

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua-León.**

**Facultad de Ciencias Médicas.**

**Carrera de Psicología.**



**Tesis para optar al título de Licenciatura en Psicología**

**Tema de investigación:** Índice de empatía y grado de habilidades sociales en estudiantes que usan videojuegos violentos del colegio Madre María Luisa-León, marzo-octubre, 2016.

**Autoras:**

☞ María Elisa Luna Amador.

☞ Lusbi Naraya Reyes Benavides.

**Tutora:** MsC. Zandra Marcela Blanco.

Profesora titular Facultad de Ciencias Médicas

León, 10 de mayo de 2017.

“A la libertad por la universidad”



## Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo determinar el índice de empatía y grado de habilidades sociales que presentan los estudiantes de 4to a 6to grado que practican videojuegos violentos del colegio Madre María Luisa en el transcurso del año 2016. El tipo de estudio es descriptivo de corte transversal en el que participaron 32 estudiantes entre las edades de 9 a 12 años. Para la recolección de la información se utilizó una encuesta sociodemográfica, escala de habilidades sociales y escala de empatía de Bryant. Se realizó un análisis descriptivo y se aplicó chi cuadrado para relacionar las variables de estudio. Se tomaron en cuenta las consideraciones éticas de Helsinky.

Se encontraron como principales resultados que la mayoría de los niños que participaron viven con sus padres, tienen la edad de 10 años, cursan 4to grado, presentan una baja tendencia empática y han desarrollado medianamente las habilidades sociales primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación. Solamente existe relación estadística entre índice de empatía con las habilidades primarias y relacionadas con los sentimientos.

---

**Palabras clave:** videojuegos violentos, empatía, habilidades sociales primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación.



## Índice

<b>Introducción</b> .....	<b>3</b>
<b>Antecedentes</b> .....	<b>4</b>
<b>Planteamiento del Problema</b> .....	<b>8</b>
<b>Justificación</b> .....	<b>10</b>
<b>Objetivos</b> .....	<b>12</b>
<b>Marco Teórico</b> .....	<b>13</b>
<b>Diseño Metodológico</b> .....	<b>32</b>
<b>Resultados</b> .....	<b>42</b>
<b>Discusión</b> .....	<b>48</b>
<b>Conclusiones</b> .....	<b>52</b>
<b>Recomendaciones</b> .....	<b>54</b>
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	<b>57</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>63</b>



## Introducción

Por naturaleza, las personas somos seres sociales con un carácter pragmático, con una necesidad innata de dar y recibir afecto y de interactuar unos con otros. En la infancia, durante la etapa escolar los niños aprenden a vivir de forma satisfactoria en compañía de los demás y sus habilidades sociales se van modificando, es durante este proceso de desarrollo en el que se determinarán las bases del comportamiento adulto. Es por esto que la niñez se considera un periodo crítico en la adquisición de las habilidades sociales, ya que se produce una conjunción de factores socioemocionales y genéticos que influirán en tal proceso. Es a través de sus padres, figuras adultas importantes, pares y medios tecnológicos que por respuestas emocionales vicarias los infantes aprenden a ser empáticos (Sanmartín, Carbolell y Baños, 2011).

En este sentido, la presente investigación indaga el índice de empatía y grado de habilidades sociales que presentan los estudiantes que utilizan videojuegos violentos, a partir del cual se puede establecer un marco de discusión que permita indagar sobre cómo están las variables de estudio y si existen relación entre ellas. El presente trabajo incluye una parte teórica que fundamenta las variables de estudio y una parte empírica que incluyen los datos de la investigación así como su análisis y recomendaciones que se plantean en torno a ellos.



## Antecedentes

A continuación se presentan algunas investigaciones relacionadas con la temática que aborda la presente investigación. Cabe destacar que no se ha encontrado estudios que aborden las variables índices de empatía y videojuegos violentos.

Cáceres Guillén (2010) en su estudio *“Las habilidades sociales en la edad escolar y los problemas de las relaciones interpersonales en la infancia y la adolescencia”* señala que la niñez es un periodo crítico en la adquisición de las habilidades sociales debido a múltiples factores de carácter socioemocionales y genéticos que forman parte del proceso ya que parece existir una predisposición (temperamento o emociones básicas) a partir de neuronas y hormonas en función de las contingencias situacionales, las experiencias de aprendizaje, la maduración, etc. Es por eso que en sus resultados revela que cuando los niños llegan a las aulas de educación primaria, traen consigo adquiridos una serie de hábitos sociales, desarrollados en otro gran contexto de socialización: la familia y es en torno a los 7 años que se manifiestan las relaciones cambiantes y los vínculos no son estrechos ni permanentes si no que dicho afianzamiento se producirá con más intensidad hacia los 9 años, momento en el que la elección de los compañeros y la formación de grupos más estable implican al niño emocionalmente.



Sanmartín, Carbonell & Baños (2011) en su estudio *“Relaciones entre empatía, conducta prosocial, agresividad, autoeficacia y responsabilidad personal y social de los escolares”* plantean que la empatía puede definirse como una respuesta afectiva de comprensión sobre el estado emocional de otros, que induce a sentir el estado en que se encuentra el otro y en cuyos resultados los niños en edades escolares mostraron una moderada y significativa correlación positiva entre la responsabilidad y la conducta prosocial, así como entre responsabilidad y empatía, principalmente con sus dos primeros factores. Por el contrario, las correlaciones han sido todas negativas y significativas entre Responsabilidad y Agresividad (tanto física como verbal) de modo a que esos están en dependencia del entorno social y cultural en que normalmente se encuentran los individuos asimilando desde edades tempranas los primeros patrones de conductas y los cuales son exteriorizados dando una predicción de la responsabilidad personal y social.

Lacunza (2011) en su estudio *“Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos”* establece que las habilidades sociales tienen influencia en todas las esferas del ciclo vital del sujeto y son relevante durante la infancia y la adolescencia, no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia en diversas áreas tales como la escolar, la familiar, entre otras. Determinando en sus resultados que aquellos



niños y/o adolescentes que muestran dificultades en relacionarse o en la aceptación por sus compañeros del aula, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con la deserción escolar, los comportamientos violentos y las perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta, por lo que sostiene que las habilidades sociales no sólo son importantes respecto a las relaciones con los pares sino que también permiten que el niño y el adolescente asimilen los papeles y las normas sociales los cuales se aprenden a lo largo del ciclo vital, por lo que ciertas conductas de los niños y adolescentes para relacionarse con sus pares, ser amable con los adultos o reaccionar agresivamente, entre otras, depende del proceso de socialización transmitidos por sus modelos de crianza que serían padres de familia o tutores a cargo de estos.

Cuello (2014) en su estudio "*Empatía y agresividad física y verbal en la infancia tardía*" afirma que la relación patente que existe entre empatía y la agresividad hallada en el entorno de su desarrollo vital se centra en una regresión en las conductas negativas a medida que aumenta la toma de perspectiva y la preocupación empática disminuyen las conductas agresivas directas hacia otros niños en donde se refleja una diferencia en cuanto al género y la exposición e indican que las niñas puntúan significativamente más alto que los varones, en los 4 factores que componen la estructura multidimensional del índice de reactividad interpersonal, el cual es una categoría del instrumento que sirve para comprender el punto de vista de la otra persona (toma de perspectiva; Fantasía en este caso



por su tendencia a identificarse con personajes de ficción como en los personajes de televisión o videojuegos; preocupación empática, relacionada con aquellos sentimientos de simpatía e identificación emocional con otras personas; y malestar personal, ante las situaciones estresantes y experiencias negativas de los demás).

Brenes & Pérez (2015) en su estudio “Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas” afirman que la empatía es proporcional a la situación a la que se ve expuesta sobre todo en edades escolares en donde los niños están más propensos en asumir patrones de conductas de su entorno y en cuyo estudio se encontró que los niños presentaban una negativa dimensión conductual de la empatía (baja empatía) en función del uso de videojuegos violentos, es decir que a mayor uso de estos, más bajo es el índice de su conducta empática. El hecho que los niños tengan una baja tendencia empática indican que tienen dificultad para ponerse en el lugar de otros y de comprender sus propias emociones y las ajenas lo cual se debe a factores precipitantes que ellos perciben como modelos de aprendizaje vicario. La falta de empatía puede generar dificultades en las interacciones sociales.

Hasta el momento no se ha encontrado estudios realizados en Nicaragua sobre esta temática.



## Planteamiento del problema

Se sabe que las habilidades sociales son diferentes en cada persona y que el grado y forma en que estas se desarrollan están vinculadas principalmente con la información que reciben de los agentes de socialización, entre los que se destacan los padres, madres, amigos y recursos tecnológicos (Peralta & Sánchez 2015).

Así se ha llegado a considerar que la tecnología, específicamente el uso de videojuegos violentos, pueden ser responsable de las conductas negativas que señalan el profesorado. Según datos estadísticos más del 75% de niños en edad escolar utilizan con frecuencia videojuegos violentos, dicho aumento en su prevalencia se asocia a mayor cantidad de informes de profesores reportando un menor desempeño académico del estudiante y dificultades en sus relaciones sociales (Drummond, 2014).

Sin embargo, estudios referentes a los videos juegos han generado resultados controversiales. Por una parte, se señala que estos producen conductas violentas, antisociales y provocan problemas articulatorios a los jugadores, poca comunicación con los padres y personas de su misma edad, e incluso reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual (Dickerman, Christensen, & Kerl-McClain, 2008), es decir, se considera que los videojuegos violentos favorecen el modelamiento de conductas inapropiadas que limitan la



presencia de habilidades sociales. Por otro lado, se señalan que los videojuegos violentos no afectan significativamente la conducta agresiva de sus receptores y que solo algunos individuos son afectados de manera negativa por la exposición violenta y que está vinculado a su disposición preexistente en su personalidad. Más bien la exposición a largo plazo de videojuegos violentos se asoció con una disminución en sentimientos de hostilidad, ya que pueden proveer una actividad para la regulación del ánimo, así como una habilidad para tolerar el estrés (Ferguson, s.f.). Pese a estos resultados contradictorios, es evidente que la frecuencia y el tiempo de uso de videojuegos violentos se han incrementado en los últimos años (Celis & Escobar 2012).

