videojuegos</i>	9
<i>Tabla 2 Escala de Habilidades Sociales</i>	10

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Figura I.</i>	11
<i>Figura II.</i>	12
<i>Figura III.</i>	12
<i>Figura IV.</i>	12
<i>Figura V.</i>	13
<i>Figura VI.</i>	13
<i>Figura VII.</i>	14
<i>Figura VIII.</i>	14

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
CARRERA DE PSICOLOGIA

**TEMA: RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN
ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA**

**AUTOR: Michael Jordan Cordova
Cevallos**

**TUTOR: Ps. Ind. Edwin Valencia
González, Msc.**

RESUMEN EJECUTIVO

La relevancia de las interacciones personales influye en el desarrollo de habilidades sociales, fundamentales para la formación de identidades. La carencia de estas competencias produce alteraciones en la comunicación y en la conducta. La adicción al juego en jóvenes es un asunto serio que afecta tanto a hombres como a mujeres, sin distinción de edad o estado civil. Esta conducta impacta en múltiples áreas de su vida, sobre todo en las relaciones familiares y sociales, generando un sentido de aislamiento debido a comportamientos inusuales vinculados al impulso de apostar. Para la ludopatía se llevó a cabo utilizando un enfoque no cuantitativo y no experimental. Se aplicaron instrumentos como el test de dependencia de los videojuegos (TVD) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) a un total de 107 jóvenes adultos de Latinoamérica, revelando una correlación negativa: a mayores niveles de ludopatía menor habilidades sociales. Se constató el 69% de los participantes mostraba un alto índice de ludopatía, y el 10% muy alto. Respecto a las habilidades sociales, el 49. 53% se ubicaba en niveles intermedios y el 50. 47% en niveles elevados, la conexión entre la ludopatía y las características sociodemográficas reflejó una significancia con edad, género, estado civil y tiempo dedicado a jugar videojuegos.

DESCRIPTORES: *Relaciones Interpersonales, Habilidades Sociales, Adicción, Videojuego.*

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
CARRERA DE PSICOLOGIA

**THEME: INTERPERSONAL RELATIONSHIPS AND GAMBLING IN
YOUNG ADULTS OF LATIN AMERICA**

AUTHOR: Michael Jordan Cordova Cevallos

**TUTOR: Ps. Ind. Edwin Valencia González,
Msc.**

ABSTRACT

The relevance of personal interactions influences the development of social skills, which are fundamental to identity formation. The lack of these skills leads to changes in communication and behaviour. Gambling addiction in young people is a serious issue affecting both men and women, regardless of age or marital status. This behavior impacts multiple areas of your life, especially in family and social relationships, generating a sense of isolation due to unusual behaviors linked to the urge to gamble.

For gambling addiction was conducted using a non-quantitative and non-experimental approach. Instruments such as the video game dependency test (TVD) and the Social Skills Scale (EHS) were applied to a total of 107 young adults from Latin America, revealing a negative correlation: higher levels of gambling addiction lower social skills. It was found that 69% of the participants showed a high rate of gambling addiction, and 10% very high.

Regarding social skills, 49. 53% were in intermediate levels and 50%. 47% in high levels, the connection between gambling addiction and sociodemographic characteristics reflected a significance with age, gender, marital status and time spent playing video games.

KEYWORDS: *Interpersonal Relationships, Social Skills, Addiction, Video Game.*

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Research Title

Autor: Michael Cordova-Cevallos
mcordova16@indoamerica.edu.ec

Tutor: Edwin Valencia-González
edwinvalencia@uti.edu.ec

Lector: Jonathan Jiron-Jimenez
jonathanjiron@uti.edu.ec

Lector: Gabriela Albuja-Urvina
gabrielaalbuja@uti.edu.ec

Trabajo de Titulación para la obtención del título de Licenciado/a en Psicología de la Universidad Indoamérica.

Modalidad:
Investigación Cuantitativa.

RESUMEN

La relevancia de las interacciones personales influye en el desarrollo de habilidades sociales, fundamentales para la formación de identidades. La carencia de estas competencias produce alteraciones en la comunicación y en la conducta. La adicción al juego en jóvenes es un asunto serio que afecta tanto a hombres como a mujeres, sin distinción de edad o estado civil. Esta conducta impacta en múltiples áreas de su vida, sobre todo en las relaciones familiares y sociales, generando un sentido de aislamiento debido a comportamientos inusuales vinculados al impulso de apostar.

Para la ludopatía se llevó a cabo utilizando un enfoque no cuantitativo y no experimental. Se aplicaron instrumentos como el test de dependencia de los videojuegos (TVD) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) a un total de 107 jóvenes adultos de Latinoamérica, revelando una correlación negativa: a mayores niveles de ludopatía menor habilidades sociales. Se constató el 69% de los participantes mostraba un alto índice de ludopatía, y el 10% muy alto.

ABSTRACT

The relevance of personal interactions influences the development of social skills, which are fundamental to identity formation. The lack of these skills leads to changes in communication and behaviour. Gambling addiction in young people is a serious issue affecting both men and women, regardless of age or marital status. This behavior impacts multiple areas of your life, especially in family and social relationships, generating a sense of isolation due to unusual behaviors linked to the urge to gamble.

For gambling addiction was conducted using a non-quantitative and non-experimental approach. Instruments such as the video game dependency test (TVD) and the Social Skills Scale (EHS) were applied to a total of 107 young adults from Latin America, revealing a negative correlation: higher levels of gambling addiction lower social skills. It was found that 69% of the participants showed a high rate of gambling addiction, and 10% very high.

<p>Quito, Ecuador. Junio de 2025.</p>	<p>Respecto a las habilidades sociales, el 49. 53% se ubicaba en niveles intermedios y el 50. 47% en niveles elevados, la conexión entre la ludopatía y las características sociodemográficas reflejó una significancia con edad, género, estado civil y tiempo dedicado a jugar videojuegos.</p> <p>Palabras Clave: <i>Ludopatía, Relaciones Interpersonales, Habilidades Sociales, Adultos Jóvenes, Adicción en Videojuegos</i></p>	<p>Regarding social skills, 49. 53% were in intermediate levels and 50%. 47% in high levels, the connection between gambling addiction and sociodemographic characteristics reflected a significance with age, gender, marital status and time spent playing video games.</p> <p>Keywords: <i>Gambling Addiction, Interpersonal Relationships, Social Skills, Young Adults, Video Game Addiction.</i></p>
---	--	--

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

1. INTRODUCCIÓN.

¿Qué son las relaciones interpersonales?

Hernández, Fernández y Baptista (2010) citado en Mostacero y Gago (2021) manifiestan que Las relaciones sociales se encuentran presentes en todas las actividades que el ser humano desarrolla, aunque si es cierto que la falta de tal relaciones no en todos los casos afecta de la misma manera, pero al tratarse de actividades sociales en las que llevan la involucración de un mayor número de personas la falta de habilidad para relacionar se demuestra de tal punto al retraso o baja productividad de dicha actividad, estas pueden ser al estar rodeado presencialmente de compañeros o colegas o en actividades en las que como se menciona anteriormente se involucra la tecnología que va ganando terreno en las relaciones sociales a través de las distintas plataformas virtuales (Unamuno, Almeida, Prado y Jiménez, 2022).

