

# Uso problemático de los videojuegos como predictor del desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación básica

Problematic video game use as a predictor of social skill development among elementary school students

Katerin Valdez-Castro<sup>1a</sup>, Sadith Soncco-Champi<sup>2a</sup>, Edwin Gustavo Estrada-Araoz<sup>3a\*</sup>, Néstor Antonio Gallegos-Ramos<sup>4a</sup>

## RESUMEN

**Introducción:** En los últimos años, la preocupación por el uso problemático de los videojuegos ha aumentado significativamente debido a sus posibles efectos negativos en el desarrollo de habilidades sociales, especialmente durante la infancia y la preadolescencia, etapas clave para la adquisición de competencias interpersonales. **Objetivo:** Determinar si el uso problemático de los videojuegos predice significativamente el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes peruanos del quinto y sexto grado de educación primaria. **Métodos:** Estudio cuantitativo, no experimental, predictivo y transversal. La muestra estuvo conformada por 214 estudiantes de ambos sexos que cursaban el quinto y sexto grado de

educación primaria, quienes respondieron la Prueba de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales, instrumentos con adecuadas propiedades psicométricas. **Resultados:** Se encontró una correlación negativa y significativa entre el uso problemático de videojuegos y las habilidades sociales ( $r = -0,263$ ;  $p < 0,01$ ). Además, el análisis de regresión lineal simple indicó que el uso problemático predice significativamente las habilidades sociales ( $\beta = -0,263$ ;  $p < 0,01$ ), explicando el 6,5 % de su variabilidad ( $R^2$  ajustado = 0,065). Finalmente, el estadístico Durbin-Watson (1,920) evidenció independencia de los residuos, respaldando la validez del modelo.

**Conclusiones:** Se concluye que el uso problemático de los videojuegos predice significativamente el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos del quinto y sexto grado de educación primaria. El modelo de regresión mostró un efecto negativo y estadísticamente significativo, lo que indica que un mayor nivel de uso problemático se asocia con un menor desarrollo de habilidades sociales en esta población.

**Palabras clave:** Juegos de video, habilidades sociales, estudiantes, adicción a los videojuegos, salud mental.

DOI: <https://doi.org/10.47307/GMC.2025.133.3.15>

ORCID ID: 0009-0007-2997-8490<sup>1</sup>

ORCID ID: 0009-0007-8313-2883<sup>2</sup>

ORCID ID: 0000-0003-4159-934X<sup>3</sup>

ORCID ID: 0000-0003-1436-9207<sup>4</sup>

<sup>a</sup>Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, Perú.

\*Autor para correspondencia: [gestrada@unamad.edu.pe](mailto:gestrada@unamad.edu.pe)

Recibido: 3 de julio 2025

Aceptado: 18 agosto 2025

## SUMMARY

**Introduction:** In recent years, concern about problematic video game use has increased significantly

due to its potential adverse effects on the development of social skills, particularly during childhood and preadolescence, key stages for acquiring interpersonal competencies. **Objective:** To determine whether problematic video game use significantly predicts the development of social skills among Peruvian students in the fifth and sixth grades of primary education. **Methods:** This study employed a quantitative, non-experimental, predictive, and cross-sectional design. The sample consisted of 214 students, both male and female, enrolled in the fifth and sixth grades of primary school. They completed the Video Game Dependency Test and the Social Skills Questionnaire, both of which demonstrated adequate psychometric properties. **Results:** A negative and significant correlation was found between problematic video game use and social skills ( $r = -0.263, p < 0.01$ ). In addition, simple linear regression analysis revealed that problematic use significantly predicts social skills ( $\beta = -0.263, p < 0.01$ ), accounting for 6.5 % of its variability (adjusted  $R^2 = 0.065$ ). Finally, the Durbin-Watson statistics (1.920) evidenced independence of the residuals, supporting the validity of the model. **Conclusions:** It is concluded that problematic video game use significantly predicts the development of social skills in Peruvian students in the fifth and sixth grades of primary education. The regression model showed a negative and statistically significant effect, indicating that higher levels of problematic use are associated with lower development of social skills in this population.

