

# Influencia de los Videojuegos en las Habilidades Sociales: Una revisión sistemática de la literatura

Luis C. Soles-Núñez<sup>1</sup>, Segundo E. Cieza-Mostacero<sup>1</sup>

lsolesn@ucvvirtual.edu.pe; scieza@ucv.edu.pe

<sup>1</sup> Grupo de Investigación Tendencia e Innovación en Ingeniería de Sistemas-Trujillo, Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad 13001, Perú.

Pages: 329-340

**Resumen:** El propósito del artículo fue realizar una revisión sistemática de la literatura sobre la influencia de los videojuegos en las habilidades sociales, donde se propusieron 4 preguntas de investigación y se seleccionaron 17 artículos que cumplieron con los criterios de exclusión y de calidad. Los resultados obtenidos demostraron que las habilidades sociales eran en un 80% medidas mediante cuestionarios; además, los videojuegos no afectaban más a un género que a otro en sus habilidades sociales pese a que 71,43% de estudios presentaban mayoría de hombres, para un 69,23% influían positivamente en el desarrollo de las mismas y 83,33% de estudios se usaban los videojuegos como herramienta especializada para el desarrollo de estas.

**Palabras-clave:** Videojuego; competencias sociales; influjo social; comportamiento social; relaciones interpersonales.

## *Influence of Video Games on Social Skills: A systematic review of the literature*

**Abstract:** The purpose of the article was to carry out a systematic review of the literature on the influence of video games on social skills, where 4 research questions were proposed and 17 articles that met the exclusion and quality criteria were selected. The results obtained showed that social skills were 80% measured through questionnaires; In addition, video games did not affect one gender more than another in their social skills despite the fact that 71.43% of the studies presented a majority of men, for 69.23% they positively influenced their development and 83.33% of studies, videogames were used as a specialized tool for the development of these.

**Keywords:** Video game, Social skills, Social influence, Social behaviour, Interpersonal relations.

## 1. Introducción

La pandemia COVID-19 marcó un antes y un después en distintos sectores alrededor del mundo, tales como: la educación, que con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) sobrellevaron la educación virtual; el trabajo, con distintas

formas de teletrabajo e incluso el sector social con el uso vital de las TIC para interactuar y comunicarse (Urribarri & Vera, 2022). Otro sector afectado fue la industria de los videojuegos, la cual, debido al confinamiento obligatorio en todos los países del mundo, observó un aumento abrupto de las ventas globales de videojuegos en 20 800 millones de dólares durante el año 2019 (representando el 30% de los activos de ese año), todo debido a que distintos niños y jóvenes adoptaron nuevos hábitos, quedándose en casa y jugando videojuegos (Ortiz *et al.*, 2020).

Para contextualizar, el autor Castro (2020) explicó que el término videojuego era una palabra compuesta primero del latín “video”, que significa ‘ver’ y que socialmente era sintetizado como el uso de medios electrónicos, digitales o analógicos para la captación, grabación y transmisión de una secuencia de imágenes para representar movimiento. Mientras que también posee el término “juego”, que en latín significa ‘broma’ y que era sintetizado como una actividad llevada a cabo por los humanos para el desarrollo del cuerpo y de la mente en busca de la distracción, diversión y aprendizaje. Por lo tanto, se podía interpretar al “videojuego” como exclusivamente una forma de entretenimiento por medio del uso de la tecnología de video.

En todo caso, muchos autores aseguraron que los videojuegos demostraron tener un gran potencial positivo más allá del aspecto lúdico, ofreciendo la posibilidad de desarrollar habilidades sociales gracias a ciertas características, tales como: permitir aprender estrategias o habilidades, fomentar de manera dinámica la relación entre niños de un grupo y permitir una reflexión de valores o conductas a través de su contenido (Salvat, 2000). Apoyando esta visión positiva de los videojuegos los autores Revuelta *et al.* (2022), mencionaron que estos pueden representar y transmitir a los jugadores aspectos culturales y sociales a través de los detalles en la creación de su mundo, acciones o aspectos de sus personajes e incluso en la forma de comunicación que tiene el jugador con otros jugadores o con los personajes del videojuego. Además, los autores Zhao *et al.* (2023), afirmaron que los videojuegos presentaron un apoyo positivo para sobrellevar el estrés y las diversas dificultades de la vida real, además que favorecían la creación de experiencias sociales y afectivas positivas en su uso.