Herrera y Villa (2019) en Vizcaíno, Vizcaíno y Alonso (2020) La involucración de la tecnología o aparatos tecnológicos, podemos encontrar una significativa discrepancia entre el paso del tiempo, ya que muchas veces debido a esta se ven afectadas la esencial que tenían la socialización en persona, como se evidencio durante el COVID-19 en la cual por varios años en la cual el uso de la tecnología fue imprescindible para mantener las relaciones sociales, educación, trabajos, la adaptación durante este tiempo es un claro ejemplo de adaptación y diferencia entre el uso y el no uso de tecnología en el desarrollo de las habilidades sociales en todas las edades, niveles y ámbitos donde las conexiones y comunicación son imprescindibles,

(Obregón, 2017, citado en Ramírez, Alvarado, Romero y Mondragón, 2021)

¿Cuál es la importancia de las relaciones interpersonales?

United Nations, (2020) en Ramírez Agurto y Tesén Arroyo (2022) manifiestan que las relaciones interpersonales, dentro del plano educativo es un factor fundamental para una mejora significativa en el las escuelas que es más común donde la interacción se da, en base a los artículos investigados entendemos que los relaciones interpersonales son basadas en un proceso constante y definitivas las cuales las cuales se establece una mejora en los aprendizajes y mucho más en el desarrollo de habilidades sociales, en las primeras etapas de este desarrollo es donde se marca un antes y un después donde se dejan las antiguas rutinas escolares y se convierten en una etapa de socialización y construcción de identidades, dentro de estos aspectos se pueden resaltar las relaciones familiares, amorosas, amistosas y de compañerismo dentro del trabajo o universidades.

Vázquez y Moncerrate (2022) en García, Llaguno, Contreras y Rivera (2023) manifiestan que en medida del pasar del tiempo con los avances en la sociedad la práctica de las relaciones personales exige una comunicación más contante con los demás, de la misma manera que la constancia en el liderazgo, la habilidad de trabajar en equipo, y las prácticas de valores, lo que cada uno de ellos se atribuyen como indispensables para las relaciones interpersonales, la ciencia dentro de las relaciones interpersonales, considera que los seres humanos ante todo somos seres sociales, el cual en la mayoría de veces se

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

produce una interdependencia mutua como forma de supervivencia de nuestra especie, basándonos en la confianza para no sentirnos excluidos, ni causar distanciamiento y desinterés.(Morales y Gaviria. 2021)

¿Cómo afectan la falta de las relaciones interpersonales en la vida diaria?

Hidalgo (1999) en Estrada (2020) los comportamientos es algo que cambia constante por múltiples acciones y en las conexiones sociales no es diferente, el establecimiento de estas permiten la evolución de múltiples fuentes o canales que hacen posible el desarrollo de las comunicaciones verbales y no verbales, dando paso a la tecnología como, redes sociales, teléfonos, mensajes, formar parte de un tiempo donde el relacionarse con las personas que se encuentran cerca o a una distancia exorbitante sea más accesible, ya que estas llegan a ser parte de las experiencias las cuales influyen en una reestructuración para la adaptación y supervivencia social en cualquier ámbito de la vida.

Vergara, Peña, Chávez y Vergara (2015) en Toro Jaramillo y Fernanda (2020) manifiestan que dentro de muchos factores importantes encontramos la comunicación, la importancia que radica en establecer las diversas relaciones dentro de distintos niveles, ya que en base a estas son desarrolladas las relaciones personales dentro del círculo en la que se encuentre, influyendo en la transmisión de deseos, sentimientos, valores, opiniones, valores, adaptando al ser humano desde las edades muy tempranas a las experiencias en diferentes ámbitos, adquiriendo

conocimientos, lo cual mediante el desarrollo influya de manera positiva en la relación con el exterior, potencializando las habilidades sociales.(Flores, García, Clasina, y Yupuchura. 2016) en (Moscoso, Mamani, 2020)

Influencia Psicológica de las relaciones interpersonales en adultos jóvenes

Rodriguez, Albord (2022) en Albor-Chadid, Malaver, Palacio y Venegas (2023) explican, que las habilidades independientes propias del individuo con bases en sus motivaciones internas no son estimuladas desde niños con autonomía, se predisponen con las disminuciones en conductas o habilidades eficaces en las cuales (Reyone, 2010) señala que el maltrato influye en la dificultad para mantener las relaciones sociales, afectivas y comunicación con otras personas en un futuro, en las cuales en la mayoría de los casos pueden mostrarse como actitudes dísiles dentro de un vínculo amoroso o social.

¿Qué es la ludopatía?

Andrade (2007) La ludopatía se ha presentado como una manifestación de la adicción a los juegos, en muchas de las cavilaciones del pasado, en los cuales los juegos eran una de las principales atracciones por muchos empoderados de alto poder, donde los juego y apuestas involucraban a muchas más personas, (Hernández Cruz y Mendoza, 2020) en los últimos años se han generado una problemática a nivel mundial, a nivel social y del bienestar humano lo cual afecta a una gran parte de la población mundial en la cual no se mira distinción de sexo, raza, entidad social, afectando los múltiples ámbito en las

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

que habitan los seres humanos, trabajo, casa y en lo social.

Auguste y Torcuato definen que la ludopatía también conocida como juego patológico, se manifiesta como impulsos muchas veces incontrolables de jugar, en su gran mayoría las repercusiones son negativas, por otra parte Ramos- Brieva (2006) La problemática generada por la adicción dentro de estas afectaciones negativas son el no poder parar o detenerse independientemente del juego actúan varios factores, en los juegos de azar la necesidad por recuperar o seguir ganando hace crecer con gran intensidad esta adicción en las cuales ya no solo abarcan un momento si no con su mayoría de su tiempo tanto libre, familiar y social.

Causas de la ludopatía

Silva, González, Moreno y García (2012) Una de las principales causas más predominantes que generan la ludopatía son las preocupaciones y las necesidades de apostar cada vez mucho más en los juegos no simplemente se invierte dinero si no, que también mucho tiempo, el cual afecta las relaciones dentro de los múltiples ámbitos sociales, familiares y laborales, las ambiciones, la ansiedad de ganar y recuperar las pérdidas, la emoción generada a base de estas apuestas.

Benítez (2003) manifiesta que el juego para las personas que sufren estos problemas de ludopatía, lo consideran como un escape para los problemas personales, podemos deducir que una de las principales causas son la necesidad y emoción generada al momento de jugar, factores como la frecuencia y el tiempo dedicado al juego son

características específicas de la ludopatía, catalogándolo como la salida a las diferentes emociones como la depresión, tristeza, ansiedad y cambios bruscos de temperamento lo cuales también son factores negativos de la misma.

¿Como afecta la ludopatía a las relaciones familiares y laborales?

Hojas y Benjamín (2024) La afectación dentro de los círculos mas comunes de las personas es muy grande, estableciéndose como una de los puntos negativos en los cuales la población cual se encuentra afectada por la adicción en los juegos causando problemas en sus trabajos y familias, causando distanciamiento, problemas en establecer relaciones sociales y comunicaciones con otras personas, por otra parte Miraval Rojas (2015) manifiesta que interrumpiendo las actividades cotidianas de una persona, lo cual produce adicción afectando esto a mucha más parte de la población.

Urbina (2022) Esta condición en muchos de los casos genera rupturas o rompimientos de lasos familiares, en los cuales conlleva a múltiples casos de pérdidas de confianza, conflictos debido a estas adicciones hacia los videojuegos, dentro de los ámbitos laborales se pueden presentar múltiples problemática siendo una de ellas las financieras, el cansancio laborar, distracciones de sus labores de trabajo hasta llegar a la pérdida del trabajo mismo causando un comportamiento poco adecuado para mantener en estas áreas en particular.

¿Cómo afecta la ludopatía a lo largo plazo en la salud mental?