A pesar de la importancia de las habilidades sociales y empatía en niños y la vinculación que los estudios han tratado de hacer con el uso de videos juegos, sigue existiendo un vacío teórico referente a este tema, especialmente en nuestro contexto.

Razón por la cual resulta de gran interés para las investigadoras abordar estas dos variables en estudiantes que practican videojuegos violentos, así mismo pretendemos responder a la siguiente pregunta: ¿Qué Índice de empatía y grado de desarrollo en las habilidades sociales presentan los estudiantes de 4to a 6to grado que practican videojuegos violentos del colegio Madre María Luisa, León, marzo-octubre, 2016?



## Justificación

Los videojuegos constituyen el principal medio de atracción para niños y niñas, el cual se considera puede influir a nivel cognitivo y psicosocial (Salguero, 2009). Uno de los videojuegos que más atención ha generado tanto a padres de familia como a la comunidad científica ha sido los de tipo violento.

Este estudio aborda el índice de empatía y grado de desarrollo que han alcanzado las habilidades sociales que presentan niños de 4to a 6to grado que practican estos tipos de videojuegos. Así, esta investigación brinda información sobre esta temática que ha generado muchas controversias, pero se carece de información científica referente a las dos variables consideradas en estudio. En este sentido, las autoras de la investigación, estudiantes de la carrera y otras personas que accedan a esta investigación tendrán información actualizada sobre cómo la empatía y habilidades sociales se presentan en dicha población.

De igual manera, los resultados de la investigación, que serán entregados a la escuela, pueden ser utilizados como base para implementar acciones, como programas educativos u otras actividades recreativas orientadas a fortalecer la empatía y habilidades sociales. Por otra parte, esta temática podría ser incorporada en la escuela para padres, creando espacios de reflexión sobre el uso de videojuegos en sus hijos.



También se les entregará una copia de los resultados de la investigación a los profesores de los grados participantes, que les permita tener una visión más amplia y realista de las conductas que los estudiantes manifiestan en el aula de clase.

Finalmente, los resultados de este estudio servirán de referencia para otras investigaciones interesadas en abordar este tema.



## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar el índice de empatía y grado de desarrollo alcanzado en las habilidades sociales que presentan los estudiantes de 4to a 6to grado que practican videojuegos violentos del colegio Madre María Luisa-León, marzo-octubre 2016.

### **Objetivos específicos**

1. Caracterizar sociodemográficamente a la población de estudio.
2. Identificar el índice de empatía existente en estos estudiantes.
3. Especificar el grado de desarrollo alcanzado en los grupos de las habilidades sociales que presentan dichos estudiantes.
4. Comparar el índice de empatía con el grado de desarrollo de las habilidades sociales alcanzadas por los participantes.



## **Marco teórico**

### **Capítulo I: Empatía**

#### **1.1 Concepto de empatía**

Sánchez Queija & Parra (2006) definen que empatía es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar y de esta manera poder responder correctamente a sus reacciones emocionales. De acuerdo al modelo, la competencia emocional de empatía se logra cuando combinamos a nivel intelectual la escucha activa, a nivel emocional la comprensión y a nivel conductual la asertividad. Por lo que quien es o llega a ser empático desarrolla la capacidad intelectual de vivenciar la manera en que siente la otra persona, lo que le facilita la comprensión del porqué de su comportamiento y le faculta para mantener un diálogo con el otro con un estilo de interacción positivo para ambos, respetando lo que piensa y siente cada uno y buscando acuerdos de mutuo beneficio. Por ello, la empatía es la clave para conectar con los demás.

#### **1.2 Características y manifestaciones de la empatía**

Estos mismos autores refieren que la empatía se manifiesta como un estado afectivo que brota de la aprehensión del estado emocional del otro y que es



congruente con él y algunas de las características de esta durante su manifestación están las siguientes:

- **Presentar una elevada sensibilidad social:** Esta característica hace referencia a que les preocupan los problemas de los demás, los sentimientos de los otros y lo cual les permite tomar contacto con el estado interno de otra persona y tomar adoptar la respuesta neural similar a la de otra persona a la que se observa de manera que lograra sentir lo que otro siente.
- **Captar la comunicación no verbal de los otros:** de modo a que saben leer en los gestos, en el tono de voz, los estados emocionales de sus semejantes y con esta característica puede proyectarse en la situación de otro e imaginar cómo piensa o siente otra persona, como uno se sentiría en la situación de otra persona o sufrir ante la observación del sufrimiento de otra persona y experimentar sentimiento que despierta otra persona que está sufriendo.
- **Saber dar feedback social:** Son capaces de mostrar a los demás que han captado sus sentimientos y emprenden acciones que una persona hace para aliviar el sufrimiento de otro sirviendo como un factor motivador de la interacción social y el comportamiento pro-social.
- **Ser respetuosas/os:** saben aceptar los sentimientos y conductas de los otros con independencia de que no las aprueben.
- **Les gusta escuchar (no oír), y son buenos conversadores:** esta característica tiene que ver con el desarrollo cultural que se da en el proceso de socialización primaria y donde influyen otros factores como los elementos biológicos y donde la base genética estaría dada por las neuronas espejo (Gibbs, 2003, pg.79).

### 1.3 Teorías que explican el desarrollo de la empatía:

Según Fernández-Pinto, López-Pérez y Márquez (2008) al abordar el tema de la empatía se puede realizar una diferenciación entre quienes lo consideran una



capacidad innata del individuo y quienes lo ven como un desarrollo cultural que se da en el proceso de socialización primaria .

La primera teorización sostiene que la empatía es una capacidad que tiene un componente genético y cuenta con Hoffman como su principal referente. Esta postura no descarta la influencia de otros factores pero busca incluir elementos biológicos en la conceptualización sosteniendo que la capacidad empática es el resultado de la selección natural (Gibbs, 2003). La segunda postura muestra una mayor tendencia hacia el desarrollo de las habilidades empáticas en el proceso de socialización primaria (Preston y de Waal, 2002).

La base genética estaría dada por las neuronas espejo (Decety y Meyer, 2008), pero se desarrollaría durante los primeros años de vida, viéndose influenciado por los primeros vínculos (Preston y de Waal, 2002).

### **1.3.1 La empatía como capacidad innata**

Los que sostienen que la empatía es una capacidad que se transmite genéticamente y que, por lo tanto, una persona nace “empática” o “no empática” basa sus teorías en la hipótesis de selección natural de Darwin (Davis, 1996). Su visión de la empatía es que es la condición previa para el mecanismo de altruismo que facilita la supervivencia de la especie Humana.



La premisa Indicaría que este especie se beneficia al ayudar a los otros, porque ellos pueden ayudarlo cuando lo necesite (se asume la reciprocidad). La definición de empatía que subyace a estas teorías, es presentada como una respuesta vicaria a las experiencias de los otros (Auné, Abal. & Attorresi, 2016)

La empatía sería el mecanismo primario que genera actitudes altruísticas en los seres humanos (Hoffman, 1978, citado en Davis, 1996). El argumento se basa en que, si el observar a otra persona sufriendo genera sufrimiento en el observador, es posible que ofrezca su ayuda para aliviar a ambos. Hoffman sostiene que durante la evolución de la especie se ha seleccionado naturalmente a aquellos organismos que cuentan con una predisposición genética para actuar de manera altruista.

Para sustentar esta idea, Hoffman acude la respuesta que realizan los bebés en sus primeros días de vida al llanto de los otros bebés. Él argumenta que si a esa edad responden al sentimiento del otro es porque cuentan con una predisposición basada biológicamente para hacerlo y a esa predisposición más desarrollada en los seres humanos que en otras especies, la llama empatía. (Davis, 1996; Gibbs, 2003).



Esta postura, que considera a la empatía como una capacidad innata, tiene fundamentos sólidos, sin embargo, ya se ha visto que apunta a una definición muy puntual de empatía; en la cual, todos aquellos que experimentan una sensación que ocurre en otro ser humano tienden a actuar de manera altruística.

### **1.3.2 La empatía como desarrollo cultural**

Para muchos autores la empatía, lejos de ser una capacidad de origen genético, es una habilidad que se desarrolla durante el período de socialización primaria del niño (Decety y Meyer, 2008).

Las bases teóricas en las que se basa esta postura consideran que la empatía se genera a través de la imitación e involucra a las neuronas espejo. La empatía se desarrolla en edad muy temprana; los autores presentan evidencia de que a los dos años los niños ya tienen respuestas empáticas a las situaciones de los otros.

Preston y de Waal (2002) analizaron la postura de distintos autores que han propuesto que el vínculo diádico madre-bebé facilita el desarrollo de la habilidad de los individuos para ser afectados por los estados emocionales de otros. Los niños se ven afectados por el estado emocional de sus madres a la vez que las madres se ven afectadas por el de sus hijos. De esta manera el



vínculo de retroalimentación va imponiendo un estilo de procesamiento de las emociones propias y del otro que forma patrones en el sujeto (Preston y de Waal, 2002).

Otra postura, de corte claramente conductista, considera a la empatía como resultado del condicionamiento: El sufrimiento de otro ser es el estímulo condicionado, mientras que la fuente de ese sufrimiento es el estímulo incondicionado; el sujeto, entonces, aprende que el estímulo condicionado es predictor del incondicionado y responde al primero con el propio sufrimiento (Preston y de Waal, 2002).

Hoffman & del Campo (2002) explican que la capacidad de empatía puede estar presente desde la infancia, pero requiere desarrollos cognoscitivos para transformarse en un patrón de conducta con un funcionamiento adecuado. Puede ser muy probable que también dependa de la experiencia socializadora del niño. La empatía está tan integrada en el cableado de nuestro cerebro que nace desde el primer o segundo día: los bebés de apenas 24 horas ya pueden reconocer el llanto de otros bebés y ponerse a llorar, una respuesta que se conoce como ansiedad empática rudimentaria.