Un claro ejemplo de la influencia positiva, es la investigación de los autores Shoshani & Krauskopf (2021), titulada “La paradoja social de Fortnite: los efectos de los videojuegos multijugador violentos y cooperativos en las necesidades psicológicas básicas y el comportamiento prosocial de los niños”, donde obtuvieron los resultados de un efecto positivo en el comportamiento prosocial  $F(3,832)=16,75$ , una mayor presencia de emociones positivas por el juego violento  $F(1,834)=7.44$  y una mejora de relación entre los participantes del juego violento  $F(1,834)=39.43$ . Concluyendo que, el uso de videojuegos cooperativos, aunque posean contenidos violentos, promovían un comportamiento prosocial en niños entre 9 y 12 años, encontrando una mayor presencia de actitudes prosociales en los niños que jugaban videojuegos violentos en comparación con aquellos que jugaron videojuegos cooperativos neutrales.

Por otro lado, no todo lo que se habló de los videojuegos era positivo, a pesar de que estos parecían una oportunidad para el desarrollo de las habilidades sociales desde el hogar, existieron polémicas que siempre los perseguían, como el temor de fomentar el

aislamiento social, la agresividad, la adicción, trastornos médicos, entre otros efectos psicosociales, que con el paso del tiempo los estudios fueron confirmando o desmintiendo (Tejeiro *et al.*, 2009). Además, el autor Escudero *et al.* (2019) mencionaron que el uso excesivo de nuevas tecnologías por parte de niños y adolescente, podían dar lugar a problemas internalizantes (como ansiedad y retraimiento) y problemas externalizantes (como conducta disocial y agresiva), resultando en falta de autocontrol en los menores o generando malestar en los que los rodean.

Un claro ejemplo de la influencia negativa, es la investigación de los autores Morales & Salvador (2022), titulada “Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín”, donde obtuvieron los resultados que la relación de la adicción a los videojuegos con las dimensiones de la sociabilidad era inversa ( $\rho=-0.679$ ;  $p=0.000$ ), al igual que con la comunicación ( $\rho=-0.677$ ;  $p=0.000$ ) e incluso la autoestima ( $\rho=-0.696$ ;  $p=0.000$ ). Concluyendo que, los niños de quinto grado inmersos en los videojuegos presentaban una menor autoestima, sociabilidad, comunicación, asertividad, y peor toma de decisiones.

Teniendo en cuenta lo visto anteriormente, se desarrolló una revisión sistemática de la literatura que se enfocó en la influencia de los videojuegos en las habilidades sociales, presentando la siguiente estructura: trabajos relacionados, método de revisión, resultados y conclusiones de la revisión sistemática.

## 2. Trabajos relacionados

Como un trabajo relacionado a esta investigación, se apreció la influencia negativa de los videojuegos con los autores Mamani & Yupanqui (2018), en su investigación titulada “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este”, su propósito consistió en establecer si existe una correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las competencias sociales, empleando un enfoque de investigación no experimental y de diseño transversal, utilizaron los instrumentos para una variable el test de dependencia a los videojuegos y para la otra variable una lista de verificación de habilidades sociales, los cuáles se les aplicaron a 375 adolescentes, tanto hombres como mujeres. Los hallazgos revelaron que se observó una asociación negativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales relacionadas con la gestión del estrés ( $\rho=0.108$ ;  $p<0.05$ ), así como con las habilidades sociales no agresivas ( $\rho=-0.209$ ;  $p<0.05$ ). A pesar de esto, no se encontró una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales iniciales ( $\rho=-0.052$ ;  $p>0.05$ ), ni con las habilidades sociales más avanzadas ( $\rho=-0.069$ ;  $p>0.05$ ). En resumen, los resultados indicaron una correlación negativa y significativa ( $r=-.132$ ,  $p<0.01$ ) entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales globales. Su conclusión principal fue que, a menor nivel de dependencia a los videojuegos se evidencian más habilidades para relacionarse de manera adecuada.

