

LA TECNOLOGÍA UNA HERRAMIENTA PARA LA PSICOLOGÍA

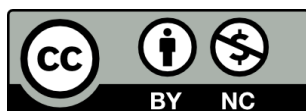
La tecnología como una herramienta para la psicología y el desarrollo de habilidades sociales aplicada a jóvenes adultos de un grupo de Facebook en 2021-1

Laura Isabel Urrego Sandoval ID: (524925)

Modalidad de Trabajo de Grado

Universidad Cooperativa de Colombia

2021-2



Notas del Autor:

Mg. William Darío Chará Ordóñez, Programa De Psicología, Campus Popayán,

Universidad Cooperativa de Colombia

Correspondencia debe ser enviada a:

laura.urregos@campusucc.edu.co

La tecnología como una herramienta para la psicología y el desarrollo de habilidades sociales aplicada a jóvenes adultos de un grupo de Facebook en 2021-1

Resumen

El objetivo general es comprender la manera en que la tecnología y las plataformas virtuales se pueden utilizar como herramientas para la psicología, específicamente en el desarrollo de habilidades sociales. La metodología planteada fue la etnografía virtual, con enfoque descriptivo y método de investigación mixta. En atención a la contingencia social generada por la pandemia de SARS-COVID 19, se realizó una amplia búsqueda de autores e investigaciones que permitieron explicar en profundidad cada una de las variables. Se utilizó como instrumento de medición, La Escala de Habilidades Sociales de Goldstein, (1978). La población elegida se buscó mediante la plataforma de Facebook, en donde se recogieron datos de nueve personas, cuya muestra fue de siete; los cuales permitieron abordar los resultados según los objetivos específicos planteados: Describir las ventajas del uso de los medios tecnológicos para el desarrollo de Habilidades Sociales, establecer la manera en que la tecnología se puede implementar para este tema, específicamente los videojuegos en jóvenes entre 18 y 23 años y describir el impacto que tienen las tecnologías de la comunicación para las Habilidades Sociales para la vida. Se aplicó una entrevista de acuerdo con la variable x, la tecnología; para el análisis se eligieron 18 categorías. Finalmente, se describieron las ventajas del uso de los medios tecnológicos para el

desarrollo de Habilidades Sociales, se estableció la manera en que la tecnología se puede implementar para este fin.

Palabras clave: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), Habilidades Sociales, Videojuegos, Realidad Virtual (RV), Realidad Aumentada (RA).

Abstract:

The research is conducted in the framework of study for the modality of graduate work. The general objective is to understand how technology and virtual platforms can be used as tools for psychology, specifically in the development of social skills. The methodology proposed was virtual ethnography, with a descriptive approach and mixed research method. In response to the social contingency generated by the SARS-COVID 19 pandemic, a broad search of authors and research was conducted to explain in depth each of the variables. The Goldstein Social Skills Scale (1978) was used as a measurement instrument. The chosen population was sought through the Facebook platform, where data were collected from nine people, whose sample was seven; which allowed addressing the results according to the specific objectives: to describe the advantages of the use of technological means for the development of Social Skills, to establish the way in which technology can be implemented for this topic, specifically video games in young people between 18 and 23 years old, and to describe the impact that communication technologies have on Social Skills for life. An interview was applied according to variable x, technology; 18 nominal codes were chosen for the analysis. Finally, the advantages of the use of technological means for the development of Social Skills were described, and the way in which technology can be implemented for this purpose was established.

Key words: Information and communication technologies (ICT), Social Skills, video games, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR).

Introducción:

El presente trabajo investigativo abarca desde la teoría hasta la práctica, un amplio abordaje de los conceptos entre la tecnología de las comunicaciones, específicamente las plataformas de videojuegos y los conceptos metodológicos del desarrollo de las Habilidades Sociales. El objetivo de esta investigación se basa en la importancia que tiene la tecnología como una herramienta en psicología y permitir un cambio o evolución en pacientes. En este caso, dentro de los fundamentos empíricos, se resalta desde el origen del concepto e investigación de las Habilidades Sociales:

El movimiento de las Habilidades Sociales HHSS, ha tenido una serie de raíces históricas, algunas de las cuales no han sido reconocidas suficientemente (Philips 1985). Según ese autor, los primeros intentos de EHS (aunque no denominado así en aquel tiempo) se remontan a diversos trabajos realizados con niños por autores como Jack (1934), Murphy, Murphy y Newcomb (1937), Page (1936), Thompson (1952) y Williams (1935). Los autores citados estudiaron diversos aspectos de la conducta social en niños, aspectos que hoy día podríamos considerar muy bien dentro del campo de las HHSS (...) No obstante, creemos que el estudio científico y sistemático del tema tiene, principalmente, tres fuentes. Una

primera, reconocida como la única o, al menos la más importante, que se apoya en el temprano trabajo de Salter (1949) denominado Conditioned reflex therapy (terapia de reflejos condicionados a su vez influido por los estudios de Pavlov sobre la actividad nerviosa superior. (Caballo, 2007, p. 1-2)

La revisión de referencias, con base en los conceptos ya mencionados, permite conocer desde el origen, el desarrollo, definición, características y funciones, causas y consecuencias, fundamentos metodológicos, entre otros elementos para entender las Habilidades Sociales y también características, perspectivas metodológicas y relevancia investigativa acerca de la tecnología con respecto al objetivo de esta investigación. La idea de investigación nace de una motivación personal por conocer las amplias posibilidades que puede ofrecer la tecnología para ser utilizada, no sólo para comunicar individuos y grupos poblacionales alrededor del mundo, sino también como una herramienta en diferentes ramas para la ciencia y su evolución, sobre todo en el campo de la salud. Además de esto, la vinculación con la población o muestra a investigar, ya que personalmente es una intención desde el compromiso como investigadora, querer comprender los componentes de las Habilidades Sociales y lograr brindar un aporte desde el campo de la psicología y ayudar a jóvenes adultos que presenten dificultades para relacionarse en su entorno.