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Morales-Ramírez y Ramírez - Aranda (2015) La afectación de la ludopatía a lo largo del tiempo se refiere a una serie de problemas emocionales y psicológicos, en los cuales unas de las múltiples afecciones son la ansiedad, insomnio, conflictos familiares en los cuales si no se detectan a tiempo se pueden encontrar con muchos problemas a tratar, ya siendo tarde mostrando irregularidades y afectando ya dentro de su vida cotidiana encontrándose con situaciones en las cuales se encuentran alejados del contexto en el que viven incluso llegando a mostrar comportamiento agresivos incluso atentando con su propio bienestar físico y psicológico.

Fernández (2021) Mediante el pasar del tiempo una de las similitudes entre las personas que padecen Ludopatía es que su estado de ánimo se ve afectado con más frecuencia en la cual, unos de los estados más notables llegan a hacer la depresión, euforia, a medida de que esto avanza se van perdiendo el interés en la comunicación y las relaciones sociales, causando un estado de soledad donde la adicción a estos juegos encuentran lugar como refugio afectado mucho más el contexto social, familiar y laboral en la que este persona se encuentra independientemente de los datos sociodemográficos

¿Cómo impacta la ludopatía en las comunidades?

Benlloch y Consuelo (2019) precisan que las múltiples atracciones de entretenimiento, tanto física como online han afectado en gran medida a una gran cantidad de personas en las diferentes comunidades, los cuales el

acceso a este mundo de juegos es cada día más fácil, pero más difícil lograr salir. Por otra parte Porto, Londoño, González (2025) la Ludopatía inducen no solamente a los problemas de adicción, aunque es de reconocer que es la base de todo, pero a raíz de esta se presentan múltiples problemas y dentro de una comunidad no es la excepción, aunque claramente se podría decir que la ludopatía se podría encontrar en solamente individuos específicos, pero es todo lo contrario puede llegar a afectar a un gran número de personas de una comunidad uno de los aspectos más notables son los juegos de azar y los juegos online donde se involucran una gran cantidad de personas en las cuales se pueden formar rivalidades y modificar múltiples conductas afectando la comunicación y el comportamiento de una persona o sociedad

JUSTIFICACIÓN

Garrido, Busquet y Múnte(2016) en Rodrigo Martín, Rodrigo Martín, Mañas y Viniegra (2020) manifiestan que dentro de las formas de relacionarse se encuentran los contextos educativos y otros contextos sociales, los cuales aportan que se desarrollen competencias de habilidades sociales y conciencias como las sociales, (Romero-Iribas y Priego, 2017) expresan que las relaciones sociales son fundamentales para la educación y desarrollo humano, esta se detecta como vínculos, de carácter, ético y social, las cuales influyen en el crecimiento individual de las personas alcanzado lo armonioso en la sociedad.

La OMS citado en Flores, Prado (2021) Identifica 3 clasificaciones de relaciones interpersonales las cuales constan en empatía, socialización y interacción, las

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA

habilidades antes mencionadas son bases fundamentales para el establecimiento de las relaciones sociales, para la construcción de este tipo de habilidades los cuales influenciarán positivamente en el futuro para todos los ámbitos y nivel que se encuentren tanto desde los escolares hasta los laborales, estableciendo una mejor manera de relacionarse y comunicarse con las diferentes personas que les rodean.

Por qué estudiar la ludopatía

Castaño Pérez, (2011) la ludopatía se considera como una ineficiencia en el control de los impulsos por jugar, el gran problema de esta resulta en un gran impacto afectando la situación económica familiar del individuo el cual lo padece, por otro lado Ochoa y Labrador (1994) manifiestan que el juego es una actividad para el desarrollo humano, ya que está abierta a que las personas recrean y transformen de manera liberal, sin embargo existen juegos en los cuales las apuestas, el azar es su principal atracción en las cuales la perspectiva se maneja de una forma muy diferente en la cual se proyecta el deseo que se pueda ganar o perder, considerándolo como un escape de la frustración de la vida real al adentrarse de lleno a este juego.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- 1- ¿Cuál es la correlación que existe entre las relaciones interpersonales y la ludopatía en los adultos jóvenes de Latinoamérica?
- 2- ¿Cuáles son los niveles de relaciones interpersonales en los adultos jóvenes de Latinoamérica?

- 3- ¿Cuáles son los niveles de ludopatía de los adultos jóvenes de Latinoamérica?
- 4- ¿Qué relación existe entre la ludopatía y los datos sociodemográficos (edad, sexo, estado civil, nivel de instrucción, tiempo de dedicación a los videojuegos) de los adultos jóvenes de Latinoamérica?

Objetivo General

Determinar la correspondencia entre las relaciones interpersonales y la ludopatía en adultos jóvenes de Latinoamérica

Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de relaciones interpersonales en los adultos jóvenes de Latinoamérica
- Precisar los niveles de ludopatía de los adultos jóvenes de Latinoamérica
- Correlacionar los niveles de ludopatía con los datos sociodemográficos edad, sexo, estado civil, nivel de instrucción, tiempo de dedicación a los videojuegos) de los adultos jóvenes de Latinoamérica

2. Marco Metodológico

La presente investigación se centra con un paradigma positivista, es decir, se presenta en una forma de medir cierta característica en una población específica, en la cual el investigador se mantiene neutral con el principal objetivo de no influir en los resultados.

Según Ríos, (2013). El paradigma positivista es dominado de múltiples formas como por ejemplo con un enfoque cuantitativo, prediccionista, en otras palabras, el positivismo se conoce como variables verificables, interpretados de datos reales.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

La presente investigación se centra en un enfoque cuantitativo, es decir, las variables se estudia mediante la recolección de datos y atreves de análisis numéricos, en el cual el principal objetivo es encontrar la relación entre la ludopatía y las relaciones interpersonales en adultos jóvenes de Latinoamérica, este enfoque nos permite obtener resultados generalizados y confiables, lo cuales son base para cumplir los objetivos planteados. (Castrillo, 2024)

2.1 Tipo de diseño y alcance

Otzen y Manterola, (2017) El diseño de la presente investigación se inclina a una no experimental, transversal y correlacional, ya que los datos son recolectados una sola vez, en un único instante, y no se modifica ni manipula algún tipo de variable a considerar, los diseños seleccionados en este estudio se justifican porque no se buscar modificar comportamientos al ser una investigación se busca la recolección de datos mediante test psicométricos los cuales ayuden a obtener la correlación entre la ludopatía y las relaciones interpersonales, la presente investigación se presenta un alcance de forma descriptiva-correlacional, la que se busca con esta investigación y diseño es encontrar si existe alguna relación significativa entre las persona que sufren de esta condición de ludopatía y el grado de relaciones interpersonales de los participantes. (Olmedo. 2013)

2.2 Muestreo y muestra

la población considerada en este estudio se centra en los adultos jóvenes, entre los 18 y 40 años, que residan en el continente latinoamericano, los cuales muestren

características relacionadas con una o dos variables.