Con todo, la verdadera extensión empática aparece entre los 18 y 24 meses de edad, cuando el niño empieza a desarrollar una sensación de sí mismo y de los



demás. Los niños de 2 años de edad suelen conmoverse cuando ven sufrir a otro niño y se acercan a él para darle un juguete, abrazarlo o llevarlo a su madre para que lo consuele. La medida en que la conciencia empática se desarrolla, se amplía y se hace más profunda en la infancia, la adolescencia y la edad adulta depende de la experiencia inicial con los padres así como de los valores y la visión del mundo de la cultura en la que crecemos y de los posibles contactos que establecemos con otros.

La empatía está arraigada a los aspectos culturales de la vida cotidiana de modo que en el transcurso del desarrollo y la existencia humana esta se acopla a las características sociales y parietales que trascienden durante la pre-adolescencia en edades de los 10 a los 12 años, edades en las que ya no se sienten niños y buscan de manera inconsciente su propia independencia y autonomía asumiendo conductas y estrategias de vida percibidas durante la primera infancia donde la empatía se presenta con diferencias de género significativamente superiores en las mujeres de manera que los niños y preadolescentes con alta empatía son aquellos que presentan conductas sociales positivas (prosociales, asertivas, consideración, autocontrol, liderazgo), con un alto autoconcepto, alta capacidad para analizar emociones negativas, alta estabilidad emocional, así como muchas conductas y rasgos de personalidad creadora ( Garaigordobil, De Galdeano, 2006).



#### 1.4 Clasificación de la empatía

**Cabe destacar que no se encontró una clasificación de empatía similar a la sugerida en el instrumento utilizado en la presente investigación.**

Loinaz, Echeburúa & Ullate (2012) plantean que entre las variables emocionales relacionadas con la conducta violenta desempeñan un papel importante el apego, la empatía y la autoestima. Donde la empatía es esencial para crear conciencia social como una aptitud básica que percibe el mundo de los demás y las sensaciones que uno tenga acerca de ellas y cómo se percibe lo que piensan y sienten los demás.

De manera que continuamente enviamos señales sobre nuestros sentimientos con la conducta no verbal que expresamos a través de los gestos, las miradas, el tono de voz, las expresiones faciales, etc. Según Loinaz, Echeburúa & Ullate (2012) pueden existir los siguientes tipos de empatía:

- **La Empatía Cognitiva:** Es la que se percibe cuando uno ve cómo son las cosas que ocurren y adopta la perspectiva del otro. Las personas con este tipo de empatía las podemos encontrar en el ámbito organizacional o de la empresa.
- **La Empatía Emocional:** Es la base de la compenetración y de la química, es sentir a la otra persona, hacerle ver que nos hacemos cargo de su situación. Las



personas que destacan en empatía emocional son buenos consejeros, maestros, profesores, tienen cargos de responsabilidad en la atención con el cliente y jefes de grupos que gracias a esa capacidad y tipo de empatía detectan las reacciones en los demás en el momento.

- **La preocupación empática:** Las personas con ésta empatía, sienten la preocupación, notan que los demás necesitan ésa ayuda y se la ofrecen incondicional y espontáneamente. Son aquellas personas que pertenecen a un grupo, una empresa o una comunidad, los que ayudan a los demás sin más y porque les agrada hacerlo cuando lo necesitan.

### **1.5 Factores que influyen en la empatía**

Aunque en el presente no se valora los factores vinculados a la empatía, resulta necesario profundizar sobre ellos para tener una comprensión más clara de la empatía y de los resultados que se puedan obtener en la población de estudio.

Parreño (2010) afirma que los videojuegos en especial los de tipo violento ejercen mayor influencia en el desarrollo y mantenimiento de la empatía de los niños escolares dado a que es la población de mayor consumo de este tipo de videojuegos, identificando así la influencia a nivel cognitivo y a nivel afectivo en función de los factores genéticos y ambientales implícitos en los niños y por ende lo explica los factores que influyen en ésta de la siguiente manera:



- ✓ **Factores genéticos y médicos:** Algunos trastornos genéticos o mutaciones pueden limitar la capacidad para desarrollar la empatía. Los niños con autismo tienen dificultad extrema discernir las emociones en los demás. Una mutación en el gen del receptor de oxitocina influye negativamente en el desarrollo de la empatía. La lesión cerebral traumática también puede inhibir un adolescente de desarrollo de la empatía; daños a la amígdala - la región del cerebro que controla las emociones - inhibe el potencial para la empatía cognitiva. Un daño en el lóbulo prefrontal también puede descarrilar el desarrollo de la empatía.
  
- ✓ **Factores ambientales:** Si un niño está expuesto a poca instrucción en la empatía, el desarrollo de ésta puede ser impredecible. El medio ambiente puede ser clave para influir en la empatía en los niños. Un ambiente abusivo puede, un hogar donde las emociones propias de un niño están envilecidas, tendrá pocas oportunidades de crecer al siguiente nivel, que es la comprensión de las emociones de los demás.

### 1.6 Empatía y video juegos

Resulta importante definir el concepto de video juegos, enfatizando en los tipos violentos. Así desde el enfoque de Etxeberría (2011) los videojuegos violentos hacen referencia a un conjunto de videojuegos que a menudo se centran en violencia gráfica, sexo, escenas violentas y sangrientas, desnudez parcial o



total, representación de conducta criminal, racismo y otro material provocativo desagradable. Es importante destacar, en primer lugar, el creciente empleo de los videojuegos en actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas, en la medicina, Psicología, etc.

Brenes & Pérez (2015) en su estudio “Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas” encontraron que el desarrollo de la empatía responde a las capacidades cognoscitivas y sociales que ha alcanzado el niño o niña en determinado momento. Una empatía hacia la condición de vida del otro, en la cual los niños y niñas perciben los sentimientos de los demás no solo como reacciones momentáneas sino como expresiones de su experiencia de vida general.

El afecto provocado por la empatía se combina entonces con una representación mental de la condición general del otro. Además, afirman que existen diferencias patentes entre cada niño o niña en el grado en el que experimentan empatía hacia los demás. Estas obedecen, por un lado, a la información que reciben de los agentes de socialización, por ejemplo los padres y



madres. Por otro, los niños y niñas evalúan su propia conducta y de percibirse como serviciales y el comportarse de esta manera vale la pena ser repetido e incorporado como parte permanente de su identidad.

Igualmente, encontraron una relación positiva entre la exposición a videojuegos con contenido prosocial y un aumento en diversas conductas de ayuda. Según estos autores, el efecto de jugar videojuegos sobre el comportamiento social trabaja principalmente a través de la ruta cognitiva, lo cual puede aplicarse tanto a los efectos negativos de los juegos violentos como a los efectos positivos de los juegos prosociales.

## **Capítulo II: Habilidades sociales**

### **2.1 Concepto de habilidades sociales.**

Existen numerosos problemas a la hora de definir las habilidades sociales, ya que la conducta socialmente habilidosa depende en gran medida del contexto o situación específica en que tiene lugar dicha conducta. Para considerar la actuación de un individuo como socialmente adecuada o inadecuada en un momento determinado, debe atenderse al marco cultural en el que uno se encuentra, puesto que lo considerado válido en una cultura puede no serlo en otra. Por otro lado, las habilidades sociales dependen de las características del individuo, de sus actitudes, valores, creencias, capacidades cognitivas, que



determinarán si su actuación es única y exclusiva en una situación concreta. Sin embargo, en esta investigación adoptaremos el concepto que la literatura considera más aceptado y estudiado.

Según Caballo (2005) las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

## **2.2 Características**

En base a este concepto Fernández Ballesteros (1994), ha señalado algunas características que presentan las habilidades sociales:

- a- Heterogeneidad, ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamientos y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana.
  
- b- Naturaleza interactiva del comportamiento social, al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un



contexto determinado. El comportamiento social aparece en una secuencia establecida y se realiza de un modo integrado.

- c- Especificidad situacional del comportamiento social, por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos socioculturales.

### **2.3 Teorías que explican las habilidades sociales**

Las habilidades sociales son estrategias aprendidas de forma natural. Existen varias teorías al respecto, destacando la Teoría del Aprendizaje Social (1982).

La Teoría del Aprendizaje Social está basada en los principios del condicionamiento operante desarrollado por Skinner (1938). Skinner parte de que la conducta está regulada por las consecuencias del medio en el que se desarrolla dicho comportamiento. El esquema de cómo aprendemos según este modelo es el siguiente: Estimulo—Respuesta—Consecuencia (positiva o negativa). Con base en este esquema, nuestra conducta está en función de unos antecedentes y unas consecuencias que si son positivas, refuerzan nuestro comportamiento. Las habilidades sociales se adquieren mediante reforzamiento positivo y directo de las habilidades. También se adquieren mediante aprendizaje vicario u observacional,



mediante retroalimentación interpersonal y mediante el desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales.

Desde esta teoría, las Habilidades sociales se entienden como conductas aprendidas que se adquieren normalmente como consecuencia de varios mecanismos básicos de aprendizaje, como lo son:

- Reforzamiento positivo y directo de las habilidades.
- Aprendizaje vicario u observacional, mediante.
- Mediante el desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales.
- Retroalimentación interpersonal.

## 2.4 Clasificación de habilidades sociales

Según Schaffer (1990), establece la siguiente clasificación:

**Grupo I:** Primeras habilidades sociales: Son las primeras que se aprenden, esencial para crear y mantener una buena comunicación, se refiere a las habilidades de escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido.



**Grupo II:** Habilidades sociales avanzadas: una vez aprendidas las habilidades sociales básicas, se construye las habilidades sociales avanzadas para desenvolvernó en el mundo que nos rodean, se refiere al hecho de pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás.

**Grupo III:** Habilidades relacionadas con los sentimientos: se refiere a conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos Comprender los sentimientos de los demás, Enfrentarse con el enfado del otro, Expresar afecto, Resolver el miedo, Auto-recompensarse.

**Grupo IV:** Habilidades alternativas a la agresión: hacen referencia a pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás, no entrar en peleas.

**Grupo V.** Habilidades para hacer frente al estrés: esta clasificación está orientada a formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después del juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse



a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil, hacer frente a las presiones de grupo.

**Grupo VI:** Habilidades de planificación: tomar iniciativas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión, concentrarse en una tarea.