Este trabajo de investigación se realizó con base en el enfoque descriptivo, realizando una búsqueda de referencias y teorías acerca de las variables elegidas, con el fin de profundizar en la forma en la que se manifiestan la muestra y los

diferentes puntos de vista por parte de cada autor mencionado, de manera cualitativa. Por lo tanto, para esta investigación, son relevantes cada una de las categorías y subcategorías seleccionadas para medir las diferencias y similitudes entre cada individuo como: (preferencias, hábitos, sensaciones físicas y psicológicas, reacciones, vida personal y capacidad de relación social con el entorno). La recolección de estos datos se obtiene de los resultados de las entrevistas realizadas a la muestra poblacional y que permitieron desarrollar los objetivos propuestos y medir los conceptos. Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, (1991) se refieren al enfoque descriptivo de la siguiente manera:

Muy frecuentemente el propósito del investigador es describir situaciones y eventos. Esto es, decir como es y se manifiesta determinado fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así –valga la redundancia- describir lo que se investiga. (p. 60)

Se utilizó un instrumento con el propósito de medir los grados de la variable Y: (Habilidades Sociales) en la población muestra y definir las

diferencias y similitudes a las categorías planteadas para la variable X: (La tecnología), desde el método de investigación mixto.

Organismos del ámbito internacional, también han definido el concepto de Habilidades Sociales, uno de ellos; la OMS (1993), Organización Mundial de la Salud citado en UNICEF (2017), define el término de Habilidades para la vida o Habilidades Sociales como: “Aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que nos permita enfrentar eficazmente las exigencias y retos de la vida”. (p. 2). Las Habilidades Sociales no solo son necesarias para el desarrollo personal del individuo, sino que también para su relación con el entorno y el mantenimiento de una buena calidad de vida. De acuerdo con lo anterior, la importancia del desarrollo de Habilidades Sociales para la sociedad y específicamente en jóvenes adultos es indispensable en la contribución del desarrollo social y personal del individuo y su buen desempeño laboral.

La vida cotidiana está constantemente ligada a las tecnologías digitales, más aún en esta era globalizada que, incluso hace parte tanto del ocio y diversión, como del entorno estrictamente laboral. A lo largo del tiempo, el hombre ha desarrollado distintos tipos y categorías, entre otros: softwares, plataformas de interacción, programación y maquinarias que han llegado a sustituir en gran medida la mano de obra, así como también; un avance relevante para las ciencias de la salud. (Andreu Mateu, Botella Quero, Guillen, Vanos, 2012, p. 323-248)

Dentro del entorno psicoterapéutico y diagnóstico, la tecnología ha tomado partido, como ya lo han señalado algunos autores (Andreu Mateu, S.

Botella, Quero, Guillen, Vanos, 2012, p. 323-24). Desde propuestas como plataformas de realidad virtual hasta aplicativos móviles para el mejoramiento de distintas alteraciones cognoscitivas. La investigación realizada permitió abrir nuevos caminos de pensamiento para que, desde un punto de vista psicológico, la tecnología, la ciencia probabilística y comportamental permita un desarrollo en conjunto hacia la prevención y tratamiento del déficit por la falta de Habilidades Sociales.

Marco Teórico

Para el desarrollo de este Estado del arte y Marco teórico se realizó una amplia revisión de artículos, libros e investigación que permitieron desarrollar la metodología de este trabajo investigativo. El Estado del arte se organiza de dos formas, primero por país y segundo, por letra del abecedario.

En una investigación realizada en Argentina por Herrera Lestussi, Freytes, López, Olaz, sobre las Habilidades Sociales en estudiantes de Psicología, los autores plantearon analizar y categorizar por medio de la aplicación del Inventario de Habilidades Sociales, de IHS-Del Prette; Del Prette y Del Prette, (2001). A partir de los resultados obtenidos, se destaca que:

...un 22% de estudiantes que inician el cursado de la licenciatura en psicología y un 14% de los estudiantes que están finalizando la carrera presentaron déficits y un 27% de estudiantes de primer año y un 38% de quinto año obtuvieron puntuaciones superiores al percentil 70. (p. 285)

Es relevante mencionar también otra investigación realizada en Colombia por Guzmán Omen, Inchima Chicangana, Ortiz Guzmán, Ortiz Burbano,

Encarnación Angulo, Gómez Salazar, Angulo Mosquera, (2021) en la cual plantearon estudiar el concepto de resiliencia de la muestra, seleccionando herramientas tecnológicas que permitieran crear un prototipo de videojuego que sirviera en la implementación de una intervención psicosocial. La muestra se realizó a menores de entre 6 y 12 años de edad. De acuerdo con los resultados, ellos concluyen:

...existe una relación entre adversidad, vulnerabilidad y potencial transformador, por este motivo se abordó la resiliencia desde la etapa de la niñez ya que se puede proveer ambientes de entretenimiento y donde se fortalece la resiliencia mediante herramientas como el videojuego. (p. 67)

En España se han realizado diversas investigaciones acerca del tema de interés de esta investigación, por lo tanto, se mencionan las más relevantes iniciando con los autores: (Andreu Mateu, Botella, Quero, Guillen, Vanos, 2012), de los cuales se destaca en su investigación, en la cual tomaron una muestra de estudio, conformada por dos mujeres, una de 35 y la otra de 42 años de edad; las cuales sufrían de esquizofrenia, ninguna estaba siendo tratada farmacológicamente. Los autores realizaron un trabajo de campo utilizando la plataforma virtual “El mundo de Emma” Botella, Baños et. al. (2006), en el que, mediante imágenes, objetos tridimensionales, sonidos, música, etc., entraran en contacto con la tecnología. Se reflejan las emociones de las participantes con relación a su experiencia personal. De acuerdo con los resultados obtenidos, la participante 1 manifestaba más sus emociones y se sentía apoyada y la

participante 2, relató ser más consciente de su auto exigencia y cambió sus objetivos de vida. (p. 277-283)

Otro artículo publicado en España de Botella, Baños Rivera, García Palacios, Quero, Guillén, Marco, (2007) comprende una amplia revisión a distintas investigaciones alrededor de la tecnología, en el ámbito de la intervención en psicología, dando como ejemplo: a la RV o realidad virtual y la RA o realidad aumentada, utilizados como herramientas de intervención en trastornos como: trastornos de ansiedad y fobias específicas, trastornos de la conducta alimenticia, trastornos adictivos por sustancias, trastornos por estrés postraumático. p. (3-4). Posteriormente, los autores presentan su propia plataforma de intervención: “El mundo de Emma”, la cual describen de la siguiente manera:

Se trata de un dispositivo adaptable denominado “El mundo de Emma” y desarrollado dentro del proyecto europeo EMMA (IST-2001-39192). Este sistema es capaz de adaptarse de un modo dinámico a las necesidades de cada usuario, independientemente del tipo de acontecimiento traumático o emocional que haya sufrido la persona. Inicialmente, este sistema se diseñó para el tratamiento de trastorno por estrés postraumático y del duelo patológico, y posteriormente se ha utilizado también para el tratamiento de los trastornos adaptativos. p. (6)

La investigación realizada por López Soler, Castro, Alcántara, Botella, (2011) se realiza a partir de una intervención, mediante el sistema virtual EMMA

para un caso de estrés postraumático en un menor; los objetivos del tratamiento propuestos fueron:

Disminuir:

-Sintomatología TEPT

-Bloqueo emocional

-nerviosismo

-tensión corporal

- Alteraciones del sueño

- Llamadas de atención de los adultos

- Auto y hetero-agresividad, física y verbal, hacia objetos y personas

- Aislamiento

Mejorar:

-Reconocer y expresión adecuada de emociones

-Control de impulsos

-Toma de conciencia de sensaciones corporales

-Aceptación de normas

-Concentración

-Aceptación de ayuda por parte de los demás

-Reconocimiento de situaciones agradables

-Resistencia personal relaciones interpersonales

-Proyecto de vida. (López Soler, Castro, Alcántara, Botella, 2011, p. 194)

Otra revisión relevante que tiene lugar en España de los autores Climent-Martínez, Luna-Lario, Bombín-González, Cifuentes Rodríguez, Tirapu-Ustárrroz,

Díaz-Orueta. (2014) en la que se demuestra cómo mediante una plataforma de realidad virtual se logra recrear un espacio de la vida real en el que intentan involucrar al individuo con diversas tareas que permiten evocar una especie de simulación y al mismo tiempo, desarrollar en el participante las habilidades correspondientes. p. (465- 475)

El libro de Caballo, (2007) también de España, permite conocer en profundidad la investigación y teoría sobre las Habilidades Sociales, teniendo en cuenta bases teóricas y otras investigaciones, además de presentar como objetivo principal el Manual de evaluación para las habilidades sociales del mismo autor. p. (1-309)

Otra investigación desarrollada en España por Peñasco Martín, De los Reyes Guzmán, Gil Agudo, Bernal, Pérez Aguilar, De la Peña González, (2010) en la cual los autores realizan una amplia revisión de avances entorno a la RV para tratamientos de tipo neurológico y demostrando las amplias posibilidades que tiene la tecnología en ser utilizada en neurorehabilitación, un ejemplo de ello está en la siguiente descripción:

Un equipo de las Universidades de Hadaz y Haifa (Israel) ha desarrollado un sistema de neurorehabilitación para lesionados medulares enfocado en la mejora del equilibrio. Para ello utilizan un equipo comercial de RV con captura de movimiento mediante cámaras de video, el Gesture Xtreme de la empresa Gesture Tek, muy similar al Eye Toy de Sony Play Station. (p. 8)

Se resalta otra investigación realizada en España de Rodríguez Matamoros, Cacheiro González, Gil Pascual, (2014) en la cual los autores realizaron una investigación respecto al desarrollo de las Habilidades Sociales utilizando como muestra una población de 300 estudiantes, elegidos de manera aleatoria de una Universidad, se aplicaron una serie de actividades, mediante plataformas virtuales como la plataforma de Moodle, y la aplicación de la Escala de Habilidades de Golstein. (p. 1-255)

La escala de Habilidades Sociales de Goldstein arrojó, en la aplicación previa al tratamiento los siguientes resultados: un sujeto (1%) se ubicó en el nivel bajo, 2 sujetos (1%) se ubicaron en el nivel medio bajo, treinta sujetos (18%) en el nivel medio, 99 sujetos (58%) en el medio alto y 37 sujetos (22%) en el nivel alto. La media de puntuaciones fue de 31.4 y la desviación estándar de 5.

En la aplicación posterior al tratamiento se obtuvieron los siguientes resultados, ningún sujeto se ubicó en el nivel bajo, un sujeto (1%) se ubicó en el nivel bajo, 23 sujetos (13%) en el nivel medio bajo, 105 sujetos (62%) en el nivel medio alto y 40 sujetos (24%) en el nivel alto. (p. 161)

Dentro de las investigaciones encontradas acerca de la influencia de la tecnología en las ciencias de la salud se resalta también una realizada en México por los autores Castilla Acosta, Betanzos Martínez, (2019) en la que se demuestra cómo mediante electrodos se pueden adquirir impulsos eléctricos que generan movimiento, (p. 1718- 1724). Los autores mencionados plantean que:

El sistema desarrollado anteriormente para controlar el brazo protésico a través de datos electroencefalográficos (EEG) tiene un porcentaje alto de certidumbre en su aplicación en el desarrollo de tecnologías de vanguardias debido a que se busca la autonomía e independencia de personas que han sufrido por nacimiento o accidente la pérdida de una extremidad limitando su desempeño en actividades diarias (...) Este trabajo aporta a la investigación en las aplicaciones y uso de BCI, para la vida diaria pero más aún se busca para el uso en el campo laboral para las personas con discapacidad motriz, logrando como colectivo en una sociedad incluyente que brinde la oportunidad de apoyar a nuestras comunidades en su calidad de vida y desarrollo tecnológico de nuestro país. (p. 1724)

También se destacan dentro de la bibliografía, un libro desarrollado en México por los autores Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio (1991). En su libro, plantean su teoría acerca de la metodología de la investigación para el desarrollo de la metodología de este trabajo de investigación, la cual sirvió de repente (p. 1-505), por lo tanto, ha sido una pieza clave dentro del proceso de este trabajo de grado:

(...) De hecho, todos los seres humanos hacemos investigación frecuentemente. Cuando nos gusta una persona que conocimos en alguna junta, reunión o salón de clases, tratamos de investigar si le podemos resultar atractivos. Cuando un amigo está enojado con nosotros, buscamos investigar las razones. Cuando nos interesa un gran personaje histórico,

investigamos cómo murió y vivió. Cuando buscamos empleo nos dedicamos a investigar quien ofrece trabajo y en qué condiciones. Cuando nos agrada un platillo, nos interesa investigar los ingredientes. Estos son solo algunos ejemplos de nuestro afán por investigar. Es algo que hacemos desde niños, ¿o alguien no ha visto un bebé tratando de investigar de dónde proviene un sonido? (p.11)

Continuando con los artículos realizados en México, se destaca el de los autores Ruiz Méndez, Aguirre Aguilar, (2013), el cual permite enfatizar y sustentar el método de investigación basado en Etnografía virtual, de acuerdo con los autores mencionados, ellos describen la Etnografía virtual de la siguiente manera:

Se ha expuesto como método etnográfico, a raíz de incorporación de estos nuevos medios, ha sido nombrado de diversas formas: etnografía virtual, etnografía digital, ciber antropología, etnografía del ciber espacio, etnografía de/ en/ a través de internet, pero lo que es un hecho, es que a todas estas excepciones tienen un mismo objetivo: estudiar las relaciones sociales, cognitivas, afectivas que se dan en el ciber espacio y, sobre todo, cómo trascienden al lado educativo.