En la presente investigación usa un tipo de muestreo no probabilístico y de tipo intencional, es decir, la selección de los participantes se basa en la disposición a colaborar de cada uno, para la recolección de los datos para esta investigación se contactan a los participantes mediante las redes sociales a los cuales en base a su colaboración se prosigue a aplicar una encuesta la cual se usa para la recolección de los datos que demuestran estas variables. (Olmedo. 2013)

CRITERIOS DE INCLUSION Y EXCLUSION

Los criterios para la selección de participante son la siguiente:

- Tener entre 18 y 40 años
- Vivir en Latinoamérica
- Tener el hábito de jugar por lo menos dos o más veces por semana

En este estudio se excluyen:

- Personas con algún tipo de diagnóstico psicológico o psiquiátrico el cual pueda afectar los resultados de una alguna de las dos variables o impida terminar el cuestionario
- Personas cuales su adicción sea relacionada mediante coacción o amenazas
- Que no acepten el consentimiento informado
- Que tengan un vicio que no sean los videojuegos

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

La población final de este estudio está compuesta por 107 participantes pertenecientes a diferentes países de Latinoamérica

2.3 Estrategia de procesamiento de datos

Los instrumentos que se van a usar para la recolección de datos es el test de dependencia a los videojuegos (TDV) el cual fue desarrollada por Chiliz y Marcos en el año 2011 el cual es desarrollada para la contribución en la medición de las tendencias adictivas hacia los videojuegos, el cual se presenta en 25 preguntas utilizando el método Likert para responder cada una de ellas, en las cuales se evalúan las dimensiones como son la Abstinencia compuesto por las preguntas 3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 15 representando un (40.43%), abuso y tolerancia compuestas por las preguntas 1,5,8,9 y 12 representando un (5.49%), problemas ocasionados por los videojuegos compuesto por las preguntas 16,17,19 y 23 representando un (4,19%) y dificultades de control compuesto por las preguntas 2,15,18,20,22 y 24 representando un (4%), mostrando una validación y confiabilidad de (0.94). (Chiliz, Marco, Soto y Blas, 2017)

Test	Test de dependencia a los videojuegos (TDV)
Definición	Fue desarrollada para la contribución en la medición de las tendencias adictivas hacia los videojuegos

Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> a) Abstinencia b) Abuso y Tolerancia c) Problemas ocasionados por los videojuegos d) Dificultad para el control
Preguntas de cada dimensión	<ul style="list-style-type: none"> a) 3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 15 (40.43%) b) 1,5,8,9 y 12 (5.49%) c) 16,17,19 y 23 (4,19%) d) 2,15,18,20,22 y 24 (4%)
Rango de puntajes	<ul style="list-style-type: none"> • 25 puntos o menos: Bajo dependencia a los videojuegos • Entre 26 a 50 puntos: nivel medio de dependencia a los videojuegos • Entre 51 a 75 puntos: nivel alto de dependencia a los videojuegos • 76 puntos o más: nivel muy alto de dependencia a los videojuegos
fiabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • ($\alpha = 0.94$)

Tabla 1 test de dependencia a os videojuegos

Para la siguiente variable se usara la escala de habilidades sociales (EHS), esta escala está

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

compuesto por 33 ítems el cual 28 el cual es usada para la medición de la falta de aserción o déficit en habilidades sociales y 5 son para el sentido positivo, el método de respuesta se basa en 4 respuestas las cuales representan como puntajes del 1 al 4 en el cual se representa a mayor numero o puntaje adquirido el participante representa una mayor capacidad de habilidades sociales, en esta escala se evalúan 6 áreas las cuales son “Auto expresión en situaciones sociales, defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar, interacciones, hacer peticiones e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto.” (Gonzales, 2006)

Test	Escala de Habilidades Sociales (EHS)
Definición	Fue desarrollada para la medición de las habilidades sociales mediante encuestas
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> a) Autoexpresiones en situaciones sociales b) defensa de los propios derechos como consumidor c) expresión de enfado o disconformidad d) decir no y cortar, interacciones e) hacer peticiones e iniciar interacciones

	positivas con el sexo opuesto.
Rango de puntajes	<ul style="list-style-type: none"> • 25 puntos o menos: bajas habilidades sociales • 26 a 74 puntos: moderadas habilidades sociales • 75 o mas puntos: altas habilidades sociales
Puntaje de fiabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • $\alpha = 0.88$

Tabla 2 Escala de Habilidades Sociales

Ambos instrumentos aplicados fueron digitalizados y presentados a través de un formulario de Google forms, en los cuales se registra los siguientes apartados.

- Consentimiento informado
- Datos sociodemográficos
- Test de dependencia a los videojuegos
- Test de escala de habilidades sociales

El formulario consta de un total de 58 preguntas, en el formulario se explica el motivo de la encuesta, y se explica en brevedad en un párrafo cada uno de los test que se aplican.

2.4 Estrategias de análisis de datos

Los datos para este estudio son recolectados mediante un formulario de encuestas en el aplicativo de Google forms, posteriormente a esto los datos son trasladados al aplicativo Microsoft Excel donde se permiten los datos ser colocados correctamente, en consecuencia, se analizan usando el

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

programa “Statistical Package for the Social Sciences”(SPSS), en el cual va a ser utilizado para comprobar la existencia de correlación entre una variable y la otra

2.5 Consideraciones éticas

En el presente estudio se desarrolló en base a principios éticos, en las cuales a los participantes se les solicito su consentimiento al inicio de su participación en el formulario de Google forms como se plasman en los puntos anteriores, en donde se explican los requisitos, se asegura y garantiza la confidencialidad y anonimato en sus respuestas

Aunque en la presente investigación no se representa ningún riesgo, en caso de haber alguna inconformidad, disgusto o malestar emocional y psicológico al momento de contestar este test, el participante tiene la posibilidad de abandonar la encuesta en caso de ser necesario sin ningún tipo de repercusiones.

Todos los datos recolectados se aseguran y con la única posibilidad de acceder los a los datos el investigador o la persona que se encuentra frente al estudio. (Borda, Dabenigno, Freidin y Guelman. 2017)

3. Resultados.

Los resultados de esta investigación se basan en una muestra de 107 adultos jóvenes, con edades comprendidas entre los 18 y 40 años, residente en el continente americano, los resultados de esta investigación proporcionan una importante información sobre la ludopatía y las habilidades sociales de los adultos jóvenes de Latinoamérica.

Datos sociodemográficos:

Figura I Edad:

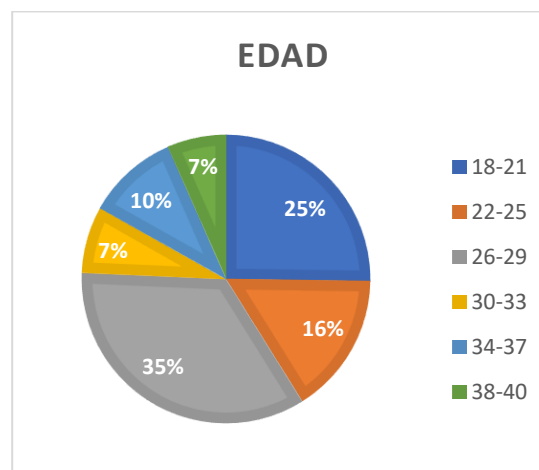


Figura I. – Se observan edades entre los 18 y 21 años existen 27 participantes el cual es representado por un 25% de la muestra, entre los 22 y 25 años existen 17 participantes el cual es representado por el 16% de la muestra, entre los 26 y 29 años existen 37 participantes en el cual es representado por el 35% de la muestra, entre los 30 y 33 años existen 8 participantes el cual es representando por el 7% de la muestra, entre los 34 y 37 años existen 11 participantes el cual es representado por el 10% de la muestra, entre los 38 y 40 años existen 7 participantes el cual representa un 7% de la muestra.

Figura II Sexo:

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

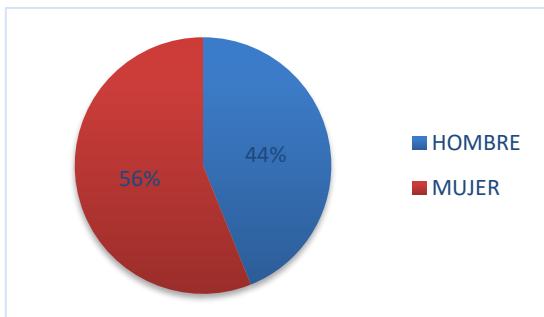


Figura II. – Como se observa dentro de los participantes se encuentran 47 hombres en el cual esta es presentado por un 44% de la muestra, y 60 mujeres el cual es representado por un 56% de la muestra.