## 2.5 Habilidades sociales y videojuegos

Teniendo en cuenta que los videojuegos son a menudo demonizados por algunas organizaciones por contener escenas de violencia y por la adicción que se dice que crean, Zavala, Valadez y Vargas (2008) plantean un estudio realizado por el Observatorio del Videojuego de la Universidad Europea de Madrid (UEM), los resultados señalan que esta forma de entretenimiento no es tan negativa, pues aumenta la sociabilidad y fomenta el desarrollo de "habilidades directivas".

La investigación ha realizado un cuestionario a 2.876 personas de todas las edades, hombres y mujeres, con preguntas sobre cómo se siente el jugador durante y después de la partida, cuál es su reacción al perder o si se han hecho amigos a través de los videojuegos. Tras el análisis de los resultados, se ha llegado a una serie de conclusiones como que los videojuegos pueden tener un componente social, ya que un 41% de los encuestados afirmó haber hecho



amigos a través de los juegos. Además, casi todos " los jugadores afirman que los videojuegos no han influido en absoluto en su relación con la familia".

"La conclusión fundamental es la amplia sociabilidad que tiene el individuo, sobre todo los jóvenes, de compartir su ocio con sus compañeros y amigos. Cuando llegan al colegio los niños comparten con sus amigos el ocio y los videojuegos". Además los videojuegos potenciarían habilidades como el liderazgo, ya que más de la mitad de los menores de 35 años encuestados afirmaron haberlo potenciado, y por otro lado la capacidad de superación: un 53,62 por ciento aseguró que los videojuegos han influido mucho en la mejora de esta característica.

## **2.6 Factores que influyen en el desarrollo de habilidades sociales.**

Según Lacunza y Contini, (2009) existe consenso en la comunidad científica respecto a que el período de la infancia y la adolescencia es un momento privilegiado para el aprendizaje y práctica de las habilidades sociales, ya que se ha constatado la importancia de estas capacidades en el desarrollo infantil y en el posterior funcionamiento psicológico, académico y social.

Factor evolutivo: El desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente vinculado a las adquisiciones evolutivas. Si bien en la primera



infancia las habilidades para iniciar y mantener una situación de juego son esenciales, a medida que el niño avanza en edad, son destacadas las habilidades verbales y las de interacción con pares.

Factores sociales: En los años escolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, las primeras manifestaciones prosociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros. La interacción con pares suelen ser más frecuentes y duraderas a partir de la actividad lúdica. El niño realiza una transición desde un juego solitario o en paralelo hacia otro más interactivo y cooperativo, donde la simbolización y el ejercicio de roles le permite la superación del egocentrismo infantil y la paulatina comprensión del mundo social.

Factor personal: Esta breve autodefinición posibilita que el niño desarrolle relaciones de amistad, principalmente con pares que les sonrían, saludan, les ofrecen una mano o tienen un mayor acercamiento físico.



## Diseño Metodológico

**Tipo de Estudio:** Descriptivo de corte Transversal.

**Área de estudio:** La investigación se realizó en el Centro Escolar Madre María Luisa, el cual se encuentra ubicado de la iglesia el Calvarito una cuadra al norte y una cuadra y media arriba.

**Universo:** 90 estudiantes de 4to a 6to grado que utilizan videojuegos violentos.

**Muestra:** 37 Estudiantes de los cuales 17 son de 4to grado, 11 de quinto y 9 de sexto que utilizan videojuegos violentos

**Muestreo:** Se utilizó el muestreo por conveniencia, participando solo aquellos estudiantes que cumplieran todos los criterios de inclusión, específicamente la autorización por escrito de padres y tutores permitiendo la participación del estudiante.

**Criterios de inclusión:** Los criterios de inclusión a tomar en cuenta fueron los siguientes:

- Que sean estudiantes activos del Centro Escolar Madre María Luisa.
- Que estén cursando los grados de cuarto a sexto.
- Que hagan uso de videojuegos violentos.



- Que deseen participar en el estudio.
- Que sus padres estén de acuerdo con el estudio y firmen el consentimiento informado.

**Procedimiento de recolección de datos:** Se solicitó permiso a través de una carta dirigida a la directora del centro escolar, en donde se explicó los objetivos de la investigación y la manera en que se llevaría a cabo.

Luego se aplicó una encuesta corta a estudiantes de 4to y 6to grado. Esa encuesta comprendía datos generales como: número de lista, edad, sexo, grado y con quién vive. Y una pregunta (¿usan los video juegos violentos?) que se utilizó para identificar a los estudiantes que participaron en dicho estudio.

Posteriormente, se procedió a realizar una reunión con los padres de familia de los estudiantes seleccionados como muestra. En la reunión se explicaron los objetivos del estudio y la metodología del mismo. Cabe destacar que a dicha reunión solo se presentaron 88 padres de los 90 niños que utilizan video juegos violentos. De estos, solo 37 autorizaron la participación de sus hijos firmando el consentimiento informado (véase anexo II). También se solicitó la participación voluntaria por parte de los estudiantes.



Antes de la aplicación de los instrumentos se realizó una prueba piloto con niños procedentes de otra escuela (por ética y decisión de la escuela participante no se señala el nombre de la escuela donde se realizó la prueba piloto) con características similares al de la muestra. Con esta prueba piloto se identificaron algunas dificultades en la aplicación del instrumento. Específicamente, los participantes de la prueba piloto tuvieron dificultad para saber cómo debían de llenar los instrumentos, razón por la que se decidió explicar de forma más detallada las instrucciones al momento de aplicar el instrumento.

Cabe destacar que se hizo una calendarización de la aplicación de estos instrumentos con la dirección del centro y los docentes. La aplicación fue colectiva y se realizó en el aula de clase correspondiente a cada grado. En el aula solo estaban los estudiantes que llenaban el instrumento. El tiempo promedio de la aplicación fue de 10 a 15 minutos por cada grado.

Después de la aplicación de los instrumentos se procedió al análisis de los datos haciendo uso del Paquete Estadístico de Ciencias Sociales (SPSS), para su respectiva interpretación.



### **Instrumentos:**

A continuación se detallan los instrumentos que se utilizaron para obtener información de las diferentes variables de estudio:

-Características sociodemográficas: Se hizo uso de una encuesta elaborada por las autoras de la investigación. Dicha encuesta contenía los siguientes datos: código (correspondiente al número de lista), edad, grado, sexo, personas con quien vive, tiempo que dedicaba al uso de videojuegos violentos, consolas y videojuegos utilizados. Esta misma encuesta se utilizó para seleccionar a los estudiantes que utilizan videojuegos violentos (Véase anexo III).

-Índice de empatía: para obtener información de esta variable se usó la Escala de empatía de Bryant (1982) adaptada por Calderón (2011) para la población de Costa Rica. Dicha escala mide el nivel de empatía que los niños manifiestan ante diversas situaciones con connotación emocional. Esta se encuentra estructurada en 22 ítems los cuales tiene valores característicos de positivo y negativo según el margen de respuesta que representan el sentido que tiene para el participante y si representa o no tendencia a la empatía. El coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach se presentó en un rango de 0.54 para infantes de primer grado, de 0.68 para cuarto grado y de 0.79 para séptimo grado. Se corrige asignando valores alfa numéricos por grado haciendo una sumatoria de aquellos ítems orientados positivamente y, por último, los que se



plantearon en un sentido negativo se invierten en la calificación para obtener dicha sumatoria

El instrumento presenta un formato de respuesta para niños (as) de sí o no (dicotómico), puntuando únicamente la afirmación que contribuye a una respuesta empática. El rango de la puntuación se encuentra entre 0 y 22. Cuanto mayor sea la puntuación obtenida, mayor será su tendencia de empatía. A continuación se detallan sus puntos de corte: 0-11 menor tendencia empática y 12 a 22 mayor tendencia empática (véase anexo IV.)

-Grado de habilidades sociales: esta información se obtuvo mediante la utilización de la “Escala de habilidades sociales” diseñada por el Departamento de Orientación - I.E.S, en el año 2003. Dicha escala fue creada para determinar el grado de desarrollo alcanzado en las competencias sociales necesarias para desenvolverse eficazmente en el contexto social. Esta escala se encuentra estructurada por 50 ítems los cuales están divididos en 6 grupos de habilidades específicas según la situación en la que se presentan ya sea en situaciones familiares donde está el desarrollo de las habilidades sociales primarias (comprende los ítems de 1 a 8), en situaciones escolares donde se aprenden habilidades sociales avanzadas (abarca los ítems de 9 a 14), en situaciones relacionadas con los sentimientos (va de ítem 15 al 21) o como alternativa hacia situaciones de agresión (del ítem 22 al 30) o para hacer frente a situaciones de



estrés (del ítem 31 al 42) y por último se incluyen habilidades sociales de planificación (incluyen los ítems 43 al 50). La forma de empleo puede ser auto aplicado o auto aplicado según lo quiera el participante, pero para nuestro estudio fue auto administrado a cada uno de los participantes. Se corrige mediante la suma de los ítems correspondientes para cada grupo de habilidades. Esta se interpreta sumando las puntuaciones directas y luego dividiéndolas con las puntuaciones máximas y multiplicándola por 100. A continuación se especifica los puntos de cortes: menor de 50 poco desarrollada, 51 a 75 medianamente desarrollada y mayor de 75 altamente desarrollada (véase anexo V).

### Sesgos y control de sesgos:

Sesgos	Control
Sesgo de omisión	Debido a que estos generalmente son de causa inevitable se decidió incluir a la población total para nuestro respectivo estudio tanto niñas como niños, en las edades previstas de entre 9 y 12 años que cursaran los grados de 4to a 6to y que quisieron participar de manera voluntaria con el consentimiento de sus padres.
Sesgo del entrevistador	Se diseñó un plan de preparación y adecuación de instrumentos para la posterior aplicación de los respectivos test que fueron usados por las investigadoras de modo que no se presentaran ningún tipo de discrepancias en cuanto a la forma de aplicar o de orientar a los participantes.
Sesgo de instrumento	Previamente se seleccionaron los instrumentos que cumplieran con características psicométricas adecuadas para nuestro estudio en cuanto a la validez y fiabilidad. Posteriormente se llevó a cabo una prueba piloto seleccionando a dos estudiantes por grado de otra escuela con características similares a la de nuestra población de estudio. Con esta prueba piloto se comprobó que las escalas eran totalmente comprensible



	para los participantes. Se vio la necesidad de explicar con más detalle las instrucciones de aplicación de las escalas.
Sesgo de no respuesta	Se brindó una explicación a los participantes de cómo completar el instrumento. Además se verificó que los participantes contestaran a todo las escalas, para lo cual se revisó cada una de ella al momento en estas fueron entregadas a las investigadoras.
Sesgo de información	Para ello se procesaron los datos obtenidos de manera textual, tal como aparecía en las escalas aplicadas. De igual manera se analizaron los datos tal cual fueron registrados, sin realizar interferencias en beneficios de los objetivos de la investigación.