En el ámbito educativo se ve un beneficio enorme; simplemente en el hecho de poder observar conductas, relaciones sociales, apropiación diferenciada de las tecnologías de información y de comunicación desde el método etnográfico nos advierte resultados sobre como sucede ahora el

proceso de enseñanza- aprendizaje desde lo fenomenológico e interpretativo. (p. 93)

Continuando con las investigaciones encontradas se identificó un artículo realizado en Perú de los autores Mamani Flores, García Tejada, Calsina Ponce, Yapuchura Sayco, (2016), en el cual desarrollan una investigación enfocada en las Habilidades Sociales en estudiantes de una Universidad de este país, haciendo una comparación entre los estudios de las HHSS o Habilidades Sociales y la comunicación interpersonal. (p. 5- 14)

Los resultados de la investigación precisan que existe correlación entre las Habilidades Sociales y la Comunicación Interpersonal positiva intensa a los indicadores de la variable Habilidades Sociales, cuyas opiniones de los estudiantes califican como frecuentemente, tienen correspondencia con las respuestas a la variable comunicación Interpersonal y ambos casos le siguen el modo de respuesta a la variable algunas veces. (p. 13)

Los primeros estudios sobre habilidades sociales se remontan a casi 100 años atrás, como se describe en Caballo (1997):

El movimiento de las HHSS ha tenido una serie de raíces históricas, algunas de las cuales no han sido reconocidas suficientemente (Philips 1985). Según ese autor, los primeros intentos de EHS (aunque no denominado así en aquel tiempo) se remontan a diversos trabajos realizados con niños por autores como Jack (1934), Murphy, Murphy y Newcomb (1937), Page (1936), Thompson (1952) y Williams (1935). Los autores citados estudiaron diversos aspectos de la conducta social en

niños, aspectos que hoy día podríamos considerar muy bien dentro del campo de las HHSS. No obstante, creemos que el estudio científico y sistemático del tema tiene, principalmente, tres fuentes. Una primera, reconocida como la única o, al menos la más importante, que se apoya en el temprano trabajo de Salter (1949) denominado Conditioned reflex therapy (terapia de reflejos condicionados a su vez influido por los estudios de Pavlov sobre la actividad nerviosa superior. (p. 1-2)

Por lo tanto, las Habilidades Sociales deben considerarse “dentro de un marco cultural” (p. 4). Ya que no solo es importante el comportamiento del individuo sino la construcción de este: (sexo, la edad, la clase social, la educación).

Linehan (1984) citado en Caballo (1997) afirma:

Señala que se pueden identificar tres tipos básicos de consecuencias:

La eficacia para alcanzar los objetivos de la respuesta (eficacia en los objetivos).

La eficacia para mantener o mejorar la relación con la otra persona en la interacción (eficacia en la relación); y

La eficacia para mantener la autoestima de la persona socialmente habilidosa. (p. 4)

Otros autores como: Hersen y Bellack (1977) definen las Habilidades Sociales como: “La capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos

positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social” (p. 5). Por otro lado, los autores Alberti y Emmons (1978) manifiestan que: “La conducta que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás” (p. 5). Mientras que Phillips (1978), citado en Caballo (1997) afirma que:

El grado en que una persona se puede comunicar con los demás de manera que satisfaga los propios derechos, necesidades, placeres u obligaciones, hasta un grado razonable, sin dañar los derechos, necesidades, placeres u obligaciones similares en la otra persona y comparta estos derechos, etc, con los demás en un intercambio libre y abierto. (p. 5-6)

Por otro lado, Hargie, Saunders y Dickson (1981) afirman que las Habilidades Sociales se pueden definir como: “Un conjunto de conductas sociales dirigidas hacia un objeto, interrelacionadas, que pueden aprenderse y que están bajo el control del individuo” (p. 6). Respecto a las categorizaciones en que se clasifican las HHSS o Habilidades Sociales, Ekman clasifica las características físicas que se manifiestan en la expresión facial de la sonrisa de la siguiente manera, Ekman (1991) en Caballo (1997):

Sonrisa auténtica: Expresión de todas las experiencias emocionales positivas, con diferencias sólo en la intensidad de la mímica y en el tiempo de duración.

Sonrisa amortiguada: La persona manifiesta que tiene sentimientos positivos, aunque procura disimular su verdadera intensidad.

Sonrisa triste: Pone de manifiesto la experiencia de emociones negativas.

Sonrisa conquistadora: El individuo muestra una sonrisa auténtica al mirar a la persona que le interesa y, de inmediato, aparta la vista de ella, pero enseguida vuelve a dirigir una mirada furtiva y desvía la vista nuevamente.

Sonrisa de turbación: Se baja la vista o se aparta para no encontrarse con los ojos del otro.

Sonrisa mitigadora: Hecha con el fin de limar las asperezas de un mensaje desagradable o crítico, forzando al receptor de la crítica a que devuelva la sonrisa, a pesar de la molestia que pueda producirle.

Sonrisa de atacamiento: Reconocimiento de que tiene que aceptar un acontecimiento desagradable sin protestar.

Sonrisa de coordinador: Sonrisa cortés, de cooperación, que regula el intercambio verbal de dos o más personas.

Sonrisa de interlocutor: Sonrisa de cooperación empleada al escuchar a otro y hecha con el fin de hacerle saber que se ha comprendido todo lo que ha dicho y que no hace falta que repita nada.