**Keywords:** Video games, social skills, students, video game addiction, mental health.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los videojuegos forman parte del entorno cotidiano de millones de niños y adolescentes en edades escolares, convirtiéndose en una de las principales formas de entretenimiento (1). Desde edades tempranas, los niños acceden con facilidad a diversas plataformas digitales que les permiten jugar, competir y socializar en entornos virtuales (2). Esta presencia constante de los videojuegos ha generado tanto interés como preocupación, especialmente cuando su uso se vuelve excesivo y comienza a desplazar otras actividades esenciales para el desarrollo infantil, como el estudio, el juego físico o la interacción directa con sus pares (3).

En este contexto, surge la necesidad de examinar una forma específica de consumo digital que ha comenzado a ser identificada como

riesgosa en la infancia y preadolescencia: el uso problemático de los videojuegos, entendido como una forma de consumo excesiva y descontrolada que interfiere negativamente en la vida cotidiana de quien lo practica (4). A diferencia del uso recreativo o moderado, el uso problemático de los videojuegos se caracteriza por la dificultad para limitar el tiempo de juego, la necesidad constante de estar conectado, y la prioridad que se otorga al videojuego sobre otras actividades importantes, como las tareas escolares, la convivencia familiar o el descanso (5). En el caso de los niños en edad escolar, este tipo de comportamiento puede pasar desapercibido al principio, pero con el tiempo comienza a afectar distintas áreas de su vida (6).

Entre las principales causas que pueden conducir a un uso problemático se encuentran factores individuales, familiares y sociales (7). A nivel personal, algunos estudiantes pueden recurrir a los videojuegos como una vía de escape ante emociones negativas, como el aburrimiento, la tristeza o la frustración (8). En el entorno familiar, la falta de supervisión o de límites claros sobre el uso de dispositivos electrónicos puede facilitar un acceso prolongado e inadecuado (9). Además, la presión del grupo de pares, el atractivo de los juegos en línea y la gamificación constante que ofrecen estas plataformas refuerzan la necesidad de permanecer conectados por más tiempo del recomendable (10).

Las consecuencias del uso problemático de los videojuegos en estudiantes de educación primaria pueden ser significativas. Una revisión sistemática encontró que, a corto plazo, se observa una disminución en el rendimiento académico, dificultades para concentrarse y alteraciones en los hábitos de sueño (11). A mediano y largo plazo, el uso problemático puede afectar la salud emocional y limitar el desarrollo de habilidades sociales, ya que reduce el tiempo destinado a la interacción presencial y al aprendizaje de normas de convivencia (12,13). Este aislamiento progresivo puede influir negativamente en la autoestima, en la capacidad de resolver conflictos y en la adaptación escolar, comprometiendo aspectos necesarios para el desarrollo integral de los niños (14,15).

Una de las áreas que puede verse más comprometida por el uso excesivo de videojuegos es el desarrollo de las habilidades sociales,

especialmente en la etapa escolar, donde estas competencias comienzan a consolidarse de manera decisiva (16). A través de la interacción con sus pares, los niños aprenden a expresar emociones, resolver conflictos, colaborar en grupo y establecer relaciones de confianza, elementos fundamentales para su bienestar y adaptación en el ambiente escolar (17). Sin embargo, cuando el tiempo dedicado a los videojuegos sustituye o limita estos espacios de interacción directa, se reduce la oportunidad de practicar y fortalecer dichas habilidades, generando posibles rezagos en su desarrollo interpersonal (18).

El adecuado desenvolvimiento social en la infancia depende en gran medida del entorno en el que se desarrollen los niños (19). La escuela y el hogar son los principales espacios donde los estudiantes tienen la posibilidad de aprender a comunicarse con asertividad, a respetar turnos, a comprender las emociones de los demás y a actuar con empatía (20). Estas competencias no solo favorecen una convivencia armónica, sino que también contribuyen a una mejor autoestima y a un sentido de pertenencia dentro del grupo (21). Cuando estas experiencias son reemplazadas por interacciones virtuales limitadas o centradas en dinámicas competitivas propias de muchos videojuegos, los procesos de socialización pueden volverse más superficiales o disfuncionales (22).

En ese sentido, la disminución de habilidades sociales en estudiantes que presentan un uso problemático de los videojuegos puede manifestarse en diversas formas, como dificultades para entablar conversaciones, escasa tolerancia a la frustración, retraimiento, o una tendencia al aislamiento (23). Estas limitaciones no solo afectan su rendimiento académico y participación en clase, sino también su capacidad de establecer vínculos sanos con sus compañeros (24). De ahí la importancia de analizar con mayor profundidad cómo ciertos hábitos digitales pueden estar incidiendo negativamente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de educación primaria, y qué estrategias podrían aplicarse desde el ámbito educativo y familiar para mitigar sus efectos.