### Plan de análisis

La digitación de los datos cuantitativos obtenidos, se llevó a cabo por medio del paquete estadístico SPSS versión 17. Para el análisis de los datos (características sociodemográficos, índice de empatía y grado de desarrollo alcanzado en las habilidades sociales) se hizo uso de las estadísticas descriptivas (frecuencia y distribución porcentual). Para relacionar las variables grado de desarrollo alcanzado en las habilidades sociales e índice de empatía se hizo uso del test de dependencia Chi cuadrado ( $\chi^2$ ). Los resultados se presentan a través de tablas y gráficos con sus respectivas interpretaciones.

### Consideraciones éticas

Se tomaran en cuenta las siguientes consideraciones éticas según la declaración de Helsinki:



Se solicitó la autorización a las personas correspondientes (directora del centro de educación y padres de familia) para la realización de las encuestas, así como la administración de los instrumentos.

Se explicó tanto a la directora de la institución, a los padres de familia y a los estudiantes participantes de nuestro estudio los objetivos de la investigación y el procedimiento que se implementó para recoger la información, para ello se le proporcionó a cada uno de los padres de familia un consentimiento informado, el cual tenían que firmar para autorizar su participación en el estudio.

- Se garantizó que el uso de los datos fuera con fines meramente investigativos.
- Se mantuvo cada uno de los datos obtenidos en su forma original.
- Se les hizo saber que toda la información que nos proporcionaron era de total confidencialidad y con fines únicamente investigativos.
- Se aceptaría la decisión de los participantes a no querer continuar con el estudio.
- No se abordaron otros temas que estuvieran fuera de los objetivos planteados.
- Se prosiguió en hacer la devolución de los resultados del estudio a la institución donde se efectuó nuestra investigación.



### Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Valores	Instrumento
Características Sociodemográficas	Particularidades culturales, sociales, geográficas, religiosas y políticas de la población.	Aspectos diferenciales entre las personas, en cuanto a las características sociales y demográficas que definen a nuestra población de estudio (estudiantes de 4to a 6to grado).	Edad Sexo Grado Personas con quien vive Videojuego utilizado	9 a 12 años Hombre Mujer De 4to a 6to.  Padres Ambos padres Solo con uno de los padres. Con un/a tío/a. Con los abuelos. Otros.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Call of Duty: Modern Warfare 2.</li> <li>• Splatterhouse</li> <li>• God of War III.</li> <li>• MadWorld.</li> <li>• Dead Space.</li> <li>• Manhunt.</li> <li>• Grand Theft Auto III.</li> <li>• Soldier of Fortune.</li> <li>• Postal.</li> <li>• Mortal Kombat.</li> </ul>	Encuesta sociodemográfica
<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Valores</b>	<b>Instrumento</b>



<p>Índice de empatía</p>	<p>Capacidad con la que cuenta el ser humano para conectarse y responder adecuadamente a las necesidades del otro y compartir los mismos sentimientos, e ideales de tal manera que el otro se sienta ajustado con él.</p>	<p>Identificación representativa de puntuaciones escalares del índice de empatía que están presentando los estudiantes hacia sus compañeros al hacer uso de videojuegos violentos.</p>	<p>Menor Tendencia de Empatía  Mayor Tendencia de Empatía</p>	<p>&lt;11  &gt;12</p>	<p>Escala de empatía de Bryant (2011)</p>
<p>Grado de habilidades sociales</p>	<p>Conjunto de conductas necesarias que permiten interactuar y relacionarse de manera efectiva y satisfactoria con los demás.</p>	<p>Mide el conjunto de habilidades positivas de los estudiantes en su interrelación con compañeros dentro el contexto escolar.</p>	<p>Habilidades sociales primarias. Habilidades sociales avanzadas. Habilidades sociales relacionadas con sentimientos. Habilidades sociales alternativas a la agresión. Habilidades sociales para hacer frente al estrés. Habilidades sociales de planificación.</p>	<p>Estos valores son aplicables a cada uno de los grupos de habilidades.  Poco desarrollada: Menor de 50  Medianamente desarrollada: 51-75  Altamente desarrollada: Mayor de 75.</p>	<p>Escala de habilidades sociales del Departament o de Orientación - I.E.S. (2003)</p>



## Resultados

A continuación se detallan los resultados de la presente investigación:

### Características sociodemográficas

En cuanto a las características sociodemográficas, predominó la edad de 10 años (41%), la mayoría son hombres (73%), cursando el cuarto grado (54%) y el 65% de los niños viven con sus padres. Estos datos se detallan en la siguiente tabla.

Tabla no. 01: Distribución porcentual de características sociodemográficas de estudiantes de cuarto a sexto grado del colegio Madre María Luisa-León, 2016.

Características sociodemográficas	Frecuencia (N=37)	%
<u>Edad</u>		
9 años	8	22
<b>10 años</b>	<b>15</b>	<b>41</b>
11 años	10	27
12 años	4	11
<u>Sexo</u>		
Mujer	10	27
<b>Hombre</b>	<b>27</b>	<b>73</b>
<u>Grado</u>		
<b>Cuarto grado</b>	<b>20</b>	<b>54</b>
Quinto grado	7	19
Sexto grado	10	27
<u>¿Con quién vives?</u>		
<b>Con mis padres</b>	<b>24</b>	<b>65</b>
Solo con uno de mis padres	12	32
Con mis abuelos	1	3

Fuente: Encuesta sociodemográfica



Tal como se presenta en la siguiente tabla, el 68% de los participantes dedica entre 1 a 4 horas al uso de videojuegos violentos, el tipo de consola predominante es el Play Station (51%), los videojuegos violentos que más utilizan los niños son: Mortal Kombat (89%) y Modern Warfare 2 (59%). La información completa de los videojuegos utilizados por los estudiantes se detalla en anexo 06.

Tabla no. 02: Distribución porcentual de características sociodemográficas de estudiantes de cuarto a sexto grado del colegio Madre María Luisa-León, 2016

Horas y tipos de videojuegos	Recuento (n=37)	%
<u>Horas dedicadas al video juego</u>		
<b>1 a 4 horas</b>	<b>25</b>	<b>68</b>
5 a 8 horas	8	22
9 a 12 horas	3	8
más de 12 horas	1	3
<u>Tipo de consola</u>		
Consola X-box	8	22
<b>Consola Play Station</b>	<b>19</b>	<b>51</b>
Consola Wii	5	14
Otros	5	14
<u>Tipo de video juegos violentos*</u>		
Call of Duty: Modern Warfare 2	22	59
God of War III	16	43
Grand Theft Auto III	13	35
<b>Mortal Kombat</b>	<b>33</b>	<b>89</b>

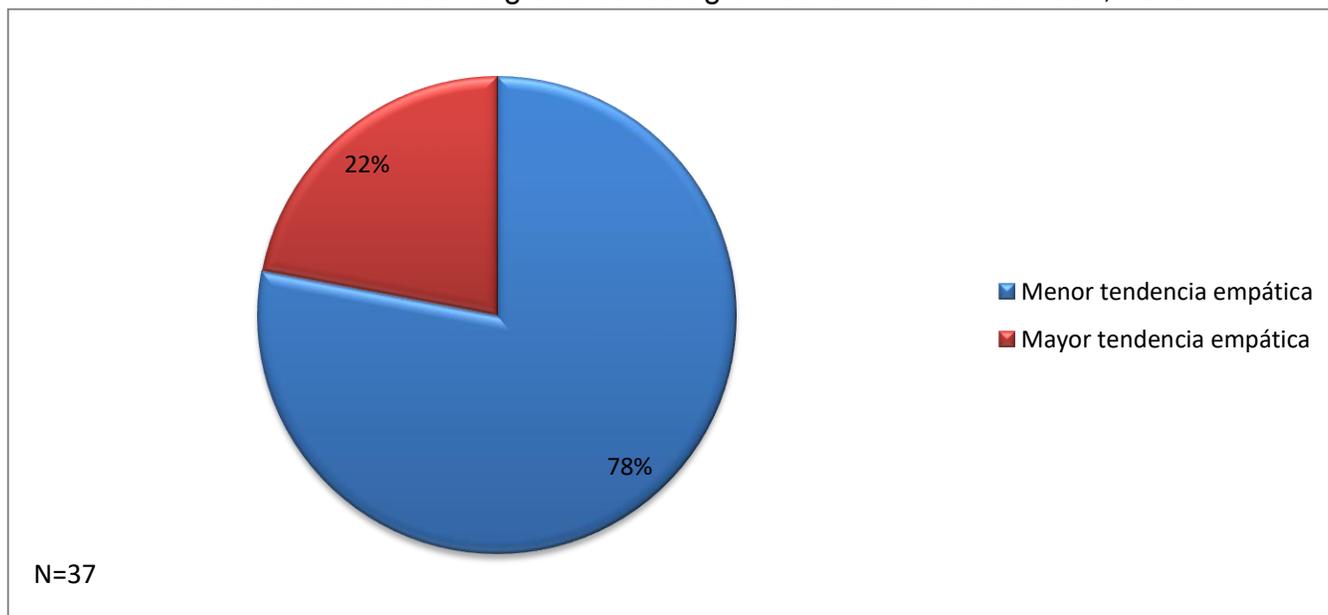
Fuente: Encuesta sociodemográfica/\* En el recuento solo se detallan los participantes que afirmaron utilizar dicho videojuego, seleccionándose solamente 4 de los más utilizados. Ver anexo VI



### Índice de empatía

El 78% de los participantes presentaron menor tendencia a la empatía, tal como se detalla en el siguiente gráfico.