Por otro lado, se observó la influencia positiva de los videojuegos y su uso como apoyo con el autor Villén (2020), en su investigación “Minecraft en el aprendizaje de habilidades sociales para personas con trastorno del espectro del autismo”, el cual tuvo el propósito

de examinar los beneficios de utilizar Minecraft como herramienta de enseñanza para desarrollar habilidades sociales en individuos con trastorno del espectro autista (TEA), con un diseño cuasiexperimental, donde 27 personas con una edad entre 8 y 20 años se unieron a un club donde realizaban actividades con objetivos comunes e interactuaban entre sí, para al final, conseguir la información mediante encuestas y entrevistas. Obtuvo como resultados principales, que el 71% de las personas presentaban una mejora en su interacción con otras personas, recibiendo la aceptación del 42,9% para que esta metodología de terapia sea establecida de manera oficial. Finalmente, su conclusión principal fue que Minecraft, como videojuego, fomenta la motivación de los usuarios al pertenecer a una comunidad, lo cual a su vez ha contribuido a su disposición para hacer esfuerzos constantes y alcanzar metas establecidas en el desarrollo de sus habilidades.

Además, se demostró el uso e influencia de estos videojuegos de manera especializada y positiva con los autores Beaumont *et al.* (2021), en su investigación titulada “Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum”, el propósito de este estudio fue investigar la eficacia de una adaptación respaldada por los padres del programa de habilidades sociales llamado Secret Agent Society (SAS), el cual se basó en juegos de computadora, mediante un ensayo controlado aleatorio con una condición de comparación activa, utilizando un instrumento de reportes tomados en tres momentos: antes de la intervención, post-intervención (10 semanas después de la intervención) y 6 semanas después de la post-intervención. Contó con una población de 70 niños (60 niños y 10 niñas) que estaban en el espectro autista y tenían entre siete y doce años de edad, a los cuáles durante 10 semanas, se separó en un grupo de 35 niños que probarían el SAS guiados por sus padres y un grupo de 35 que probarían un juego de entrenamiento de habilidades guiados por el tutor (CIA). Los resultados fueron que la mejora media en el SSQ-P fue mayor para la condición SAS que para la condición CIA  $t(1, 68)=4.40$ ,  $p=.0005$ ,  $\eta^2$  parcial=.22; y esta diferencia entre las condiciones siguió siendo significativa en el seguimiento,  $t(1, 68)=3.47$ ,  $p<0.0005$ ,  $\eta^2$  parcial=0.15. La conclusión principal fue que los niños participantes del programa de capacitación de habilidades sociales SAS apoyada por los padres mostraron una mejora significativamente mayor que el grupo de CIA, demostrando que el SAS podría ser una manera idónea de desarrollar de manera remota las habilidades ‘lejanas’ o SSQ-T (regulación emocional más genérica y habilidades sociales).

Finalmente, para mostrar la variedad de opiniones en los estudios de este tema, se tuvo a los autores Caisaguano & Lara (2022), con su investigación titulada “Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes”, el objetivo de este estudio consistió en establecer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, mediante un enfoque cuantitativo, empleando un enfoque de investigación no experimental, como instrumentos se utilizaron para una variable el test de dependencia a los videojuegos y para la otra variable se usó la lista de verificación de habilidades sociales, los cuáles se les aplicó a 120 estudiantes entre 12 a 17 años de edad, entre los cuales 93 eran hombres y 27 eran mujeres. Los resultados fueron que el 45.5% de adolescentes que poseían un grado de dependencia leve presentaban un nivel bueno de habilidades sociales, el 38.5% que poseían dependencia moderada tuvieron un buen nivel y el 53.8% que poseían dependencia grave tenían un buen nivel. Su conclusión principal fue que no existía correlación entre la dependencia

a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del grupo de estudio, recalcando que los hombres tendían más a volverse dependientes de jugar videojuegos.

### 3. Método de Revisión

El siguiente método de revisión fue elaborado considerando al autor García (2022), quién mencionó que una revisión sistemática de la literatura es un enfoque sistemático para determinar, estimar y explicar el trabajo de expertos e investigadores en cierto campo seleccionado, con el fin de ubicar vacíos en el saber y necesidades de investigación siguiendo un protocolo de actuación establecido previamente. En esta Revisión Sistemática de la Literatura (RSL) se empleó en un método de revisión estándar, donde se estableció primero las preguntas que se buscarán responder con la investigación, seguido de buscar en diferentes bases de datos los artículos relacionados con el tema utilizando estrategias de búsqueda, se decidieron los criterios de selección para filtrar la base de datos general conseguida, se especificó la selección de estudios, se realizó una evaluación de calidad con ciertos criterios, se llevó a cabo la extracción de datos y por último, se hizo una síntesis de hallazgos.