Existen muy pocas investigaciones que aborden de manera específica la relación entre el uso problemático de los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes

de educación primaria, lo que evidencia una importante brecha en el conocimiento sobre esta etapa formativa. No obstante, algunos estudios preliminares permiten advertir ciertos patrones preocupantes. Alborzi y Torabi (25) encontraron que la frecuencia en el uso de videojuegos tenía un efecto predictivo sobre el desarrollo de habilidades sociales, afectando directamente la calidad de las relaciones interpersonales entre escolares. Xu y col. (13) identificaron que la participación constante en juegos en línea perjudicaba competencias como la toma de decisiones y la autoconfianza. De igual manera, Zegaray y Torres (26) señalaron que el uso habitual de videojuegos podía deteriorar la convivencia entre estudiantes, al propiciar actitudes agresivas y dificultades comunicativas. Estos hallazgos, aunque aún limitados, destacan la necesidad de seguir investigando este fenómeno en contextos escolares específicos.

A partir de la evidencia, resulta necesario profundizar en el análisis del uso problemático de los videojuegos como posible factor que afecta el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación primaria. En una etapa en la que las experiencias interpersonales presenciales son clave para la construcción de vínculos, la expresión emocional y la adaptación al entorno escolar, preocupa que estas se vean desplazadas por prácticas digitales excesivas que podrían limitar la interacción directa con los pares. Considerando la escasa evidencia empírica centrada en esta población específica, esta investigación busca contribuir al conocimiento del fenómeno, generando información útil para orientar intervenciones desde el ámbito educativo y familiar.

Finalmente, el objetivo de la presente investigación fue determinar si el uso problemático de los videojuegos predice significativamente el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes peruanos del quinto y sexto grado de educación primaria.

## MÉTODOS

Esta investigación se enmarcó en el enfoque cuantitativo, lo que permitió recolectar y analizar datos numéricos para examinar las variables de

forma objetiva. El diseño fue no experimental, ya que las variables no fueron manipuladas deliberadamente, sino que se observaron en su contexto natural. Asimismo, el estudio fue predictivo.

La población del estudio estuvo conformada por 484 estudiantes de ambos sexos matriculados en los grados quinto y sexto de educación primaria, pertenecientes a una institución educativa pública ubicada en la Amazonía peruana. Con el propósito de obtener una muestra representativa, se empleó un muestreo probabilístico, considerando un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %. A partir de estos parámetros, se determinó una muestra final compuesta por 214 estudiantes.

La recolección de datos se llevó a cabo mediante dos instrumentos. El primer instrumento fue la Prueba de Dependencia a los Videojuegos, el cual fue adaptado al contexto peruano por Salas y col. (27). Este instrumento consta de 25 ítems que se evalúan cuantitativamente mediante una escala tipo Likert de 5 puntos, que va desde 1 (nunca) hasta 5 (siempre), distribuidos en cuatro dimensiones: abstinencia (ítems 1 al 10), abuso y tolerancia (ítems 11 al 15), problemas causados por los videojuegos (ítems 16 al 19) y dificultad para el control (ítems 20 al 25). Las propiedades psicométricas de la prueba fueron establecidas en un estudio previo realizado en Perú (5), en el cual se determinó que el instrumento presenta un nivel adecuado de validez basada en el contenido ( $V$  de Aiken = 0,898) y una alta confiabilidad ( $\alpha$  = 0,838).

El segundo instrumento fue el Cuestionario de Habilidades Sociales, elaborado por el Ministerio de Salud (28). Este instrumento está compuesto por 42 ítems tipo Likert con cinco alternativas de respuesta que van desde 1 (nunca) hasta 5 (siempre), distribuidos en cinco dimensiones: habilidades sociales relacionadas con derechos y deberes, habilidades sociales relacionadas con la comunicación, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades sociales alternativas a la agresión y habilidades sociales para el manejo del estrés. En un estudio previo (29) se determinó que el cuestionario presentaba propiedades psicométricas adecuadas ( $V$  de Aiken = 0,850;  $\alpha$  = 0,832).