Figura III Estado Civil:

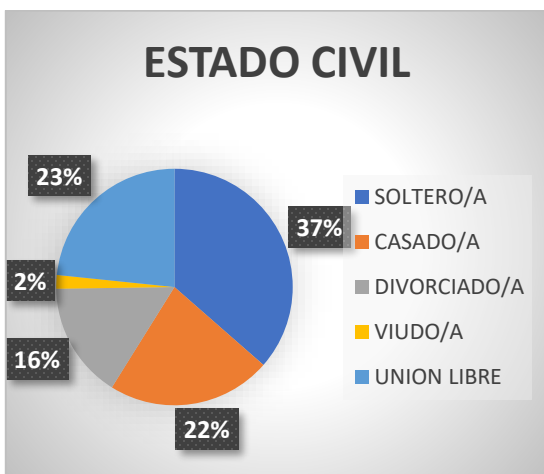


Figura III. – Como se puede observar en la muestra, el 37% de la población el cual está representando por 39 participantes con un estado civil soltero/a, el 22% representando a 24 participantes Casados/as, el 16% está representado por 17 participantes Divorciados/as, el 2% representado por 2 participantes Viudos/as, el 23% representando a 25 participantes en Unión Libre.

Figura IV Residencia:

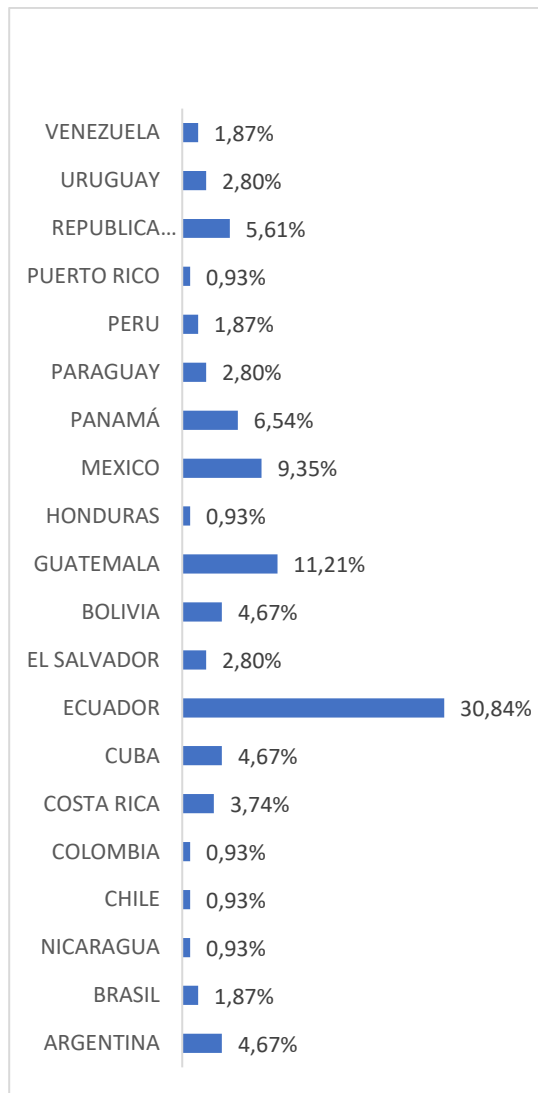


Figura IV En este estudio se muestran la cantidad de 20 países de Latinoamérica dentro de los cuales entra Nicaragua, Chile, Colombia, Honduras y Puerto Rico con un 4,65% representando a 1 participante respectivamente, Brasil, Perú y Venezuela representando un 5,61% de la población con 2 participantes respectivamente, El Salvador, Paraguay y Uruguay representando un 8,4% con 3 participantes respectivamente, Costa Rica representado en un 3,74% con 4 participantes, Argentina, Cuba y Bolivia con un 14,01% representando a 5 participantes

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

respectivamente, Republica Dominicana con un 5,61% representando a 6 participantes, Panamá con un 6,54% representando a 7 participantes, México con un 9,35% representando a 10 participantes, Guatemala con un 11,21% representando a 12 participantes y Ecuador con un 30,84% representando a 33 participantes de la muestra.

Figura V Nivel de instrucción:

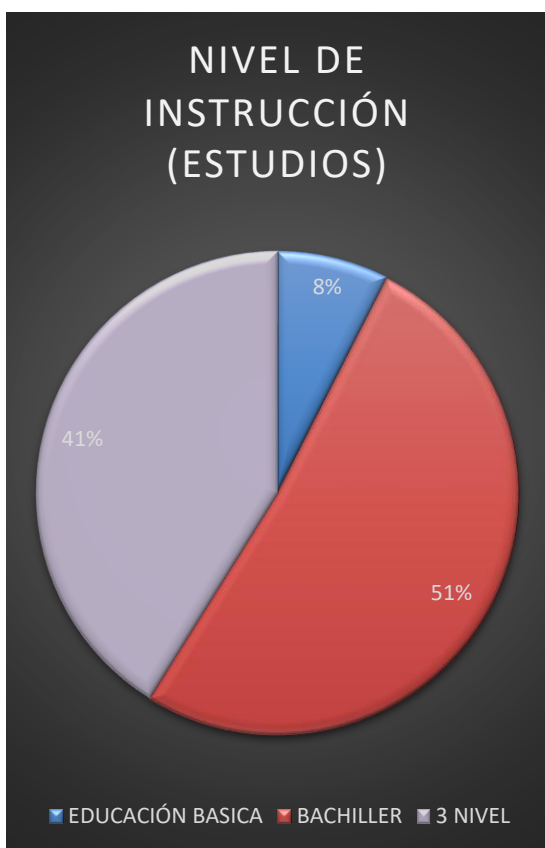


Figura V. - Correspondiente a los niveles de instrucción (estudios) de los participantes se representan de la siguiente manera, 8 participantes representando un 8% llegaron hasta Educación Basica, 55 participantes representando un 51% llegaron hasta el bachiller y 44 participantes el cual representa un 41% llegaron hasta o se encuentran cursando en 3 nivel.

Figura VI Tiempo que llevan jugando:

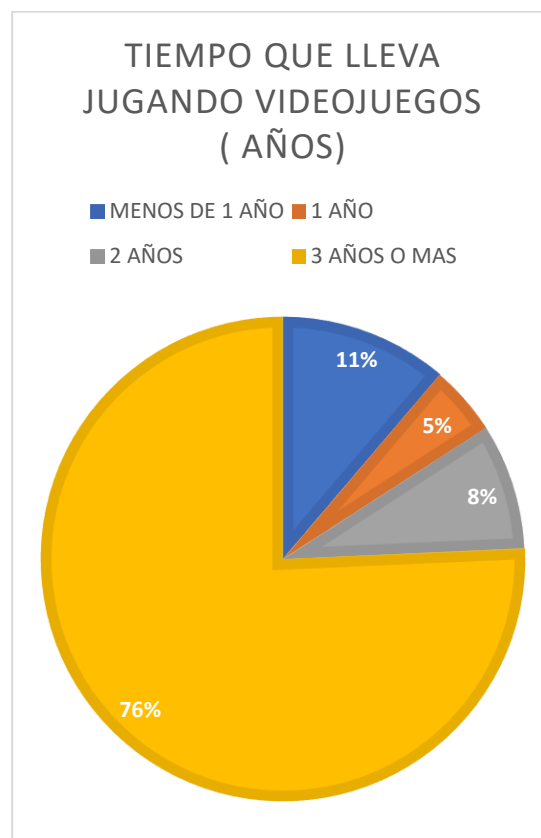


Figura VI. – Como se puede observar la gráfica se muestra el tiempo que llevan jugando videojuegos, en la cual el 11% el cual está representado por 12 participantes llevan menos de un año jugando, el 5% el cual está representado por 5 participantes llevan 1 año jugando, el 8% el cual está representado por 9 participantes llevan 2 años jugando, y el 76% el cual es representando por 81 participantes llevan 3 o más años jugando.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Figura VII Test de dependencia a los videojuegos (TDV):