#### 3.1. Problemas de Investigación

Para la presente revisión sistemática se formularon las siguientes preguntas de investigación (RQ):

RQ1. ¿Cómo se miden las habilidades sociales?

RQ2. ¿Los videojuegos influyen más en hombres que en mujeres?

RQ3. ¿Los videojuegos influyen negativa o positivamente en las habilidades sociales?

RQ4. ¿Cómo se utilizan los videojuegos para el desarrollo de las habilidades sociales?

#### 3.2. Fuentes de Búsqueda y Estrategias de Búsqueda

La investigación fue realizada en diferentes bibliotecas digitales, tales como: “Dialnet”, “EBSCO”, “IEE Explore”, “PRIMO”, “Proquest”, “PubMed Central”, “Researchgate”, “ROTUR”, “Sage Journals”, “SCIELO” y “Taylor y Francis Online”, donde la técnica de búsqueda utilizada incluyó las palabras clave de la investigación y términos relacionados a videojuegos y habilidades sociales, tanto en el idioma español e inglés. Cabe resaltar que también se tuvo en cuenta algunas variantes de idioma pero que alteran los resultados de búsqueda, utilizando siempre AND entre los dos términos de búsqueda, por ejemplo “videojuegos” AND “habilidades sociales”, como se puede observar en la Tabla 1.

Español	Inglés
Videojuego	Videogame
	Video game
Habilidades Sociales	Social Skills
Competencias Sociales	Social Competence

Tabla 1 – Fuentes de búsquedas y resultados

Los resultados que se revisaron de estas fuentes de búsqueda fueron un total de 617 artículos, en la Tabla 2 se puede observar la cantidad de artículos revisados por cada base de datos antes mencionada. Además, los artículos se listaron detalladamente en la hoja “Base de Datos” de un Excel, en el siguiente enlace: <https://acortar.link/dOctYo>.

Fuente	Resultados
Dialnet	15
EBSCO	56
IEE Explore	8
PRIMO	25
Proquest	341
PubMed Central	27
Researchgate	2
ROTUR	1
Sage Journals	1
Scielo	1
Taylor y Francis Onine	140
TOTAL	617

Tabla 2 – Fuentes de búsquedas y resultados

3.3.Criterios de Selección

Los criterios de selección (CS) utilizados para esta revisión sistemática fueron los siguientes:

- CS1: Los artículos fueron publicados entre los años 2017 al 2023.
- CS2: Los artículos se encuentran disponible en idioma español e inglés.
- CS3: Los artículos poseen el texto completo disponible.
- CS4: Los artículos contienen el término “social” en su título.

3.4.Selección de Estudios

Tras la aplicación de los CS, se eligieron un total de 26 artículos importantes. El resultado de cada criterio de selección se puede observar en la Tabla 3, de los cuales 9 fueron de “EBSCO”, 16 fueron de “Proquest” y 1 fue de “PubMed Central”. Se puede corroborar más detalladamente en la hoja “Resultado de Selección” del Excel adjuntado en el punto 3.2 de la RSL.

Criterios de selección	Cantidad de artículos
Elementos sin filtro.	617
CS1: Los artículos fueron publicados entre los años 2017 al 2023.	444

Criterios de selección	Cantidad de artículos
CS2: Los artículos se encuentran disponible en idioma español e inglés.	438
CS3: Los artículos poseen el texto completo disponible.	432
CS4: Contienen el término social.	27
Eliminación de repetidos.	26

Tabla 3 – Criterios de selección

### 3.5. Evaluación de Calidad

Los criterios de calidad (CC) utilizados para esta revisión sistemática fueron los siguientes:

CC1: El artículo presenta de manera clara su propósito.

CC2: El resumen ofrece información relevante para la investigación.

CC3: El artículo presenta una correcta estructura.

CC4: El artículo fue útil para la investigación.

Después de verificar los criterios de calidad, se obtuvieron 17 artículos relevantes de donde conseguir la información necesaria para el desarrollo de la revisión sistemática de la literatura. Se puede corroborar más detalladamente en la hoja “Resultado de Calidad” del Excel adjuntado en el punto 3.2 de la RSL.