Para llevar a cabo la recolección de datos, se obtuvo previamente la autorización de

las autoridades de la institución educativa. Posteriormente, se procedió a aplicar los instrumentos de forma presencial en las aulas, en horarios coordinados con los docentes responsables. Antes de iniciar, se brindó a los estudiantes una explicación clara y sencilla sobre el propósito del estudio y las instrucciones necesarias para el adecuado desarrollo de la actividad. La aplicación fue supervisada en todo momento por el equipo investigador, asegurando un ambiente adecuado y respetuoso. El proceso tuvo una duración aproximada de 25 minutos por grupo. Una vez culminada la participación de los estudiantes, se procedió a revisar y asegurar la integridad de los cuestionarios para garantizar la calidad de los datos recopilados.

El análisis de datos se efectuó mediante el software estadístico SPSS versión 25. En una primera etapa, se calcularon los estadísticos descriptivos de las variables involucradas. A continuación, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson para analizar la existencia de correlaciones estadísticamente significativas entre las variables y dimensiones, considerando un nivel de significancia de  $p < 0,05$ . Finalmente, se llevó a cabo un análisis de regresión lineal con el propósito de determinar si el uso problemático de los videojuegos actúa como predictor significativo de las habilidades sociales.

La presente investigación se realizó respetando rigurosamente los principios éticos que rigen los estudios con población escolar. Se obtuvo el consentimiento informado de los padres de los estudiantes, quienes recibieron información clara y detallada sobre los objetivos, procedimientos y alcances del estudio, así como sobre los derechos de sus hijos en relación con su participación. Además, se resguardó la confidencialidad de los datos mediante el uso de códigos alfanuméricos en lugar de información personal identificable. Finalmente, se garantizaron las condiciones de bienestar e integridad de los participantes conforme a los lineamientos establecidos en la Declaración de Helsinki.

## RESULTADOS

En la Figura 1 se observa que el mayor porcentaje de estudiantes se ubicó en un nivel

moderado de uso problemático de los videojuegos (40,7 %), seguido por un nivel bajo (34,1 %), alto (15,4 %), muy bajo (7 %) y muy alto (2,8 %). Si bien la mayoría no presenta indicios severos,

preocupa que un 18,2 % se concentre en los niveles alto y muy alto, ya que esto sugiere un patrón de uso potencialmente desadaptativo.

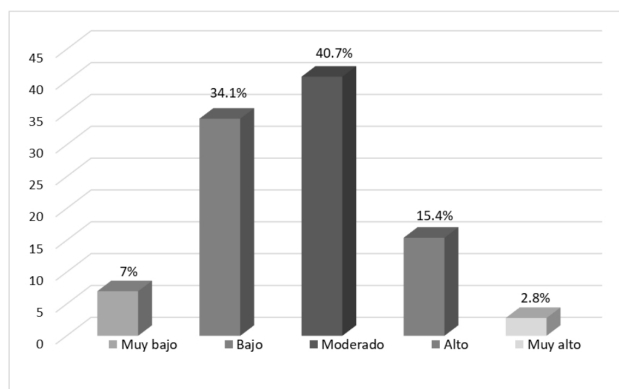


Figura 1. Resultados descriptivos de la variable uso problemático de los videojuegos.

La Figura 2 muestra que la mayoría de los estudiantes se ubicó en un nivel alto de habilidades sociales (54,7 %), seguido por un nivel muy alto (20,6 %) y moderado (22,9 %), mientras que los niveles bajo (1,4 %) y muy bajo (0,5 %) fueron poco frecuentes. Estos resultados sugieren que gran parte de la muestra posee competencias

sociales adecuadas o fortalecidas, lo cual podría favorecer su interacción, comunicación y adaptación en distintos contextos. La baja proporción de estudiantes en niveles deficitarios indica que los problemas en habilidades sociales no son predominantes en el grupo de estudiantes evaluado.

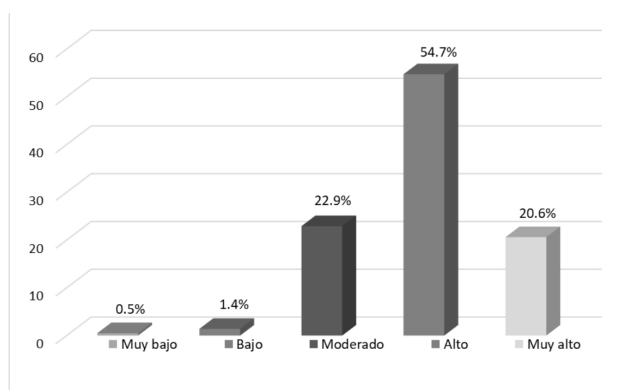


Figura 2. Resultados descriptivos de la variable habilidades sociales.