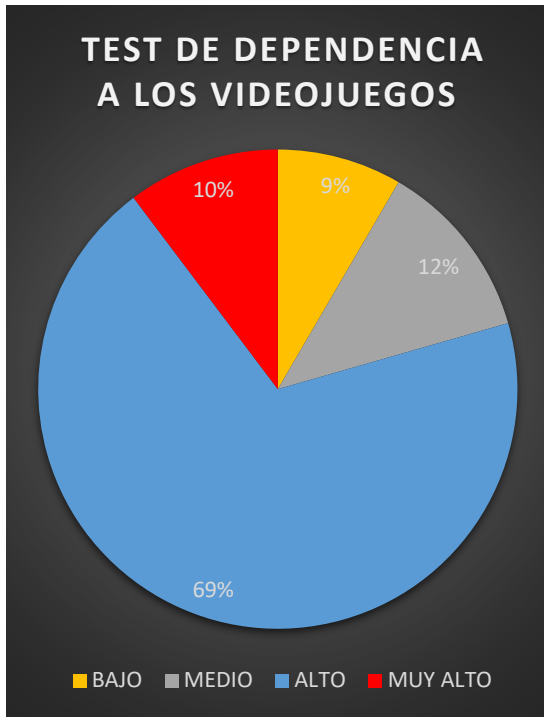


Figura VII. - En los resultados del test de dependencia a los videojuegos (TDV) arroja que un 9% representado por 9 participantes muestran un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 12% representado por 13 participantes muestran un nivel medio de dependencia a los videojuegos, el 69% representado por el 74 por ciento de participantes muestran un nivel alto de dependencia a los videojuegos, el 10% representando por 11 participantes muestran niveles muy altos de dependencia a los videojuegos.

Figura VIII Escala de Habilidades Sociales (EHS):



Figura VIII. - Como podemos observar los resultados de test de escalas de habilidades sociales (EHS) nos arroja que el 49.53% representado por 53 participantes muestran niveles moderados de habilidades sociales y el 50,47% representado por 54 participantes muestran altos niveles de habilidades sociales.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Figura IX: En relación al objetivo general las correlaciones entre variables

Correlaciones

			TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	-.260**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	107	107
	ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES	Coeficiente de correlación	-.260**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	107	107

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

Figura IX Como se puede observar en la presente tabla de correlaciones entre la variable de ludopatía y las habilidades sociales, se encuentra que hay una correlación negativa significativamente de $-.260^{**}$, es decir, a mayor dependencia hay menor habilidades sociales de los participantes.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Figura X: En relación al objetivo 3: Correlacionar la variable Ludopatía con los datos sociodemográficos.

			Correlaciones						
			TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	EDAD	SEXO	PAIS DE RESIDENCIA	ESTADO CIVIL	NIVEL DE INSTRUCCION	TIEMPO QUE LLEVA JUGANDO VIDEOJUEGOS
Rho de Spearman	TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	Coefficiente de correlación	--						
		Sig. (bilateral)							
		N	107						
EDAD		Coefficiente de correlación	.208*	--					
		Sig. (bilateral)	.032						
		N	107	107					
SEXO		Coefficiente de correlación	-.273**	-.171	--				
		Sig. (bilateral)	.004	.078					
		N	107	107	107				
PAIS DE RESIDENCIA		Coefficiente de correlación	.087	.262**	-.147	--			
		Sig. (bilateral)	.375	.007	.131				
		N	107	107	107	107			
ESTADO CIVIL		Coefficiente de correlación	.212*	.249**	.127	.121	--		
		Sig. (bilateral)	.028	.010	.192	.215			
		N	107	107	107	107	107		
NIVEL DE INSTRUCCION		Coefficiente de correlación	.017	.284**	-.034	.101	.010	--	
		Sig. (bilateral)	.864	.003	.729	.303	.921		
		N	107	107	107	107	107	107	
TIEMPO QUE LLEVA JUGANDO VIDEOJUEGOS		Coefficiente de correlación	.351**	.338**	-.381**	.174	.159	-.084	--
		Sig. (bilateral)	<.001	<.001	<.001	.073	.102	.387	
		N	107	107	107	107	107	107	107

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).
 **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Figura X Como podemos observar en la presente tabla de correlación entre la variable Ludopatía y los datos socio demográficos:

- Edad: podemos observar una correlación significativa de .208* con dependencia a los videojuegos.
- Sexo: podemos encontrar una correlación muy significativamente negativa de -.273** con dependencia a los videojuegos, es decir, el sexo con menor número de participantes en este caso el sexo masculino, muestra mayor dependencia a los videojuegos.
- Estado Civil: podemos encontrar una correlación significativa de .212* con dependencia a los videojuegos, es decir, con respecto a los resultados presentados con anterioridad sobre el estado civil, se puede interpretar en que el resultado con mayor número de participantes en este caso las personas solteras/os, presentan una mayor dependencia a los videojuegos.
- Tiempo que lleva jugando videojuegos: podemos encontrar una correlación muy significativa de .351** con dependencia a los videojuegos, es decir, a mayor tiempo lleve jugando mayor dependencia se puede encontrar en los participantes.

En los demás aspectos sociodemográficos no representan una significancia tan notoria con la dependencia a los videojuegos como los aspectos mencionados con anterioridad.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

4. Discusión y Conclusiones.

DISCUSIÓN

En relación con el objetivo general, en Mamani y Yupanqui, (2018) presentan una correlación del $-.132$ mostrando una correlación negativa con baja significancia entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, es decir, los niveles bajos de dependencia existen mayor probabilidad en el desarrollo de habilidades sociales, como también se puede encontrar en Chalco y Guzman. (2018) nos presenta una correlación de $-.139$, es decir, como plasma en su investigación “Encontramos que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados”, en cambio, en la presente investigación se presenta una correlación de $-.260^{**}$ demostrando una correlación negativa con alta significancia demostrando que a mayor dependencia de los videojuegos menos desarrollo de habilidad social.

En relación con los resultados obtenidos sobre la adicción a los videojuegos en Flores. (2022) muestran que el 79% demostraban una dependencia baja, 19.8% dependencia media y una dependencia alta del 1.2% en cambio en este estudio se muestra solo el 9% de dependencia baja, un 12% de dependencia moderada, un 79% en dependencia alta y muy elevada, por otro lado en los resultados de las habilidades sociales en Flores. (2022) encontramos que los valores normales de habilidades sociales son representados por un 53,1%, mientras que solo el 3,7% presenta niveles altos o

excelentes de desarrollo de habilidades sociales, a diferencia de la presente investigación se muestran que el 49.53% de habilidades moderadas y el 50.47% de desarrollo de habilidades sociales altas.