### 3.6. Estrategias de Extracción de datos

Se extrajeron los datos necesarios de cada artículo para la resolución de esta revisión sistemática, pertenecientes a las siguientes bases de datos: “EBSCO” y “Proquest”. Cada artículo fue administrado con el gestor de referencias bibliográficas Zotero, en la Figura 1 se puede observar la estructura completa del mismo. Y se puede verificar más detallado en el siguiente enlace: <https://acortar.link/R2SRQI>.

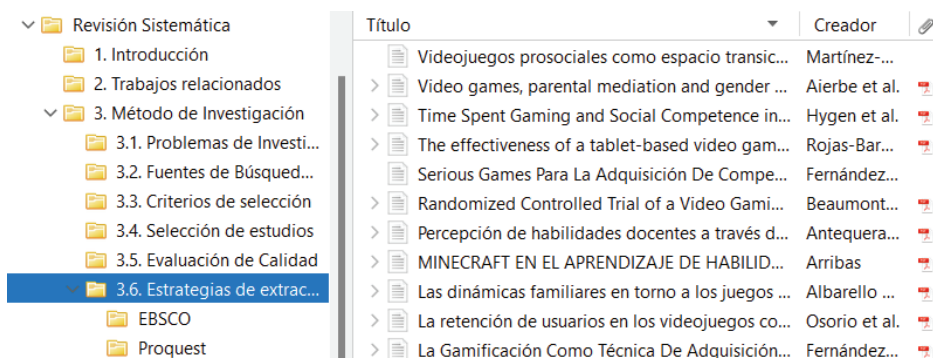


Figura 1 – Estructura con Zotero de artículos científicos.



### 3.7. Síntesis de hallazgos

Se realizó una recopilación de datos de cada uno de los artículos que pasaron todos los filtros, como se pudo observar en la hoja “Resultados Finales” del Excel adjunto en el punto 3.2 de la RSL, buscando toda la información necesaria para poder responder los problemas de investigación previamente planteados. Buscando para RQ1 que instrumentos se utilizan para medir las habilidades sociales en las personas y el argumento tras esto, para la RQ2 se remarcó si los videojuegos podían influir más en personas que en mujeres y si tenía que ver con la mayoría de género en los estudios, para la RQ3 si se halló o concluyó que los videojuegos representaban una influencia negativa o positiva para las habilidades sociales y para la RQ4 se analizó como se suelen utilizar los videojuegos en aquellos estudios que buscan desarrollar o promover las habilidades sociales.

## 4. Resultados

### 4.1. ¿Cómo se miden las habilidades sociales?

Como se puede observar en la Tabla 4, el instrumento más utilizado para medir las habilidades sociales fue el cuestionario con un 80%, seguido por la entrevista con un 20%.

Instrumento de medición	Porcentaje
Cuestionario	80%
Entrevista	20%

Tabla 4 – Instrumentos para medir las habilidades sociales

Como se pudo observar, el cuestionario fue el instrumento más utilizado para la medición de las habilidades sociales y, aunque se vieron variaciones dependiendo del autor, como a quien va dirigido el cuestionario o que actitudes en concreto se consultan con los ítems, fue considerado el instrumento más preciso para medir algo tan abstracto como son las habilidades sociales por la mayoría de autores. Cabe resaltar a los autores Beaumont *et al.* (2021), quienes concluyeron en su estudio que los resultados de los test entregados a los padres de los niños estudiados podrían no ser completamente fiables por la naturaleza de su relación, sin embargo, hay casos en los que las propias personas estudiadas no pueden contestar el instrumento de medición, por ello es importante verificar bien las interrogantes del mismo y su validez.

### 4.2. ¿Los videojuegos influyen más en hombres que en mujeres?

Como se puede observar en la Tabla 5, se puede observar una mayor presencia de hombres en el 71,43% de los estudios, mientras que se observa una mayor presencia de mujeres en el 28,57% de los estudios.