## USO PROBLEMÁTICO DE LOS VIDEOJUEGOS

Como se observa en el Cuadro 1, existe una correlación negativa y altamente significativa entre el uso problemático de los videojuegos y las habilidades sociales ( $r = -0,263$ ;  $p < 0,01$ ), lo que indica que, a medida que se incrementa el uso problemático, las habilidades sociales tienden a disminuir. Asimismo, todas las dimensiones de la variable uso problemático se relacionan negativamente con las habilidades sociales, siendo la correlación más fuerte con la dimensión

de abuso y tolerancia ( $r = -0,319$ ), seguida de problemas ocasionados ( $r = -0,224$ ), dificultad en el control ( $r = -0,219$ ) y abstinencia ( $r = -0,185$ ), todas con significancia estadística ( $p < 0,01$ ). Estos resultados muestran que los diferentes aspectos del uso disfuncional de videojuegos afectan de forma negativa el desarrollo de habilidades sociales, especialmente cuando hay tolerancia y patrones compulsivos en el uso.

Cuadro 1. Correlación entre las variables y dimensiones de estudio.

Variable y dimensiones	1	2	3	4	5	6
1. Uso problemático de los videojuegos	1	-	-	-	-	-
2. Abstinencia	0,807**	1	-	-	-	-
3. Abuso y tolerancia	0,796**	0,566**	1	-	-	-
4. Problemas ocasionados por los videojuegos	0,759**	0,428**	0,549**	1	-	-
5. Dificultad en el control	0,756**	0,380**	0,448**	0,534**	1	-
6. Habilidades sociales	-0,263**	-0,185**	-0,319**	-0,224**	-0,219*	1

\*\*  $p < 0,01$ ; \*  $p < 0,05$

El Cuadro 2 presenta los resultados del análisis de regresión lineal que evaluó el uso problemático de los videojuegos como predictor de las habilidades sociales. El modelo fue significativo ( $F = 15,760$ ,  $p < 0,01$ ) y explicó sociales ( $R^2$  ajustado = 0,065). En este sentido, el uso problemático de los videojuegos mostró un efecto negativo y significativo ( $\beta = -0,263$ ,

$p < 0,01$ ), lo que indica que, a mayor nivel de uso problemático, menor desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. Además, el estadístico Durbin-Watson (1,920) sugiere que no existen problemas de autocorrelación en los residuos del modelo, lo cual respalda la validez de los resultados obtenidos.

Cuadro 2. Análisis de regresión lineal.

Predictor	B	DE	$\beta$	t	p
(Constante)	183,068	6,311	-	29,008	0,0001
Uso problemático de videojuegos	-0,352	0,089	-0,263	-3,970	0,0001
R <sup>2</sup>			0,069		
R <sup>2</sup> ajustado			0,065		
F			15,760 ( $p < 0,01$ )		
Durbin-Watson			1,920		

Nota: Variable dependiente = Habilidades sociales.



## DISCUSIÓN

En la actualidad, la creciente popularidad de los videojuegos está modificando de manera significativa las actividades de ocio y las formas de interacción social, incluso en etapas escolares tempranas. No obstante, esta creciente inmersión en entornos virtuales puede generar conductas problemáticas, las cuales pueden incidir negativamente en el desarrollo de habilidades sociales fundamentales para una adecuada convivencia escolar. En este contexto, esta investigación se centró en determinar si el uso problemático de los videojuegos predice significativamente el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes peruanos del quinto y sexto grado de educación primaria.

Los hallazgos preliminares evidencian que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel moderado de uso problemático de los videojuegos. Esto implica que, aunque los videojuegos forman parte importante de su rutina diaria, los estudiantes aún logran mantener un equilibrio relativo con sus responsabilidades escolares y sociales. Sin embargo, se observan señales de distracción y dificultades puntuales en el manejo del tiempo, lo que sugiere la necesidad de fortalecer habilidades como el autocontrol y la autorregulación en el uso de este tipo de entretenimiento.