Sonrisa falsa: Su finalidad es convencer al otro de que se siente una emoción positiva, cuando en realidad no es así. El tiempo de desaparición de esta sonrisa parecerá inapropiado. (p. 38-39).

En el Manual de evaluación y entrenamiento de las Habilidades Sociales de Caballo (2007) se determina una metodología clara para la evaluación y

entrenamiento. El autor propone un análisis profundo, desde la identificación de la conducta hasta medidas de auto informe, registros psicofisiológicos hasta concluir con una base de entrenamiento en Habilidades Sociales. p. (1-309)

A lo largo de los años, los avances en tecnología han permitido que la ciencia evolucione de manera activa, en diferentes áreas del conocimiento, profesiones y para distintas modalidades de uso, el área de la salud no ha sido la excepción, se han inventado muchos dispositivos electrónicos y softwares para la utilidad médica y quirúrgica, hasta dispositivos en reemplazo de miembros y partes del cuerpo humano. (Castilla Acosta, Betanzos Martínez, 2019), (p. 1718-1724), los avances de la electrónica en el campo de las neurociencias y medicina en los últimos años, han enfocado sus esfuerzos en la recuperación de funciones del cuerpo humano que han sido afectadas gravemente, debido a algún accidente o enfermedades congénitas, hasta el reemplazo de miembros según lo expresan Castilla Acosta, Betanzos Martínez, (2019), esto se logra mediante prótesis sintéticas o terapias asistidas en los casos más complejos, llegando a rediseñar por completo sistemas que permitan realizar las mismas funciones originales o al menos lo más natural posible, que sirvan como auxiliar en recuperación de funciones del cuerpo humano. A manera de ejemplo, el marcapasos para el caso del corazón y los aparatos de audición externa para la disminución auditiva, por mencionar algunos. Los trabajos de investigación por parte de médicos y científicos han logrado la creación de mecanismos que, en conjunto con el cerebro humano, trabajen sin ninguna intervención de algún medio exterior, sean operadores por computadoras de asistencia local o remota. (p. 1).

Continuando con esta misma idea, Climent Martínez, Luna Lario, Bombín Gonzalez, Cifuentes Rodríguez, Tirapu Ustárróz, Díaz Orueta. (2014) que permiten conocer, en gran medida, la capacidad de la tecnología como una herramienta para las ciencias de la salud, específicamente en el área de la psicología. Algunos de los siguientes autores permiten conocer una notable diferencia entre las pruebas convencionales y el uso de la tecnología para evaluar e intervenir. En la investigación de los autores Climent Martínez, Luna Lario, Bombín Gonzalez, Cifuentes Rodríguez, Tirapu Ustárróz, Díaz Orueta U. (2014), también se plantea que el rendimiento de las pruebas estandarizadas de papel y lápiz pueden llegar a ser “débiles” para la evaluación neuropsicológica de las funciones ejecutivas, ejemplifican su tesis con el Test AULA para la evaluación del trastorno por déficit de atención:

Los últimos desarrollos en el campo de la realidad virtual ofrecen opciones interesantes en la evaluación neuropsicológica de muchos procesos cognitivos, como puede ser el caso del test AULA para la evaluación del trastorno por déficit de atención/ hiperactividad, y cuya validez convergente y ventajas sobre el test de ejecución continua de Conners, el criterio de referencia hasta la fecha en la evaluación de la atención, han quedado demostradas. La realidad virtual reproduce entornos tridimensionales con los que el paciente interactúa de forma dinámica, con una sensación de inmersión en el entorno similar a la presencia y exposición a un entorno real. Dentro de estos entornos, tanto clínicos como investigadores pueden integrar la presentación de estímulos relevantes en

un contexto significativo y familiar para el paciente (en la medida en que las características visuales y físicas de los entornos, personajes e ítems sean realistas y de gran calidad). Además, se puede controlar de forma sistemática la presentación de dichos estímulos, así como la de distractores u otras variables, y alterarlos en función de las características del paciente, obteniendo respuestas más consistentes y precisas, y permitiendo un análisis detallado de éstas. (p. 469).

Se identifican algunas de las ventajas de la realidad virtual como lo indica Rizzo et. al. (p. 40-41) en Climent Martínez, Luna Lario, Bombín-Gonzalez I, Cifuentes Rodríguez, Tirapu Ustárroz, Diaz Orueta. (2014):

- La capacidad de mostrar de forma sistemática estímulos tridimensionales dinámicos e interactivos dentro de un entorno virtual, una tarea que no podría llevarse a cabo por otros medios.
- La capacidad de crear un entorno de evaluación con mayor validez ecológica.
- La presentación inmediata de feedback al rendimiento de forma variada y mediante diferentes modalidades sensoriales.
- La capacidad de capturar completamente el rendimiento, y la disponibilidad de un registro de rendimiento más natural e intuitivo, de cara al análisis de datos posterior.
- El diseño de un entorno de evaluación seguro que minimice los riesgos derivados de errores.

- La capacidad de mejorar la disponibilidad de la evaluación para personas con deterioro sensorial y motor por medio del uso de interfaces y dispositivos adaptados, y presentaciones adaptadas a la modalidad sensorial requerida e integradas en el diseño del entorno virtual.
- La introducción de características ‘recreativas’ o elementos dentro de entornos virtuales como un medio de aumentar la motivación.
- La integración de representaciones humanas virtuales (avatares) para aplicaciones sistemáticas que pueden aumentar la interacción social. (p. 469)

Por otro lado, Peñasco Martín, De los Reyes Guzmán, Gil Agudo, Bernal, Pérez Aguilar, De la Peña Gonzalez, (2010) describen la tecnología específicamente la Realidad Virtual como:

La RV es una simulación de un entorno real generada por ordenador en la que a través de una interfaz hombre-máquina, se va a permitir al usuario interactuar con ciertos elementos dentro del escenario simulado. Al hablar de RV hay que tener en cuenta dos conceptos importantes, como interacción e inmersión. Interacción, ya que la realidad virtual no supone una visualización pasiva de la representación gráfica, sino que la persona puede interactuar con el mundo virtual entiendo real; e inmersión, porque a través de determinados dispositivos una persona tiene la sensación de encontrarse físicamente en el mundo virtual. (p. 481).