Mayoría de género	Porcentaje
Artículos con mayoría de hombres	71,43%
Artículos con mayoría mujeres	28,57%

Tabla 5 – Mayoría de género en los estudios

Como se pudo observar, los estudios verificados solían tener una mayor participación de hombres que de mujeres, evidenciando que los hombres solían ser los principales consumidores de videojuegos, sin embargo, no existió ninguna prueba concluyente de a qué género le influía de manera más directa. Aunque cabe resaltar que, los autores Hygen *et al.* (2020) concluyeron que si bien los hombres en diversos estudios han demostrado ser quienes más utilizan los videojuegos y por ello, están más integrados en su cultura de socialización y juego, al momento de realizar una investigación, de existir una influencia es probable que afecte más a las mujeres por diversos factores, como la poca presencia de otras mujeres que jueguen o el hecho de que preferían videojuegos con grupos pequeños, relacionándose con menos personas que los hombres quienes suelen preferir juegos con grupos grandes.

#### 4.3. ¿Los videojuegos influyen negativa o positivamente en las habilidades sociales?

Como se puede observar en la Tabla 6, un 69,23% de los estudios concluyó que los videojuegos apoyaron de manera positiva a las habilidades sociales, mientras que un 15,38% concluyeron que influyeron de manera negativa y un 15,38% concluyeron que no influyó de ninguna manera directa.

Influencia de los videojuegos en las habilidades sociales	Porcentaje
Influencia positiva	69,23%
Influencia negativa	15,38%
No existe influencia	15,38%

Tabla 6 – Influencia de los videojuegos en las habilidades sociales

Como se pudo observar, existió una variedad de respuestas sobre la influencia que presentaron los videojuegos en las habilidades sociales, sin embargo, la mayoría de estudios concluyeron que los videojuegos presentaron una influencia positiva para las habilidades sociales de las personas, debido a su capacidad de enseñanza de habilidades o su potencial de conectar personas a distancia. Como mencionaron los autores Fernández *et al.* (2020), dependiendo de las estrategias, mecánicas y dinámicas establecidas en el videojuego, es posible que se estimule el desarrollo y de una amplia variedad de habilidades sociales que necesita y demanda la sociedad.

4.4.¿Cómo se utilizan los videojuegos para el desarrollo de las habilidades sociales?

Como se puede observar en la Tabla 7, un 83,33% de estudios utilizaron al videojuego mismo como herramienta especializada para desarrollar las habilidades sociales, mientras que un 16,67% lo utilizaron como un agregado para conseguir el desarrollo de las mismas (como parte de un grupo de estudio o de sesiones de aprendizaje).

Uso de los videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales	Porcentaje
Videojuego como herramienta	83,33%
Videojuego como agregado	16,67%

Tabla 7 – Uso de los videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales

Como se pudo observar, la mayoría de estudios que intentaron desarrollar las habilidades sociales con videojuegos, escogieron utilizar al videojuego como herramienta principal y exclusiva con la que las personas interactuarían, afirmando que los videojuegos se podían especializar de manera positiva gracias a su gran influencia en el desarrollo de estas habilidades, mientras que el resto lo utilizaron como un agregado a otro tipo de actividad o planteamiento.

5. Conclusiones

Los resultados de esta revisión sistemática demostraron que los videojuegos pasaron, para muchos, de ser una amenaza para las habilidades, a una oportunidad de potenciar el desarrollo de las mismas, siendo un tema muy estudiado con preocupación o esperanza en los 17 artículos verificados.

Se empezó con un enfoque general, las habilidades sociales fueron un concepto que variaba según la visión del autor, así como su forma de medirlo, sin embargo, se pudo ver que el 80% de los artículos revisados, escogieron el cuestionario como instrumento de medición, pues pertenece a un estándar y permite la medición de manera directa (ya sea que lo responda el investigado o alguien cercano). Sin embargo, se suele recomendar la participación de un equipo multidisciplinario para una medición mucho más precisa de estas habilidades, debido a la propia naturaleza de las mismas.

Por otro lado, se solía hablar de que los videojuegos influenciaban más las habilidades sociales a un género que a otro, por ello muchos estudios procuraron tener en cuenta este dato de los participantes y se verificó que el 71,43% presentaban una mayoría de hombres en su grupo de estudio, con la creencia de que serían los mismos quienes más se verían afectados al ser los videojuegos parte más común de su cultura social. Sin embargo, en ninguno de los estudios revisados que toquen este punto, se encontró una prueba concluyente de que un género se vea más afectado que otro.