Los resultados expuestos contrastan con los hallazgos de Quispe (30), quien reportó una prevalencia mayor de uso problemático bajo (25,3 %) y una menor proporción de uso problemático moderado (20,6 %) en la muestra evaluada. Del mismo modo, difieren de lo encontrado por Peralta y Torres (31), quienes identificaron que el 54,1 % de los participantes presentaban un uso problemático leve de los videojuegos. En comparación, los niveles de uso problemático observados en el presente estudio fueron ligeramente más altos, lo que sugiere que los estudiantes tienden a integrar el uso de videojuegos como parte regular de sus actividades, sin que ello comprometa severamente su funcionalidad, aunque sí podría estar afectando ciertos aspectos de su desarrollo psicosocial.

Por otro lado, se identificó que la mayoría de los estudiantes presentan un alto nivel de desarrollo de habilidades sociales, lo que refleja una adecuada capacidad de comunicación, empatía

y vínculo con sus pares. Estas competencias resultan fundamentales para generar un ambiente colaborativo, respetuoso y propicio para el aprendizaje. No obstante, cerca del 25 % de los estudiantes evidencian dificultades en este ámbito, lo cual podría repercutir negativamente en el clima escolar y en su capacidad para desenvolverse eficazmente en contextos sociales.

Existen estudios previos que han reportado niveles más bajos de habilidades sociales en estudiantes. Por ejemplo, Quispe (30) encontró que los estudiantes presentaban predominantemente un nivel bajo de desarrollo en esta área, lo que evidenciaba serias dificultades para establecer y mantener relaciones interpersonales saludables. Estas limitaciones se reflejaban en comportamientos como la timidez excesiva, la escasa participación en actividades grupales y la dificultad para expresar opiniones o resolver conflictos. De manera similar, Torres y Vilca (32) reportaron bajos niveles de desarrollo de habilidades sociales, destacando la limitada capacidad de los estudiantes para interactuar y comunicarse eficazmente con sus compañeros, lo que podría afectar su integración en el entorno escolar y su rendimiento académico.

Un hallazgo interesante muestra que el uso problemático de los videojuegos predice el desarrollo de habilidades sociales, es decir, que el grado en que los estudiantes se involucran de forma compulsiva o desregulada en esta actividad permite anticipar ciertas limitaciones en su competencia social. Esta asociación no solo pone en evidencia un patrón de sustitución de la interacción real por la digital, sino que también sugiere que los ambientes virtuales, aunque altamente estimulantes, no ofrecen las mismas condiciones para practicar habilidades como la escucha activa, la autorregulación emocional o el manejo de la frustración en tiempo real. Además, podría estar indicando una tendencia creciente en los niños a encontrar en los videojuegos un refugio frente a los desafíos sociales, lo que limita la exposición necesaria para fortalecer sus vínculos con los demás y para enfrentarse a situaciones interpersonales complejas que forman parte del desarrollo social saludable.

Este resultado puede comprenderse a la luz de la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (33), la cual sostiene que los comportamientos sociales se adquieren a través de la observación e imitación

de modelos en contextos de interacción. En este sentido, cuando los estudiantes pasan largas horas expuestos a entornos virtuales con escasas o inadecuadas representaciones de habilidades sociales positivas —o incluso con modelos de conducta agresiva, individualista o competitiva—, se reduce su oportunidad de observar, practicar y reforzar conductas prosociales en situaciones reales. Además, al sustituirse las interacciones presenciales por experiencias digitales, los niños dejan de recibir retroalimentación social inmediata, que es clave para el aprendizaje de habilidades como la empatía, la comunicación efectiva o el control de impulsos. Desde esta perspectiva, el uso problemático de los videojuegos no solo limita el tiempo destinado a la convivencia con otros, sino que también condiciona los modelos de conducta que los estudiantes interiorizan y reproducen en sus relaciones cotidianas.

Existe evidencia que demuestra los efectos negativos del uso intensivo de videojuegos sobre el comportamiento social de los estudiantes. Así, Alborzi y Torabi (25) encontraron que el uso frecuente de videojuegos tenía un efecto predictivo sobre el desarrollo de habilidades sociales, lo que impactaba directamente en el comportamiento cotidiano de los escolares y en la calidad de sus relaciones interpersonales. De manera similar, Xu y col. (13) identificaron que la participación constante en juegos en línea influía de forma negativa en el desarrollo de habilidades sociales clave, como la toma de decisiones y la autoconfianza. Asimismo, Zegarra y Torres (26) concluyeron que el uso habitual de videojuegos puede deteriorar las relaciones interpersonales entre estudiantes, al promover actitudes agresivas, una comunicación inadecuada y comportamientos disruptivos dentro del entorno escolar.