El planteamiento de la investigación mencionada permite corroborar la posibilidad de que la tecnología funcione de una manera eficaz como una herramienta estratégica para el mejoramiento de las áreas cognitivo motoras, además de dejar como una posibilidad, la idea de ser implantada como una técnica permanente y alternativa para las terapias psicológicas, así lo plantean a continuación:

El uso de aplicaciones de RV como complemento a la terapia supone, además, otras importantes ventajas, como son la posibilidad de controlar de forma precisa y repetible cada una de las sesiones, la capacidad de adaptar las interfaces a las limitaciones motoras, del usuario, la recreación de entornos virtuales seguros para practicar habilidades con un riesgo potencial en el mundo real, y la posibilidad de realizar plataformas de telerrehabilitación, donde médicos y terapeutas puedan seguir de forma remota la evolución del paciente a partir de los datos registrados durante cada una de las sesiones de terapia. (Peñasco Martín, De los Reyes Guzmán, Gil Agudo, Bernal, Pérez Aguilar, De la Peña Gonzalez, 2010) (p. 482)

Cada uno de los investigadores anteriormente mencionados permiten dar a conocer los resultados exitosos que avalan a la tecnología como una herramienta que puede llegar a provocar beneficios a la salud en los individuos, en distintas problemáticas psicopatológicas y de malestar significativo. Además, se constata que es válido crear estrategias de intervención que perfectamente se pueden adaptar a una plataforma de interacción cibernética compleja y que se garantiza la posibilidad de cambio.

Metodología:

La Etnografía Virtual se comprende como el estudio y análisis a la evolución y novedad de la interacción social digital más específicamente las (TIC), en el que se abarcan las plataformas web de comunicación y se realizan intervenciones mediante entrevistas, test y demás herramientas para la recolección de información y análisis. De acuerdo con Ibid. (2008), citado en Ruíz y Aguirre (2015), explica la Etnografía Virtual como:

Un método nuevo de investigación de los espacios virtuales que se encuentra en proceso de expansión y formulación teórica y metodológica; que constituye una particularización de la aplicación de la etnografía en los estudios de las vivencias en Internet; que su orientación mayoritaria se decanta por el lado del estudio de los hábitos y preferencias de consumo de los productos y servicios que las comunidades virtuales demandan en sus relaciones de interacción; técnica investigativa, una posibilidad de estudiar lo que acontece en las comunidades virtuales; como método investigativo que podría tener, además del marketing, aplicación en procesos formativos u otros campos, donde se exploren necesidades e intereses de los cibernautas. (p. 79)

Por otro lado, Domínguez (2008) en Ruíz y Aguirre (2015) describen la Etnografía Virtual como:

No trabaja (sólo) con comunidades virtuales, no busca (sólo) grupos más o menos homogéneos (con características comunes) estén o no

ubicados en contextos espaciales euclidianos, su campo de estudio no es (sólo) el ciberespacio, los temas que estudia no son (sólo) los temas de los que tratan las comunidades virtuales, su método de estudio no consiste (sólo) en analizar las comunicaciones en un espacio virtual (p. 82).

El trabajo de investigación se desarrolló en dos variables, cuantitativa y cualitativa Variable X: La implementación de la tecnología. La población elegida fue jóvenes adultos entre 18 y 23 años, se realizó la recopilación de información y se llevó a cabo la aplicación y entrevistas mediante el uso de Facebook y google meet.

Se establecieron y categorizaron por medio de estadísticas, las preferencias respecto al uso de realidad virtual y videojuegos de manera cuantitativa. Se establecieron preguntas respecto a los gustos, al tipo de videojuegos: modos de juego y características (música del juego, colores, comodidad de juego, etc. De manera cualitativa Variable Y: las Habilidades Sociales. Por lo tanto, los resultados que se obtuvieron parten de la intención de utilizar las variables cuantitativa y cualitativa de la siguiente manera que: Evaluación y por medio de instrumentos (escalas y test) para determinar el grado o nivel de desarrollo de las HHSS en los dos contextos de la población objeto de la investigación. (Cuantitativo) se cambia la manera de aplicación.

Así como lo describen Hernandez Sampieri, Mendoza (2008), en Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, Baptista Lucio, (2014), al método de investigación mixto del que está basada esta investigación para el desarrollo de su metodología:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (p. 534)

Mediante la realización de entrevistas se recolectaron respuestas clave de preguntas abiertas que permitieron conocer los puntos de vista, lo que sienten, lo que hacen, sus patrones culturales y los tipos de vínculos relacionales de manera cualitativa. Dentro del marco del desarrollo del planteamiento del problema de esta investigación se propuso como objetivo general, comprender la manera en que la tecnología y plataformas virtuales se pueden utilizar como una herramienta para la psicología, específicamente en el desarrollo de Habilidades Sociales en jóvenes adultos que hagan uso de plataformas como los videojuegos y realidad virtual de un grupo de Facebook en 2021. Para el desarrollo de la investigación se determinaron los siguientes objetivos específicos: Describir las ventajas del uso de los medios tecnológicos para el desarrollo de Habilidades Sociales, establecer la manera en que la tecnología se puede implementar para el desarrollo de Habilidades Sociales, específicamente los videojuegos en jóvenes entre 18 y 23 años y describir el impacto que tienen las tecnologías de la comunicación para las Habilidades Sociales para la vida. El total de población muestra fue de nueve jóvenes de los cuales se eligieron únicamente siete jugadores jóvenes adultos de

entre 18 y 24 años que beneficiaron el desarrollo del análisis de resultados de esta investigación, y se intervino vía remota.

El tipo de estudio fue la Etnografía Virtual, de manera que se recogieron datos e información por medio de páginas web, grupos de Facebook y también las entrevistas que permitieron conocer más a profundidad la subjetividad de las personas. De acuerdo con la primera parte de la recolección de datos e información se obtuvo lo siguiente:

- Del mundo de los videojuegos: (entrevista variable x) cualitativo: describir cada una.
- ✓ Categorías y modalidades de juego:
Conocer los tipos de niveles dentro de las plataformas de preferencia y entender las diferencias entre las modalidades de juego en los videojuegos.
- ✓ Preferencias
Las preferencias individuales de cada jugador en las plataformas de videojuego
- ✓ Dedicación y tiempo del jugador
Duración en horas y los días de elección para jugar
- ✓ Perspectiva personal
El punto de vista personal acerca de las plataformas de videojuegos y el ¿por qué lo juega?