Gráfico no. 01 Distribución porcentual del índice de empatía en los estudiantes de cuarto a sexto grado del colegio Madre María Luisa-León, 2016



Fuente: Escala de empatía de Bryant (1982)

### Relación entre características sociodemográficas y el índice de empatía.

Tal como se detalla en la siguiente tabla no existe relación significativa entre estas características sociodemográficas y el índice de empatía.



Tabla n° 3: Índice de empatía, sexo y horas diarias utilizadas en el videojuego en niños/as de 4to a 6to grado del Colegio Madre María Luisa, León, 2017.

	Índice de empatía				P
	Menor tendencia empática		Mayor tendencia empática		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
<b>Sexo</b>					
Mujer	7	70%	3	30%	
Hombre	22	81%	5	19%	*0.451
<b>Horas diarias</b>					
1 a 4 horas	17	68%	8	32%	
5 a 8 horas	8	100%	0	0%	
9 a 12 horas	3	100%	0	0%	0.179*
Más de 12 horas	1	100%	0	0%	

Fuente: Escala de empatía de Bryant (1982), Encuesta sociodemográfica \*No es significativo estadísticamente

### Grado de desarrollo alcanzado en las habilidades sociales

En la siguiente tabla se muestra que los estudiantes tienen medianamente desarrollada cada uno de los grupos de las habilidades sociales correspondientes al desarrollo psicosocial de cada individuo en especial las habilidades sociales primarias, alternativas a la agresión y las habilidades sociales para hacer frente al estrés. A continuación se detallan estos datos.



Tabla no 4: Distribución porcentual del grado de desarrollo alcanzado en los seis grupos de las habilidades sociales presentes en estudiantes de cuarto a sexto grado, Madre María Luisa- León, 2016

		Frecuencia	%
Habilidades Sociales Primarias	Poco desarrollado	6	16
	<b>Medianamente desarrollado</b>	<b>28</b>	<b>76</b>
	Altamente desarrollado	3	8
Habilidades Sociales Avanzadas	Poco desarrollado	8	22
	<b>Medianamente desarrollado</b>	<b>25</b>	<b>68</b>
	Altamente desarrollado	4	11
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	Poco desarrollado	12	32
	<b>Medianamente desarrollado</b>	<b>17</b>	<b>46</b>
	Altamente desarrollado	8	22
Habilidades Alternativas a la Agresión	Poco desarrollado	7	19
	<b>Medianamente desarrollado</b>	<b>30</b>	<b>81</b>
Habilidades para Hacer Frente al estrés	<b>Medianamente desarrollado</b>	<b>35</b>	<b>95</b>
	Altamente desarrollado	2	5
Habilidades de Planificación	Poco desarrollado	8	22
	<b>Medianamente desarrollado</b>	<b>25</b>	<b>68</b>
	Altamente desarrollado	4	11

Fuente: Escala de habilidades sociales ( Departamento de Orientación, IES, 2003)

### Relación entre el índice de empatía y el grado de desarrollo alcanzado en las habilidades sociales

Tal como se detalla en la siguiente tabla solo existe relación significativa entre índice de empatía con el grupo de habilidades sociales primarias y el grupo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.



Tabla no 5: Relación del grado de desarrollo alcanzado en los seis grupos de las habilidades sociales presentes en estudiantes de cuarto a sexto grado, Madre María Luisa- León, 2016.

Grupos de habilidades sociales		Índice de empatía				P
		Menor tendencia empática		Mayor tendencia empática		
		Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Habilidades Sociales Primarias	Poco desarrollado	2	7%	4	50%	0.012*
	Medianamente desarrollado	24	83%	4	50%	
	Altamente desarrollado	3	10%	0	0%	
Habilidades Sociales Avanzadas	Poco desarrollado	6	21%	2	25%	0.538
	Medianamente desarrollado	19	66%	6	75%	
	Altamente desarrollado	4	14%	0	0%	
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	Poco desarrollado	6	21%	6	75%	0.012*
	Medianamente desarrollado	15	52%	2	25%	
	Altamente desarrollado	8	28%	0	0%	
Habilidades Alternativas a la Agresion	Poco desarrollado	4	14%	3	38%	0.130
	Medianamente desarrollado	25	86%	5	63%	
	Altamente desarrollado	0	0%	0	0%	
Habilidades para Hacer Frente al estrés	Poco desarrollado	0	0%	0	0%	0.445
	Medianamente desarrollado	27	93%	8	100%	
	Altamente desarrollado	2	7%	0	0%	
Habilidades de Planificacion	Poco desarrollado	5	17%	3	38%	0.312
	Medianamente desarrollado	20	69%	5	63%	
	Altamente desarrollado	4	14%	0	0%	

Fuente: Escala de habilidades sociales (Departamento de Orientación, IES, 2003) y Escala de empatía de Bryant (1982)/ \*significativo/ Chi cuadrado de Pearson



## Discusión

En este apartado se detalla el análisis de los resultados obtenidos.

En el presente estudio se encontró que las horas dedicadas al uso de video juegos de índole violenta abarca entre 1 a 4 horas por semana del tiempo de los niños, siendo la Consola más utilizada la Play Station. Este último dato coincide con los resultados encontrados en la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios que señala que la principal plataforma que se usa para jugar es la consola (37%), seguida del PC (28%), de Internet (21%) y de los teléfonos móviles (14%) (Avacu, 2006).

En cuanto a los videojuegos más utilizados se encontraron Mortal Kombat (89%), Modern Warfare 2 (59%) y Grand Theft Auto (35%). Cabe destacar que estos tres videojuegos son considerados como los juegos más violentos. El uso del videojuego Grand Theft Auto también es señalado por el estudio Ferrey y Ruiz (2005) "Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años: Una aproximación mediante encuesta", en donde se destaca que la mitad de los niños entre 7 y 12 años lo conocen y lo han utilizado. En dicho estudio también se señalan que si estos videojuegos no son supervisados por un adulto, los niños no comprenderán la diferencia entre la ficción y la realidad, enfatizando que este tipo de videojuego no



son aptos para niños mejores de 12 años, debido a su contenido violento (imágenes sangrientas), sexual (desnudez) y lenguaje fuerte.

Continuando con la empatía, se encontró que más de la mitad de los participantes presentaron menor tendencia a la empatía. El hecho de que estos niños tengan esta tendencia empática indica que pueden tener dificultades para comprender las necesidades y problemas de los demás, así como de responder correctamente a las reacciones de sus padres, manifestando dificultades en sus relaciones sociales (Sánchez, Queijia y Parra, 2006). El hecho de que los niños presentaran una menor tendencia empática no solo está sujeta a la exposición negligente de este contenido de videojuegos si no a diversos factores asociados a las diferentes etapas evolutivas de su desarrollo debido a que estos aún están desarrollando su pensamiento lógico e hipotético por lo que resulta necesario profundizar sobre la influencia a nivel cognitivo y a nivel afectivo en función de los factores genéticos y ambientales implícitos en los niños en donde esta menor tendencia puede estar asociada a trastornos genéticos o mutaciones pueden limitar la capacidad para desarrollar la empatía o al hecho de estar expuestos a poca instrucción en la empatía, ambientes tóxicos llenos de violencia o un hogar donde las emociones propias de un niño están envilecidas.



Aunque no se encontró estudio para comparar estos resultados, cabe señalar que en el estudio de Ferrer y Ruíz (2005) se encontraron que los niños mejoraron su habilidad para interpretar las emociones de otras personas después de pasar cinco días sin mirar algún tipo de dispositivo digital (teléfono inteligente, la televisión ni otra pantalla digital en un campamento) en comparación con otro grupo de niños que sí estuvieron expuestos a dicho dispositivo. Aunque los resultados de nuestra investigación no implicó la comparación entre grupo de niños, se encontró que los participantes tienen una menor tendencia empática, por lo se requiere realizar otras investigaciones que indaguen sobre los factores que inciden en la empatía de estos estudiantes.

En los diferentes grupos de habilidades sociales, los participantes presentan medianamente desarrollada cada una de estas, lo que indica que los niños han logrado desarrollar algunas habilidades que forman parte de este grupo, pero otras aún no las han desarrollado. Es importante tener en cuenta que todas estas habilidades se desarrollan a lo largo de la vida, lo que indican que los niños están en ese proceso (Lacunza y Contini, 2009).

Tal como se mostró en los resultados no se encontró relación entre empatía y los grupos de habilidades sociales, solamente en las habilidades primarias y en las relacionadas con los sentimientos.



No se encontraron estudios que permitan explicar la relación existente entre ambas variables por lo que se puede recurrir a utilizar un nuevo diseño de investigación que permita explorar el desarrollo de estas variables en dos tipos de población tomando en cuenta la frecuencia de uso y la participación de los padres de familia.

Una vez realizada la discusión de este estudio, se identificaron las siguientes limitaciones:

-Pocos estudios encontrados sobre la temática abordada en esta investigación, lo que limitó el análisis de los resultados.

-Poca asistencia de los padres y madres de familia a la reunión donde se explicaron los objetivos, procedimientos y solicitud del consentimiento informado para autorizar la participación de sus hijos.



## Conclusiones

A continuación se detallan las conclusiones obtenidas en la presente investigación

La mayoría la población de estudio tiene la edad de 10 años, son hombres, mayoritariamente están en cuarto grado y viven con sus padres. Más de la mitad de la población utilizan videojuegos violentos entre 1 a 4 horas diaria, usan con mayor frecuencia la consola Play Station y los videojuegos violentos preferidos son: God of War III, Grand Theft Auto III, Mortal Kombat y Call of Duty: Modern Warfare 2.

Más de la mitad de los niños participantes en el estudio presentan una baja tendencia empática.

No se encontró relación estadísticamente significativa entre las características sociodemográficas (sexo y número de horas dedicadas al uso de videojuegos violentos) y el índice de empatía resultante en la población de estudio.

La mayoría de los estudiantes han desarrollado medianamente los grupos de habilidades sociales primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación.