CONCLUSIONES

En relación con el objetivo general se demuestra una relación estadística inversamente significativa correlacional entre la variable de ludopatía y las relaciones interpersonales de $-.260^{**}$, que nos queremos demostrar que a mayor adicción a los videojuegos hay un menor desarrollo habilidad social en los participantes de esta investigación.

En las relaciones interpersonales se pudo identificar una similitud entre los resultados de mediana y altas habilidades sociales mostrando un porcentaje similar en ambas categorías demostrando un 49.53% y un 50.47% respectivamente, demostrando que, a pesar de un gran porcentaje en los niveles de ludopatía.

Entre los principales resultados de la investigación los niveles de ludopatía de los adultos jóvenes de Latinoamérica se muestran una gran parte de la muestra presenta niveles alto en un 79% y muy altos de adicción a los videojuegos, no obstante, mostrando e 21% de los participantes entre los niveles medios y bajos de adicciones

En relación con el objetivo específico numero 3 se comprueba que existe una relación entre la ludopatía y los datos sociodemográficos como edad, estado civil y tiempo que lleva jugando con una correlación positiva significativa, también, presenta una relación con el dato

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

sociodemográfico sexo con una correlación negativa estadísticamente muy significativa.

5. Limitaciones

Las limitaciones diferentes limitaciones encontradas en el desarrollo de esta investigación son:

- a) Dificultades en encontrar los test precisos y completos para la recolección de datos.
- b) Dificultades en la recolección de datos requerido para el desarrollo de la investigación.
- c) Dificultades en el procesamiento de datos, por múltiples respuestas fuera de los parámetros requeridos.

6. Recomendaciones

- a) Una de las principales recomendaciones y la que me presento una mayor dificultad, buscar instrumentos detallados y completos ya que en una gran parte de los test se encuentran múltiples variantes lo cual es beneficioso investigar y llegar a el documento original y principal.
- b) La definición clara y precisa del tema y variables de investigación es un punto clave para tener parámetros estandarizado y no tener problemas en encontrar los diferentes materiales que se requieran.
- c) Se recomiendo ampliar la muestra de la investigación.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albor-Chadid, L. I., Malaver, V. A., Palacio, L. G., Hernández, D. A.

S., & Ballestas, G. A. V. (2023). Relaciones interpersonales afectivas entre parejas de adultos jóvenes con historia de maltrato psicológico intrafamiliar. *Tejidos Sociales*, 5(1), Article 1.

<https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/tejsociales/article/view/6305>

Becoña Iglesias, E. (2005). *Bases científicas de la prevención de las drogodependencias*. Ministerio de Sanidad y Consumo.

Benítez, B. (s. f.-b). *LLAASS BBAASSEESS SSOOCCIIAALLEESS DDEE LLA A LLUUDDOOPPAATTÍIAA*.

Borda, P., Dabenigno, V., & Freidin, B. (2017). *Estrategias para el análisis de datos cualitativos*. D - IIGG.

Castaño Pérez, G. A. (2011). *La ludopatía*. Universidad Católica Luis Amigó.

Castrillo, C. J. H. (2024). Paradigma Positivista. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 12(24), Article 24. <https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660>

Cuijpers, P., van Straten, A., Andersson, G., & van Oppen, P. (2008). Psychotherapy for depression in adults: A meta-analysis of comparative outcome studies. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 76(6), 909-922. <https://doi.org/10.1037/a0013075>

de Espinosa. (s. f.). - *FUNDAMENTOS DE DERECHO* -.

Estrada, D. S. L., Vera, P. E. L., Taboada, M. M. M., & Juárez, R. S. (2020). La comunicación asertiva: Una

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA

- estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales. *Revista Latinoamericana de Difusión Científica*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.38186/difcie.23.06>
- Fernández, C. J., & Márquez, I. (s. f.). *Historias de vida: Percepciones y vivencias de la ludopatía*.
- Flórez Mendoza, M. Y., & Franco Gil, G. I. (2012). Ludopatía y estrategias de afrontamiento en personas. *reponame:Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia*. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/2178>
- Gamarra-Moscoso, M. A., & Flores-Mamani, E. (2020). Pensamiento creativo y relaciones interpersonales en estudiantes universitarios. *Investigación Valdizana*, 14(3), 159-168. <https://doi.org/10.33554/riv.14.3.742>
- García, F. M. C., Bajaña, B. G. L., Cruz, J. H. C., & Silva, L. L. R. (2023a). Relaciones interpersonales en la convivencia personal. *RECIMUNDO*, 7(1), Article 1. [https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(1\).enero.2023.372-380](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(1).enero.2023.372-380)
- García, F. M. C., Bajaña, B. G. L., Cruz, J. H. C., & Silva, L. L. R. (2023b). Relaciones interpersonales en la convivencia personal. *RECIMUNDO*, 7(1), Article 1. [https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(1\).enero.2023.372-380](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(1).enero.2023.372-380)
- García, F. M. C., Bajaña, B. G. L., Cruz, J. H. C., & Silva, L. L. R. (2023c). Relaciones interpersonales en la convivencia personal. *RECIMUNDO*, 7(1), Article 1. [https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(1\).enero.2023.372-380](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(1).enero.2023.372-380)
- Habilidades sociales para la vida: Empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados | *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*. (s. f.). Recuperado 23 de abril de 2025, de <https://investigiumire.unicesmag.edu.co/index.php/ire/article/view/356>
- Hernández Cruz, M. E., Bujardón Mendoza, A., Hernández Cruz, M. E., & Bujardón Mendoza, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas*, 20(3), 606-624.
- Jimenez, C. Y., Arrieta, K. P. F., & Ruiz, N. A. P. (s. f.). *Factores emocionales que inciden en las relaciones interpersonales y de pareja de los jóvenes y adultos provenientes de familias monoparentales en el departamento del Atlántico*. *LECT85.pdf*. (s. f.). Recuperado 21 de mayo de 2025, de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT85.pdf
- Luque, C., Coaguila, G., & Aymet, K. (s. f.). *USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL ÁREA DE INGENIERÍAS DE LA UNSA*.
- Mamani, S. M. A., & Yupanqui, S. N. P. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA

- educativa estatal de Lima Este.
Revista Muro de la Investigación, 3(2), Article 2.
<https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Merizalde, K. E. U., Freire, A. H. A., Castillo, F. M. P., & Moran, G. M. J. (2022a). Inteligencia emocional y relaciones interpersonales en niños de Educación Básica. *Tesla Revista Científica*, 2(2), Article 2.
<https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e108>
- Merizalde, K. E. U., Freire, A. H. A., Castillo, F. M. P., & Moran, G. M. J. (2022b). Inteligencia emocional y relaciones interpersonales en niños de Educación Básica. *Tesla Revista Científica*, 2(2), Article 2.
<https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e108>
- Morales-Ramírez, M., Ramírez-Aranda, J. M., Avilés-Cura, M., & Garza-Elizondo, T. (s. f.). *La ludopatía, problema de salud actual: ¿qué puede hacer el médico familiar?*
- Mostacero, M. S. P., & Gago, D. O. (2021). Influencia de la comunicación no verbal en las relaciones interpersonales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), Article 4.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.591
- Porto, N. C., Ñuste, G. A. L., & González, M. R. (2025). Percepción sobre las dimensiones emocionales relacionadas a la ludopatía en la comunidad académica de psicología de la Sergio Arboleda. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(2), Article 2.
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3615>
- Prieto Hojas, R. B. (2024). *La ludopatía y su impacto en el rendimiento laboral de la población Centennial de Guayaquil* [bachelorThesis].
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28948>
- Ramírez Agurto, J. N., & Tesén Arroyo, J. (2022). Las relaciones interpersonales y la calidad educativa. *TecnoHumanismo*, 2(3), 17-34.
- Ramírez, M. N. A. C., Torres, M. W. Y. A., Jiménez, M. J. del C. R., & Sánchez, M. D. A. M. (2021). Las relaciones interpersonales en el desempeño laboral docente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), Article 4.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.766
- Reporte Ludopotía en Argentina.pdf*. (s. f.). Recuperado 24 de abril de 2025, de https://eljuegolegal.com/wp-content/uploads/2016/10/Reporte_Ludopot%C3%ADa_en_Argentina.pdf
- Reyes, E. G. de P. (s. f.). *Judith Beck—Terapia Cognitiva Conceptos Básicos y Profundización*. Recuperado 26 de mayo de 2025, de https://www.academia.edu/35126840/Judith_Beck_Terapia_Cognitiva_Conceptos_B%C3%A1sicos_y_Profundizaci%C3%B3n
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA

- Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Rodrigo Martín, I., Rodrigo Martín, L., & Viniegra, L. M. (2020). Educación, Valores, Tecnología y Música. Hacia un modelo inclusivo que apueste por la igualdad y las relaciones interpersonales. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical - RECIEM*, 17, 33-47.
<https://doi.org/10.5209/reciem.64141>
- Romero-Iribas, D. A. M., & Priego, D. C. M. (2017). Topografía de las relaciones interpersonales en la postmodernidad: Amistad y educación. *revista española de pedagogía*.
- Silva, J. P. R., González, Y. M., Moreno, A. R. A., & García, L. (2012). La ludopatía en el Casino Rembrant. *Desarrollo & Gestión*, 9, Article 9.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/DYG/article/view/410>
T037_71972369_T.pdf. (s. f.). Recuperado 12 de junio de 2025, de https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5229/T037_71972369_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tomás Benlloch, M. C. (2019). Impacto de los factores socio-ambientales en la ludopatía y su relación con la necesidad de la prevención a través de normativas del juego.
- Consideraciones sobre el Anteproyecto de la Ley del Juego d. *Rev. esp. drogodepend*, 92-104.
- Toro Jaramillo, L. F. (2020). *Fortalecimiento de las relaciones interpersonales desde los lenguajes expresivos por medio de estrategias lúdico-pedagógicas en la institución educativa Jesús María—El Rosal*.
<https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/781>
- Urbina, D. M. J. (2022). Ludopatía en la tradición «Amor de madre. Crónica de la época del virrey “Brazo de Plata”» de Ricardo Palma. *El Palma de la Juventud*, 4(5), Article 5.
<https://doi.org/10.31381/epdlj.v4i5.4877>
- Vista de Habilidades sociales para la vida: Empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados*. (s. f.). Recuperado 23 de abril de 2025, de <https://investigumire.unicesmag.edu.co/index.php/ire/article/view/356/394>
- Vizcaíno, Y. Y. M. (s. f.). *Factores involucrados en la calidad de vida laboral para el ejercicio de la enfermería*.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

AGRADECIMIENTOS.

Quiero manifestar mi sincero agradecimiento a mi tutor de tesis, al Ps. Ind. Edwin Valencia González, Msc., y profesor de titulación Ps. Luis Iriarte Pérez PhD por su guía constante y su valiosa colaboración durante todo el proceso de esta investigación. También expreso mi gratitud a los docentes de la carrera de Psicología, quienes han aportado significativamente a mi formación académica y profesional. Agradezco especialmente a los participantes del estudio por su tiempo y disposición, lo cual fue clave para alcanzar los objetivos de esta investigación.

DEDICATORIA.

La presente investigación está dedicada con profundo afecto a mis padres y hermanos, cuyo amor incondicional, apoyo, esfuerzo y ejemplo han sido un pilar fundamental en mi desarrollo. Agradezco también a mi familia por su respaldo continuo y por motivarme a seguir adelante. A mis amigos/as y personas cercanas, por estar presentes a lo largo de este recorrido. Y a mí mismo, por mantenerme firme en cada paso hacia mis metas, a pesar de las dificultades.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

8. ANEXOS.

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA

B I U ↻ ✕

La presente investigación titulada "RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMÉRICA" tiene como objetivo determinar la relación entre los rasgos ludopatas y las relaciones interpersonales en adultos jóvenes de latinoamérica. A continuación se presentarán preguntas relacionadas con dos instrumentos psicológicos. El primer instrumento se titula "(IDV)TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS" y consta de 25 preguntas. El segundo instrumento se titula "Escala de Habilidades Sociales" y consta de 33 preguntas. Es importante señalar que el docente y los estudiantes que participan en la presente investigación, asumen la responsabilidad de proteger la información personal de cada participante y utilizar esta información anónima únicamente para fines de investigación en caso de presentar algún tipo de molestia o no tener la posibilidad de seguir en el formulario puede optar por la decisión de abandonar este test.

Requisitos

- 1- ser mayor de 18 años
- 2- vivir en latinoamerica
- 3-tener el habito de jugar entre tres o mas veces por semana

¿ACEPTA PARTICIPAR EN ESTE ESTUDIO? *

Sí

No

Figura XI consentimiento de test

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Sección 2 de 4

Datos del participante ✕ ⋮

Descripción (opcional)

EDAD *

Texto de respuesta corta

SEXO *

MASCULINO

FEMENINO

PAIS DE RESIDENCIA O DONDE VIVE (USAR MAYUSCULAS) *

Texto de respuesta corta

Figura XII datos sociodemográficos (parte 1)

Sección 3 de 4

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS ✕ ⋮

El TDV es una herramienta de evaluación utilizada para medir el grado de dependencia o adicción a los videojuegos en una persona. Se basa en criterios psicológicos y comportamentales, identificando aspectos como la frecuencia de uso, el impacto en la vida cotidiana, el control sobre el tiempo de juego y la interferencia con responsabilidades académicas, laborales o sociales.

INDICA EN QUÉ MEDIDA ESTAS DE ACUERDO O EN DESACUERDO CON LAS SIGUIENTES FRASES SOBRE EL USO QUE HACES DE LOS VIDEOJUEGOS (TANTO DE VIDEOCONSOLAS, COMO DE PC), TOMA COMO REFERENCIA LA SIGUIENTE ESCALA

0: TOTALMENTE EN DESACUERDO
1: UN POCO EN DESACUERDO
2: NEUTRAL
3: UN POCO DE ACUERDO
4: TOTALMENTE DE ACUERDO

1- Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé *

0 - TOTALMENTE EN DESACUERDO

Figura XIII test de dependencia a los videojuegos

RELACIONES INTERPERSONALES Y LUDOPATÍA EN ADULTOS JÓVENES DE LATINOAMERICA

Sección 4 de 4

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (EHS)

La EHS es un instrumento diseñado para evaluar las habilidades sociales de una persona, como la comunicación efectiva, la empatía, la asertividad y la capacidad de resolver conflictos. Se utiliza en contextos educativos y clínicos para identificar fortalezas y áreas de mejora en la interacción social.

INSTRUCCIONES

A continuación aparecen frases que describen diversas situaciones, se trata de que las lea muy atentamente y responda en qué medida se identifica o no con cada una de ellas, si le describe o no. No hay respuestas correctas ni incorrectas, lo importante es que responda con la máxima sinceridad posible.

Para responder utilice la siguiente clave:

A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra
C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así
D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

1. A veces evito hacer preguntas por miedo a ser estúpido *

A- No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.

B- No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra

C- Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así

D- Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

2. Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc. para preguntar algo *

Figura XIV test de ESCALAS DE HABILIDADES SOCIALES