Una de las principales fortalezas de este estudio radica en su originalidad, ya que son escasas las investigaciones en el contexto nacional e internacional que analicen simultáneamente el rol predictor del uso problemático de los videojuegos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de nivel primario. Esta característica le otorga un valor añadido, posicionando a la investigación como un aporte relevante y novedoso en un campo aún poco explorado. Además, el uso de instrumentos validados contribuye a garantizar la fiabilidad y validez

de los resultados, asegurando que los hallazgos reflejan de manera precisa la realidad analizada. Estos elementos metodológicos, junto con la pertinencia del problema abordado, refuerzan el valor de este estudio como referencia para futuras investigaciones en el ámbito educativo y psicosocial.

No obstante, es importante reconocer ciertas limitaciones. En primer lugar, la muestra fue pequeña y homogénea, por lo que los resultados deben interpretarse con cautela. Asimismo, se utilizaron cuestionarios autoadministrados, lo que podría haber influido en la veracidad de las respuestas debido al sesgo de deseabilidad social. Por ello, se sugiere que futuras investigaciones amplíen el número y diversidad de participantes, así como que incorporen metodologías mixtas o cualitativas que permitan una comprensión más profunda de los factores implicados. También sería recomendable utilizar técnicas de observación o entrevistas a profundidad que complementen los datos cuantitativos y ofrezcan una visión más integral del fenómeno estudiado.

## CONCLUSIONES

Nuestros hallazgos permiten concluir que el uso problemático de los videojuegos predice el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria, lo cual indica que una mayor implicación en esta conducta se asocia con un menor nivel de habilidades sociales. Esto sugiere que el uso excesivo y desregulado de videojuegos podría limitar las oportunidades de interacción social directa, afectando el desarrollo de competencias fundamentales como la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. La sobreexposición a entornos virtuales, donde las relaciones sociales suelen ser superficiales, anónimas o mediadas por la tecnología, puede reemplazar o reducir los espacios de interacción cara a cara necesarios para que los niños aprendan a expresar emociones, negociar desacuerdos o trabajar en equipo. Como consecuencia, los estudiantes pueden presentar mayores dificultades para integrarse en dinámicas grupales, establecer vínculos afectivos estables o responder adecuadamente a situaciones sociales cotidianas en el contexto escolar.



Con base en estos hallazgos, se recomienda implementar estrategias de prevención y sensibilización dirigidas a estudiantes, docentes y familias, orientadas a promover un uso equilibrado y saludable de los videojuegos. Asimismo, se sugiere incorporar programas de desarrollo socioemocional en el currículo escolar, con el fin de fortalecer las habilidades sociales desde edades tempranas. Estas acciones permitirían no solo mitigar los efectos negativos del uso problemático de los videojuegos, sino también fomentar ambientes escolares más colaborativos, empáticos y socialmente integradores.