Nivel y tipo de jugador:
- ✓ Características y habilidades de cada jugador dentro de la virtualidad
Conocer las diferencias y similitudes entre jugadores de distinto rango de juego

- ✓ Conocimiento sobre el objetivo a investigar
Conocer el punto de vista personal del jugador sobre las variables objetivo de la investigación
- ✓ Sensaciones mentales y corporales
Conocer las sensaciones mentales (relajación, frustración ansiedad, etc)
sensaciones corporales (sudoración, temblor de las extremidades, relajación muscular, etc.)
- Relación entre habilidades sociales y las capacidades del jugador en su entorno de la virtualidad
(entrevista y cuestionario) variable x, y
Permite conocer la posible relación entre ambas variables para el desarrollo del análisis
- ✓ Emocionalidad y reacción del jugador (perder y ganar)
Sensaciones del jugador al perder y al ganar dentro del juego
- Características de la personalidad del jugador:
- ✓ Vida social y relación con el entorno virtual y real
Conocimiento de la vida personal y social del jugador. La relación que tiene en el entorno virtual y real, (relaciones interpersonales, percepción del auto concepto, hábitos de vida, etc.)
- Diferencias y similitudes entre jugadores de distintos rangos y/o niveles de juego (estadísticas y porcentajes): consecuentemente en esta categoría se pretende comparar de las estadísticas de las diferencias y similitudes entre jugadores, las

similitudes entre las características y habilidades obtenidas a lo largo del tiempo (meses y/o años) de los jugadores en el videojuego con las Habilidades Sociales.

Cada una de las personas dio su consentimiento para grabar las respuestas de cada pregunta, la codificación se realizó de manera descriptiva. Se llevaron a cabo entrevistas y una escala a personas que cumplieran con el criterio de inclusión para la muestra y estaban en disposición para colaborar con el proyecto.

Como primer momento, se realizó una presentación del Instrumento utilizado para evaluar los niveles de Habilidades Sociales en cada uno de los participantes, por lo que, en cada horario, por persona, se les presentó vía remota el documento de la Escala de Habilidades Sociales de A. Goldstein (1978) en formato Word, y se les envió el enlace de Google Forms por el chat de cada reunión para su debido diligenciamiento. La escala está compuesta por cincuenta (50) reactivos a modo de pregunta, los cuales están divididos en seis (VI) grupos de acuerdo con la categorización realizada por Goldstein (1978) de manera que el grupo I corresponde a: “Habilidades sociales básicas”, el grupo II: “Habilidades sociales avanzadas”, el grupo III: “Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos”, el grupo VI: “Habilidades alternativas a la agresión”. De tal manera que se responda: 1 “Me sucede muy pocas veces”, 2 “Me sucede algunas veces”, 3 “Me sucede bastantes veces” y 4 “Me sucede muchas veces”.

Las preguntas realizadas en las entrevistas fueron las siguientes:

¿Cuántos días a la semana ocupa para jugar?

¿Cuánto tiempo al día ocupa para jugar?

¿Qué tipo de videojuego prefiere y por qué?

¿Qué tipo de sensaciones te genera jugar?

¿Crees que jugando te ayuda a olvidar tus problemas?

¿Jugar te genera algún tipo de relajación?

¿Ha conocido amigos y nuevas personas por medio de las plataformas virtuales?

¿Cómo es tu vida social fuera de los videojuegos?

¿Hay diferencias entre tu vida social virtual y tu vida social en tu entorno real?

¿Qué sensaciones te genera ganar?

¿Qué sensaciones te genera perder?

¿Si te dieran a conocer un video juego con las características y preferencias que más eliges y te llaman la atención, a pasar de ser un videojuego con fines terapéuticos o investigativos, lo jugarías?

¿Qué te parece la idea de que la tecnología se pueda implementar para fines terapéuticos y apoyo psicológico en jóvenes adultos?

A continuación, se enumeran los reactivos del 1 al 50 de la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein (2008):

1. ¿Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?

2. ¿Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento?

3. ¿Habras con otras personas sobre cosas que interesan a ambos?
4. ¿Eliges la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada?
5. ¿Dices a los demás que tú estás agradecida (o) con ellos por algo que hicieron por ti?
6. ¿Te esfuerzas por conocer nuevas personas por propia iniciativa?
7. ¿Presentas a nuevas personas con otros (as)?
8. ¿Dices a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen?
9. ¿Pides ayuda cuando la necesitas?
10. ¿Te integras a un grupo para participar de una determinada actividad?
11. ¿Explicas con claridad a los demás como hacer una tarea específica?
12. ¿Prestas atención a las instrucciones pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente?
13. ¿Pides disculpas a los demás cuando has hecho algo que sabes que está 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 otras personas?

19. ¿Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos?
20. ¿Cuándo sientes miedo, piensas por qué lo sientes y haces algo para disminuirlo?
21. ¿Te das a ti mismo una recompensa después de hacer algo bien?
22. ¿Sabes cuándo es necesario pedir permiso para hacer algo y luego se lo pides a la persona indicada?
23. ¿Compartes tus cosas con los demás?
24. ¿Ayudas a quien lo necesita?
25. ¿Si tú y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que satisfaga a ambos?
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 punto de vista?
28. ¿Conservas 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 pelearse?
31. ¿Le dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos se quejan por ti?

32. ¿Intentas escuchar a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta?
33. ¿Intentas escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan por ti?
34. ¿Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o estar menos cohibido?
35. ¿Determinas si te han dejado de lado en alguna actividad, y luego haces algo para sentirte mejor en esa situación?
36. ¿Manifiestas a los demás cuando sientes que una amiga o amigo no ha sido tratado de manera justa?
37. ¿Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir que hacer?
38. ¿Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular?
39. ¿Reconoces y resuelves la confusión que te produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra?
40. ¿Comprendes de qué y porqué has sido acusada (o) y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo 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. ¿Si te sientes aburrida, intentas encontrar algo interesante que hacer?
44. ¿si surge un problema, intentas determinar que lo causó?
45. ¿Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaría realizar antes de comenzar una tarea?
46. ¿Determinas de forma realista que tan bien podría realizar antes de comenzar una tarea?
47. ¿Determinas lo que necesitas saber y cómo conseguir la información?
48. ¿Determinas de forma realista cuál de tus numerosos problemas es el más importante y cuál debería solucionarse primero?
49. ¿Analizas entre varias posibilidades y luego eliges la que te hará sentirte mejor?
50. ¿Eres capaz de ignorar distracciones y solo presta atención a lo que quieres hacer?