Solamente se encontró relación estadísticamente significativa entre el índice de empatía con habilidades sociales primarias y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.



## **Recomendaciones**

### **Dirección del centro escolar Madre María Luisa:**

-Favorecer el desarrollo de los diferentes grupos de habilidades sociales y empatía, implementando actividades recreativas y deportivas en el centro que promuevan valores como el respeto, la cooperación, compañerismo, la amistad, entre otros valores que forman parte de esas habilidades.

### **A los maestros del centro:**

- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales y empatía mediante la implementación de juegos de roles sobre temáticas vinculadas a las vivencias de los estudiantes en el contexto escolar y familiar, que permitan a los estudiantes relacionarse entre ellos y comprender las emociones de los demás.
- Promover la discusión entre los estudiantes sobre el impacto que tienen los videojuegos violentos en la conducta desde su propia perspectiva, que les permitan tomar decisiones sobre la elección de los videojuegos a utilizar.



### **A los padres:**

-Elegir algún momento del día para compartir con sus hijos y hablar sobre sus propios sentimientos, de tal forma que el niño se sienta valorado, respetado, comprendido y aprendan a través del modelo de sus padres a ser empáticos.

-Integrar a sus hijos en actividades extraescolares en las que pueda interactuar con niños de su misma edad, como alternativa para fomentar las habilidades sociales y la empatía.

Regular el tiempo de uso de videojuegos en sus hijos, así como el contenido de los mismos, de tal forma que no estén expuestos por más de dos horas a juegos con alto contenidos de violencia.

### **A los alumnos:**

- Diversificar sus actividades recreativas de modo que estas no estén únicamente centradas en el uso de videojuegos violentos, como por ejemplo visitar los parques, jugar ajedrez, entre otras que promuevan sobre todo la interacción con otras personas.



- Explorar otras opciones de videojuegos que no conlleven exclusivamente escenas de violencia y que estén acorde a su edad.

### **A otros investigadores**

Profundizar sobre el efecto que tienen los videojuegos en las conductas sociales de los estudiantes y los factores que favorecen o no dichos efecto.

Considerar otras variables y diseño de estudio.



## Referencias Bibliográficas

Auné, S. E., Abal, F. J. P., & Attorresi, H. F. (2016). Antagonismos entre concepciones de empatía y su relación con la conducta prosocial. *Revista de psicología*, 17(2), 137-149.

Avacu, 2006. Encuesta realizada por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios. Recuperado de [http://elpais.com/diario/2006/11/21/cvalenciana/1164140278\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2006/11/21/cvalenciana/1164140278_850215.html)

Belli, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.

Brenes-Peralta, C. & Pérez-Sánchez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), pp. 183-194.

Caballo, V. (2005). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.

Características de las personas empáticas - Mente y emociones, de Web. consulta, Dra. Vanesa Fernández López, Psicóloga, especialista en emociones (2011) Información recuperada de <http://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/emociones-y-autoayuda/perfil-de-una-persona-empatica-13038>.



Celis, H. G. R., & Escobar, M. S. (2012). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Artículos en PDF disponibles desde 1994 hasta 2013. A partir de 2014 visítenos en [www.elsevier.es/sumapsicol](http://www.elsevier.es/sumapsicol), 18(2), 99-110.*

Cuello, M. I. (2014). Empatía y agresividad física y verbal en la infancia tardía. In *VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología- Universidad de Buenos Aires.

Doctor Christopher J. Ferguson, (s,f) “*LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS DISMINUYEN LA AGRESIVIDAD DEL JUGADOR*” recuperado de:

<http://www.cinconoticias.com/los-videojuegos-violentos-disminuyen-la-agresividad-del-jugador/>

Decety, J., & Meyer, M. (2008). From emotion resonance to empathic understanding: A social developmental neuroscience account. *Development and psychopathology*, 20(04), 1053-1080.

Daphne Bavelier (2014 ) “Jugar videojuegos violentos tiene efectos positivos en el cerebro” publicado en la revista [Proceedings de la Academia Nacional de Ciencias](http://proceedings.de.la.academia.nacional.de.ciencias). Recuperado de <http://noticias.universia.es/ciencia-nn->



[tt/noticia/2014/11/26/1115875/jugar-videojuegos-violentos-efectos-positivos-cerebro.html](http://www.ledu.es/portal/portal/ver?id=1115875&id=1115875).

Etxeberría, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, (18), 31-39.

Fernández Ballesteros, R. (1994). Evaluación conductual hoy. Un enfoque para el cambio en psicología clínica y de la salud. Madrid: Pirámide

Fernández-Pinto, I., López-Pérez, B., & Márquez, M. (2008). Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión. *Anales de psicología*, 24(2), 284-298.

Ferrer, Ruiz S, Román (2005) El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta ICONO 14 N°7. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/404>

Goldstein, J. (1993). Video games. A review of research. Informe no publicado. Bruselas Toys manufacturers of Europe.

Griffa, M. y Moreno, J. (2005). Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez. Buenos Aires: Lugar Editorial.

Garaigordobil, M., & De Galdeano, P. G. (2006). Empatía en niños de 10 a 12 años. *Psicothema*, 18(2), 180-186.



Hoffman, M. L., & del Campo Román, F. G. (2002). *Desarrollo moral y empatía: implicaciones para la atención y la justicia*. Idea books, SA

Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49.

Lacunza, A. y Contini, N. (2009b). Perspectiva multimétodo en el diagnóstico de las habilidades sociales. Su vinculación a dificultades comportamentales. *Memorias del I Congreso de Psicología del Tucumán*. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Tucumán.

Loinaz, I., Echeburúa, E., & Ullate, M. (2012). Estilo de apego, empatía y autoestima en agresores de pareja. *Terapia psicológica*, 30(2), 61-70.

Preston, S. D., & De Waal, F. B. (2002). Empathy: Its ultimate and proximate bases. *Behavioral and brain sciences*, 25(01), 1-20.

María Á, Cáceres Guillén. (2010). LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA EDAD ESCOLAR Y LOS PROBLEMAS DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA. Recuperado de: [http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G\\_Recursos\\_orientacion/g\\_5\\_habilidades\\_sociales/g\\_5.1.documentos\\_basicos/1.8.HHSS%20y%20problemas%20interpersonales.pdf](http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_5_habilidades_sociales/g_5.1.documentos_basicos/1.8.HHSS%20y%20problemas%20interpersonales.pdf)



Parreño, J. M. (2010). *Marketing y videojuegos*. ESIC Editorial.

Peralta, C. B. 5. Dimensiones psicosociales asociadas al uso de los video juegos en niños y niñas escolares. *PSICOLOGÍA DE LOS USOS DE LOS MEDIOS AVANCES EN LA INVESTIGACIÓN DE LA PSICOLOGÍA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN*, 94.

Parreño, J. M. (2010). *Marketing y videojuegos*. ESIC Editorial.

Revista\_ "CRIANZA DE LOS HIJOS", Factores que Influyen en el Desarrollo de la Empatía en Niños y Adolescentes. (et,al) mayor información en [E-mail:master@childrenparenting.com](mailto:master@childrenparenting.com), (2008), información rescatada de <http://www.childrenparenting.com/es/children/kids-behavior/1008006577.html>

ROJAS, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*, 79, 81-85.

Salguero, Ricardo Tejeiro. "Efectos psicosociales de los videojuegos." *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 7 (2009): 235-250.



Schaffer, R. (1990). El desarrollo de la competencia interactiva en la infancia.

En A. Palmonari y P. Ricci. (Dir.). Aspectos cognitivos de la socialización en la edad evolutiva (pp. 37-48). Buenos Aires: Nueva Visión

Salguero, R. T. (2009). Efectos psicosociales de los

videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 235-250.

Sánchez-Queija, I., Oliva, A., & Parra, Á. (2006). Empatía y conducta prosocial durante la adolescencia. *Revista de Psicología Social*, 21(3), 259-271.

Sanmartín, M. G., Carbonell, A. E., & Baños, C. P. (2011). Relaciones entre empatía, conducta prosocial, agresividad, autoeficacia y responsabilidad personal y social de los escolares. *Psicothema*, 23(1), 13-19.

Tejeiro, Pelegrina del Río y Gómez Vallecillo (2009) "Efectos psicosociales de los videojuegos" *Comunicación*, N° 7, Vol.1

Vaca, P., & Romero Serrano, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta colombiana de psicología*, 10(1), 35-48.

Valdellós, A. M. S. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (34), 183-189.



# Anexos



## **Anexo I: Bosquejo de Marco Teórico**

### **Capítulo I: Videojuegos violentos.**

- 1.1. Concepto de videojuegos violentos.
- 1.2. Características de videojuegos violentos.
- 1.3. Tipos de videojuegos violentos.
- 1.4. Categorías de juego.
- 1.5. Influencia de los videojuegos violentos en la conducta infantil.

### **Capítulo II: Empatía**

- 2.1. Concepto de empatía.
- 2.2 Características y manifestaciones de la empatía
- 2.3-Desarrollo de la empatía.
- 2.4- Teorías de la empatía.
- 2.4- Clasificación de la empatía
- 2.5- Factores que influyen en la empatía.
- 2.6- Empatía y videojuegos



### **Capítulo 3: Habilidades sociales**

- 3.1. Concepto
- 3.2. Características
- 3.3. Teorías que explican las habilidades sociales
- 3.4. Clasificación de habilidades sociales
  - 3.4.1. Habilidades sociales avanzadas.
  - 3.4.2. Habilidades sociales asociadas con los sentimientos.
  - 3.4.3. Habilidades sociales de negociación.
  - 3.4.4. Habilidades sociales para la planificación.
- 3.5. Habilidades sociales y videojuegos
- 3.6. Factores que influyen en el desarrollo de habilidades sociales.



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.



**UNIVERSIDAD**

**NACIONAL**

**AUTÓNOMA DE**

**NICARAGUA-LEÓN**

Somos María Elisa Luna y Lusbi Naraya Reyes, estudiantes de la carrera de psicología.