Hablando de influencia, uno de los temas más hablados en cuanto a los videojuegos, es su influencia positiva o negativa en las habilidades sociales, aunque se vio que es

una comparación más igualada, el 69,23% de los estudios revisados, afirmaron que los videojuegos influían positivamente en el desarrollo de estas habilidades gracias a su propia naturaleza lúdica y su potencial de permitir interactuar a personas de manera remota.

Finalmente, se analizó el cómo se utilizaban los videojuegos para el desarrollo de habilidades sociales, viéndose que el 83,33% de estudios verificados utilizaban los videojuegos como la propia herramienta para esto, es decir, se desarrollaban videojuego especializados en permitir a quien lo juegue desarrollar de mejor manera estas habilidades o analizaban la influencia de un videojuego ya creado. Mientras que el resto los utilizo como un agregado, es decir, lo utilizaban como parte de las actividades de un club o analizaban la influencia de su agregado a sesiones de estudio.

## Referencias

- Beaumont, R., Walker, H., Weiss, J., & Sofronoff, K. (2021a). Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum. *Journal of Autism & Developmental Disorders*, 51(10), 3637-3650. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04801-z>
- Beaumont, R., Walker, H., Weiss, J., & Sofronoff, K. (2021b). Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(10), 3637-3650. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1310602&lang=es&site=eds-live>
- Caisaguano, T. D. T., & Lara, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), Article 6. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4151](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151)
- Castro, G. S. (2020). Transgamificación y cultura: Del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 98, Article 98. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3980>
- Escudero, J. L., Garre, P., Soler, C., Martínez, A., & Alcántara, M. (2019). Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras. *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.24310/espiesepsi.v12i2.10065>
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Isabel Gómez-Vallecillo, A. (2020). La Gamificación Como Técnica De Adquisición De Competencias Sociales: GAMIFICATION AS A TECHNIQUE FOR ACQUIRING SOCIAL SKILLS. *Revista Prisma Social*, 31, 388-409. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=147287934&lang=es&site=eds-live>
- García Peñalvo, F. J. (2022). Desarrollo de estados de la cuestión robustos: Revisiones Sistemáticas de Literatura. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e28600-e28600. <https://doi.org/10.14201/eks.28600>

- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child development*, 91(3), 861-875. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Mamani, S. M. A., & Yupanqui, S. N. P. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Morales, L. V. A., & Salvador, L. S. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Ortiz, L., Tillerias, H., Chimbo, C., & Toaza, V. (2020). Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic. *Athenea Engineering sciences journal*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.47460/athenea.v1i1.1>
- Revuelta, F. I., Guerra, J., Cerezo, M., & Melo, J. (2022). Videojuegos culturales como herramienta de inclusión educativa. El videojuego Moss: Cultural video games as a tool for educational inclusion. The case of the video game Moss. *REiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación y Docencia Creativa*, 11, 613-622. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=161802819&site=eds-live>
- Salvat, B. G. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12, Article 12. <https://doi.org/10.2156/edutec.2000.12.557>
- Shoshani, A., & Krauskopf, M. (2021). The Fortnite social paradox: The effects of violent-cooperative multi-player video games on children's basic psychological needs and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, 116, 106641. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106641>
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. <https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Urribarri, ´ ´ África Calanchez, & Vera, K. J. C. (2022). Apropiación social de la tecnología: Una necesidad como consecuencia de la COVID-19. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 183-198. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.720>
- Villén De Arribas, M. (2020). MINECRAFT EN EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES SOCIALES PARA PERSONAS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO DEL AUTISMO. (Spanish): Minecraft in the Learning of Social Skills for People with Autism Spectrum Disorders. (English). *Enseñanza & Teaching* (2386-3919), 38(1), 7-28. <https://doi.org/10.14201/et2020381728>
- Zhao, J.-L., Hu, K., Tang, J.-X., Tang, L., Wang, C.-Y., & Shields, J. (2023). Does playing video games improve psychological resilience? The mediating roles of in-game positive and negative affect, sense of competence, and social connection. *Psychology of Popular Media*. <https://doi.org/10.1037/ppm0000471>

© 2023. This work is published under <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>(the “License”). Notwithstanding the ProQuest Terms and Conditions, you may use this content in accordance with the terms of the License.