### REFERENCIAS

1. Bu L, Ding B. A comparative study of online gaming between high-performing and low-performing students—A case from China. *Heliyon*. 2024;10(2):e24291.
2. Chu C, Paatsch L, Kervin L, Edwards S. Digital play in the early years: A systematic review. *Int J Child Comput Interact*. 2024;40:100652.
3. Clemente-Suárez VJ, Beltrán-Velasco AI, Herrero-Roldán S, Rodríguez-Besteiro S, Martínez-Guardado I, Martín-Rodríguez A, et al. Digital device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*. 2024;11(11):1299.
4. Fafde JM, Dapía MD, Isorna M, Braña F. Problematic use of video games in schooled adolescents: The role of passion. *Behav Sci*. 2024;14(11):992.
5. Estrada-Araoz EG, Gallegos NA, Paricahua JN. Gaming disorder and aggressive behavior in adolescents of regular basic education: A cross-sectional study in Peru. *Gac Med Caracas*. 2023;131(Suppl 3):S395-S404.
6. Király O, Griffiths MD, King DL, Lee HK, Lee SY, Bányai F, et al. Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *J Behav Addict*. 2018;7(3):503-517.
7. Schneider LA, King DL, Delfabbro PH. Family factors in adolescent problematic internet gaming: A systematic review. *J Behav Addict*. 2017;6(3):321-333.
8. García-Gil MÁ, Revuelta-Domínguez FI, Pedrera-Rodríguez MI, Guerra-Antequera J. Exploring video game engagement, social-emotional development, and adolescent well-being for sustainable health and quality education. *Sustainability*. 2024;16(1):99.
9. Muppalla SK, Vuppalapati S, Reddy A, Sreenivasulu H. Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*. 2023;15(6):e40608.
10. Gunuc S. Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is internet/digital game addiction contagious? *Int J High Risk Behav Addict*. 2016;6(2):e33681.
11. Peracchia S, Curcio G. Exposure to video games: Effects on sleep and on post-sleep cognitive abilities. A systematic review of experimental evidence. *Sleep Sci*. 2018;11(4):302-314.
12. Li L, Abbey C, Wang H, Zhu A, Shao T, Dai D, et al. The association between video game time and adolescent mental health: Evidence from rural China. *Int J Environ Res Public Health*. 2022;19(22):14815.
13. Xu K, Geng S, Dou D, Liu X. Relations between video game engagement and social development in children: The mediating role of executive function and age-related moderation. *Behav Sci*. 2023;13(10):833.
14. Kök H, Örsal Ö. Computer game addiction and loneliness in children. *Iran J Public Health*. 2018;47(10):1504-1510.
15. Lérica-Ayala V, Aguilar-Parra JM, Collado-Soler R, Alférez-Pastor M, Fernández-Campoy JM, Luque-de la Rosa A. Internet and video games: Causes of behavioral disorders in children and teenagers. *Children*. 2022;10(1):86.
16. Kowert R, Domahidi E, Festl R, Quandt T. Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Comput Human Behav*. 2014;36:385-390.
17. Pollak I, Stiehl KAM, Birchwood J, Schrank B, Zechner KA, Wiesner C, et al. Promoting peer connectedness through social-emotional learning: Evaluating the intervention effect mechanisms and implementation factors of a social-emotional learning programme for 9 to 12-year-olds. *J Youth Adolesc*. 2024;53(1):89-116.
18. Kowert R, Oldmeadow JA. Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Comput Human Behav*. 2015;53:556-566.
19. Li S, Tang Y, Zheng Y. How the home learning environment contributes to children's social-emotional competence: A moderated mediation model. *Front Psychol*. 2023;14:1065978.
20. Maleki M, Mardani A, Chehrzad M, Dianatinasab M, Vaismoradi M. Social skills in children at home and in preschool. *Behav Sci*. 2019;9(7):74.
21. Vila S, Gilar-Corbí R, Pozo-Rico T. Effects of student training in social skills and emotional intelligence on the behaviour and coexistence of adolescents in

- the 21<sup>st</sup> century. *Int J Environ Res Public Health*. 2021;18(10):5498.
22. Limone P, Ragni B, Toto GA. The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis. *Acta Psychol (Amst)*. 2023;241:104047.
23. Mendoza B. Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Rev Eduser*. 2023;10(1):7-17.
24. Moyolema-Ramírez P, Freire-Ruiz A, Mayorga-Mayorga D, Cosquillo-Chida J. Habilidades sociales como clave en el éxito académico. *593 Digit Publ CEIT*. 2024;9(1-1):148-162.
25. Alborzi M, Torabi M. The impact of computer games on the social skills of elementary school students: A comprehensive analysis. *Games Health J*. 2024;13(6):477-485.
26. Zegarra SJ, Torres EH. Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5<sup>o</sup> año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Horiz Rev Investig Cienc Educ*. 2021;5(18):426-433.
27. Salas E, Merino C, Chóliz M, Marco C. Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Univ Psychol*. 2017;16(4):1-13.
28. Ministerio de Salud. Modelo de abordaje de promoción de la salud en el Perú. Lima: MINSA; 2006.
29. Estrada EG, Mamani HJ, Zuloaga MC. Eficacia del programa “Convivimos felices” en el desarrollo de las habilidades sociales. *Rev Univ Soc*. 2020;12(6):332-338.
30. Quispe K. Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur [tesis de pregrado]. Lima: Universidad Autónoma del Perú; 2021.
31. Peralta L, Torres M. Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en estudiantes de un colegio estatal de Lima. *Casus*. 2020;5(3):118-129.
32. Torres C, Vilca D. Impacto de los juegos en red en las habilidades sociales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa privada “Futura School” del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa, 2018 [tesis de pregrado]. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; 2019.
33. Bandura A. Social learning theory. Englewood Cliffs (NJ): Prentice-Hall; 1977.