Por este medio solicitamos su consentimiento para poder llevar a cabo dentro de esta institución educativa la aplicación de una pequeña encuesta que servirá de base para la posterior administración de dos instrumentos que nos permitan contrastar y soportar la información de nuestra investigación “Índice de empatía y grado de desarrollo alcanzado en las habilidades sociales en estudiantes de 4to a 6to que practican videojuegos violentos del colegio Madre Maria Luisa-León, marzo-octubre 2016”.

Donde le hacemos constar que en esta investigación la participación de sus hijos será de manera voluntaria sin exigencias algunas y además este proceso está sujeto al secreto profesional donde se respetara y se resguardara la integridad física y moral de los estudiantes que acepten participar en nuestro estudio, dado a que no correrán ningún tipo de riesgo mediante la efectucción de la encuesta y la administración de dos instrumentos estandarizados, teniendo el previo consentimiento de la directora de la institución y la de los padres de familia para los cuales hemos solicitado esta reunión en la que se nos permitira establecer los objetivos de investigación que perseguimos con nuestro estudio.

Esta encuesta cuenta con una duración específica de 10 minutos y una duración aproximada de 15 minutos para los test.

**Consentimiento informado**



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

Yo, \_\_\_\_\_, Con número cedula:  
\_\_\_\_\_. Originaria del departamento de: \_\_\_\_\_ doy mí consentimiento  
para que las estudiantes de la carrera de psicología: María Elisa Luna y Lusbi  
Naraya Reyes puedan aplicarle a mi hijo \_\_\_\_\_  
una pequeña encuesta exploratoria y dos escalas estandarizadas con motivo de su  
investigación.

De igual manera, hago constar lo siguiente:

1. He sido informado(a) del objetivo, el cual es: Determinar el índice de empatía y  
grado de habilidades sociales que presentan los estudiantes de 4to a 6to grado que  
practican videojuegos violentos del colegio Madre María Luisa-León, marzo-octubre  
2016

- a) que los propósitos de la evaluación son estrictamente académicos.
- b) Se le aplicara una encuesta exploratoria y dos escalas estandarizadas.
- c) Se mantendrá la confidencialidad de los resultados y de los participantes.

\_\_\_\_\_  
Firma del papá/ mamá del participante

Firma de las evaluadoras.

María Elisa Luna. \_\_\_\_\_

Lusbi Reyes \_\_\_\_\_

**Anexo III: Encuesta diseñada por los autores del estudio de “Índice de  
empatía y grado de habilidades sociales en estudiantes de 4to a 6to que**



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**practican videojuegos violentos del colegio Madre Maria Luisa-León, marzo-  
octubre 2016”.**

**Código de lista:** \_\_\_\_\_

**Edad:**  **Sexo:** F  M  **Grado:**

**¿Con quienes vives?**

- Con mis padres.....
- Solo con uno de mis padres.....
- Con un/a tío/a.....
- Con mis abuelos.....
- Otros \_\_\_\_\_

**¿Te gustan los videojuegos?**

- a. Si
- b. No
- c. Poco

**¿Usas algún tipo de videojuego?**

- a. Si.
- b. No.
- c. A veces.

**¿Tienes algún tipo de consola (videojuegos) en tu casa?**

- a) X-box



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**b) Play station**

**c) wii**

**d) otros** \_\_\_\_\_

**¿Qué tipo de videojuegos te gustan?**

**a) Aventura**

**b) carreras**

**c) violencia**

**d) otros** \_\_\_\_\_

**¿Cuántas horas Juegas al día?**

**a) 1 a 4 horas**

**b) 5 a 8 horas**

**c) 9 a 12 horas**

**d) más de 12 horas**

**¿Te llevas tu videojuego cuando sales de casa?**

**a) siempre**

**b) nunca**

**c) a veces**

**d) no tengo juego portátil.**



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**Utilizas alguno de estos videojuegos? Si es así engloba cuales:**

- a. **Call of Duty: Modern Warfare 2.**
- b. **Splatterhouse**
- c. **God of War III.**
- d. **MadWorld.**
- e. **Dead Space.**
- f. **Manhunt.**
- g. **Grand Theft Auto III.**
- h. **Soldier of Fortune.**
- i. **Postal.**
- j. **Mortal Kombat.**

**¿Qué haces cuando no tienes juegos?**

- a) **juego otra cosa**
- b) **lloras**
- c) **te enojas**
- d) **otros \_\_\_\_\_**

**¿Si tuvieras la oportunidad de realizar las siguientes actividades cual  
erigirías?**

- a) **Ir al parque**



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**b) jugas videojuegos**

**c) jugar con otros niños**

**d) otros \_\_\_\_\_.**



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**Anexo IV: Escala de empatía para niños, niñas y adolescentes adaptada para  
Costa Rica**

**Instrucciones: Lee cada oración que aparece a continuación. Marca con una  
equis sobre Sí, si estás de acuerdo o sobre No si no estás de acuerdo con lo  
que cada oración afirma.**

		Si+	No-
1	Me siento triste al ver a una niña que no encuentra a nadie con quien jugar.		
2	La gente que se besa y abraza en público es tonta.		
3	Los niños que lloran porque son felices son tontos.		
4	Me gusta mucho ver a la gente cuando abre los regalos, incluso cuando yo no recibo.		
5	Ver a un niño llorando me da ganas de llorar.		
6	Me molesto cuando veo que se le hace daño a una niña		
7	Incluso cuando no sé por qué alguien se está riendo, yo me río también.		
8	A veces lloro cuando veo la televisión.		
9	Las niñas que lloran porque son felices son tontas.		
10	Me resulta difícil comprender por qué otra persona se enoja.		
11	Me molesto cuando veo que se le hace daño a un animal.		
12	Me siento triste al ver a un niño que no encuentra a nadie con quién jugar.		
13	Algunas canciones me ponen tan triste que me dan ganas de llorar.		
14	Me molesto cuando veo que se le hace daño a un niño.		
15	Los adultos a veces lloran incluso cuando no tienen motivo para sentirse mal.		
16	Es tonto tratar a los perros y a los gatos como si tuvieran sentimientos igual que las personas.		
17	Me enoja cuando veo un compañero de clase que finge necesitar ayuda de la maestra todo el tiempo		
18	Los niños que no tienen amigos probablemente es porque no quieren tenerlos (no les hacen falta).		
19	Ver a una niña llorando me da ganas de llorar.		
20	Pienso que es ridículo que algunas personas lloren durante una película triste o mientras leen un libro triste.		
21	Soy capaz de comerme todos mis confites incluso cuando veo a alguien mirándome y deseando uno.		
22	No me molesto cuando veo a un compañero de clase castigado por no obedecer las reglas de la escuela		



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**Anexo V: A continuación te presentamos una tabla con diferentes aspectos de las “Habilidades Sociales Básicas”. A través de ella podrás determinar el grado de desarrollo de tú “Competencia Social” (conjunto de HH.SS necesarias para desenvolverte eficazmente en el contexto social). Señala el grado en que te ocurre lo que indican cada una de las cuestiones, teniendo para ello en cuenta:**

**1 → Me sucede MUY POCAS veces 2 → Me sucede ALGUNAS veces**

**3 → Me sucede BASTANTES veces 4 → Me sucede MUCHAS veces**

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>					
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo				
<b>2</b>	Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes				
<b>3</b>	Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos				
<b>4</b>	Clarificas la información que necesitas y se la pides a la persona adecuada				
<b>5</b>	Permites que los demás sepan que les agradeces los favores				
<b>6</b>	Te das a conocer a los demás por propia iniciativa				
<b>7</b>	Ayudas a que los demás se conozcan entre sí				
<b>8</b>	Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza				
<b>9</b>	Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad				
<b>10</b>	Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad				
<b>11</b>	Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica				
<b>12</b>	Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente				



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

13	Pides disculpas a los demás por haber hecho algo mal				
14	Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona.				
15	Intentas reconocer las emociones que experimentas.				
16	Permites que los demás conozcan lo que sientes				
17	Intentas comprender lo que sienten los demás				
18	Intentas comprender el enfado de la otra persona				
19	Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos				
20	Piensas porqué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo				
21	Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa				
22	Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la persona indicado				
23	Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás				
24	Ayudas a quien lo necesita				
25	Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes				
26	Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”				
27	Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura				
28	Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas				
29	Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas				
30	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte				
31	Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución				
32	Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien				



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

33	Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado				
34	Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido				
35	Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento				
36	Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo				
37	Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer				
38	Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro				
39	Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen				
40	Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego, piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación				
41	Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática				
42	Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta				
43	Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante				
44	Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control				
45	Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea				
46	Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea				
47	Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información				
48	Determinas de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero				
49	Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor				
50	Te organizas y te preparas para facilitar la ejecución de tu trabajo				



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

**Anexo VI:** Tabla completa sobre las características sociodemográficas de la población de estudio.

<b>Horas y tipos de videojuegos</b>		<b>Recuento</b>	<b>%</b>
¿Cuántas horas juegas al Día?	Horas dedicadas al día		
	1 a 4 horas	25	68
	5 a 8 horas	8	22
	9 a 12 horas	3	8
	más de 12 horas	1	3
¿Tienes el tipo de consola X-box en tu casa?	Si	8	22
¿Tienes el tipo de consola Play Station en tu casa?	Si	19	51
¿Tienes el tipo de consola Wii en tu casa?	Si	5	14
¿Tienes otro tipo de consola en tu casa? (celulares, tablet, computadora)	Si	12	32
¿Utilizas el video juego Call of Duty: Modern Warfare 2?	Si	22	59
¿Utilizas el videojuego Splatterhouse?	Si	1	3
¿Utilizas el videojuego God of War III?	Si	16	43
¿Utilizas el videojuego MadWorld?	Si	2	5
¿Utilizas el videojuego Dead Space?	Si	5	14
¿Utilizas el videojuego Manhut?	si	5	14
	si	13	35



Índice de empatía y grado de habilidades sociales en  
estudiantes que practican videojuegos violentos del colegio  
Madre María Luisa-León.

---

¿Utilizas el videojuego Grand Theft Auto III?			
¿Utilizas el videojuego Soldier of Fortune?	si	6	16
¿Utilizas el videojuego Postal?	si	2	5
¿Utilizas el videojuegos Mortal Kombat?	si	33	89