Resultados:

Para el desarrollo de la metodología propuesta, primeramente, se realizaron búsquedas exhaustivas de grupos privados y/o públicos dentro de la página web de Facebook, con el objetivo de seleccionar la población a investigar. Dentro de este abordaje se pudo recolectar información suficiente desde la etnografía virtual. Dentro de la información obtenida de la búsqueda se infiere lo siguiente:

Se encontraron 10 grupos entre privados y públicos en la página de Facebook de los cuales solo un grupo privado permitió el ingreso de la investigadora a la comunidad, y se logró el ingreso a 9 grupos públicos:

Se realizó contacto con algunos de los miembros de cada uno de los grupos encontrados, y se realizaron preguntas para dar a conocer la idea del proyecto de investigación. Después, se creó un grupo de WhatsApp en el cual se hizo una presentación formal que permitió dar a conocer a la población a intervenir, cuáles eran las intenciones y objetivos principales de esta investigación, resolución de dudas y demás comentarios pertinentes. Posterior a ello, se agendaron los horarios para cada persona que iba a ser intervenida, en total se realizaron sete entrevistas a siete jóvenes “gamers” entre ellos tres mujeres (18, 22 y 23 años de edad) y cuatro hombres (19, 21, 23, 24).

Como primer momento, se realizó una presentación del Instrumento utilizado para evaluar los niveles de Habilidades Sociales en cada uno de los participantes, por lo que, en cada horario, por persona, se les presentó vía remota el documento de la Escala de Habilidades Sociales de A. Goldstein (1978) en formato Word, y se les envió el link de Google Forms por el chat de cada reunión, para su debido diligenciamiento. La escala está compuesta por cincuenta (50) reactivos a modo de pregunta los cuales están divididos en seis (VI) grupos de acuerdo con la categorización realizada por Goldstein (1978) de manera que el grupo I corresponde a: “Habilidades sociales básicas”, el grupo II: “Habilidades sociales avanzadas”, el grupo III: “Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos”, el grupo VI: “Habilidades alternativas a la agresión”. De tal

manera que se responda: 1 “Me sucede muy pocas veces”, 2 “Me sucede algunas veces”, 3 “Me sucede bastantes veces” y 4 “Me sucede muchas veces”.

Grupo I. Habilidades Sociales básicas

1. Escuchar
2. iniciar una conversación
3. Mantener una conversación
4. Formular una pregunta
5. Dar las gracias
6. Presentarse
7. Presentar a otras personas
8. Hacer un cumplido

Grupo II. Habilidades sociales Avanzadas

9. Pedir ayuda
10. Participar
11. Dar instrucciones
12. Seguir instrucciones
13. Disculparse
14. Convencer a los demás

Grupo III. Habilidades Sociales relacionadas con los sentimientos

15. Conocer los propios sentimientos
16. Expresar los propios sentimientos
17. Comprender los sentimientos de los demás
18. Enfrentarse con el enfado de otro
19. Expresar afecto
20. Resolver el miedo
21. Autorrecompensarse

Grupo IV. Habilidades Alternativas a la Agresión

22. Pedir permiso
23. Compartir algo
24. Ayudar a los demás
25. Ayudar a los demás
26. Negociar
27. Empezar el autocontrol
28. Defender los propios derechos
29. Responder a las bromas
30. Evitar los problemas con los demás
31. No entrar en peleas.

Grupo V. Habilidades Sociales para hacer frente al estrés

32. Formular una queja
33. Responder a una queja
34. Demostrar deportividad después de un juego
35. Resolver la vergüenza
36. Arreglárselas cuando le dejan de lado
37. Resolver vergüenza
38. Arreglárselas cuando le dejan de lado
39. Defender a un amigo
40. Responder a una acusación
41. Prepararse la una conversación difícil
42. Hacer frente a las presiones del grupo

Grupo VI. Habilidades de planificación

43. Tomar iniciativas
44. Discernir sobre la causa de un problema
45. Establecer un objetivo
46. Determinar las propias habilidades
47. Recoger Información
48. Resolver los problemas según su importancia
49. Tomar una decisión

50. Concentrarse en una tarea

Tabla N.1 Participante 1:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	24	20	21	33	32	28
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	75%	83%	75%	91%	66%	87%

Puntaje total: 158 de 200

Categorización Diagnóstica: Nivel medio/alto

Tabla N.2 Participante 2:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	24	19	20	28	41	31
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	75%	79%	71%	77%	85%	97%

Puntaje total: 163 de 200

Categorización Diagnóstica: Nivel alto

Tabla N.3 Participante 3:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	24	14	18	29	39	26
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	75%	58%	64%	80%	81%	81%

Puntaje total: 150 de 200

Categorización Diagnóstica: nivel medio/ alto

Tabla N.4 Participante 4:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	16	8	15	20	29	26
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	50%	33%	53%	56%	60%	81%

Puntaje total: 114 de 200

Categorización Diagnóstica: Nivel medio

Tabla N.5 Participante 5:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	21	14	26	22	45	31
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	65%	58%	93%	61%	94%	97%

Puntaje total 159 de 200

Categorización diagnóstica: Nivel medio alto

Tabla N.6 Participante 6:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	26	21	21	34	41	30
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	81%	88%	75%	94%	85%	93%

Puntaje total 173 de 200

Categorización diagnóstica: Nivel alto

Tabla N.7 Participante 7:

	GRUPO I (de 1 a 8)	GRUPO II (de 9 a 14)	GRUPO III (de 15 a 21)	GRUPO IV (de 22 a 30)	GRUPO V (de 31 a 42)	GRUPO VI (de 43 a 50)
PDO	25	20	20	27	38	27
PDM	32	24	28	36	48	32
PDP (%)	78%	83%	71%	75%	79%	84%

Puntaje total 157 de 200

Categorización diagnóstica: Nivel medio alto.

De acuerdo con los resultados de la escala de habilidades sociales de Goldstein, de los nueve participantes que resolvieron la escala se eligieron siete participantes que según los resultados obtuvieron respuestas que favorecieron al análisis de resultados, de acuerdo con las 7 escalas elegidas se obtuvo que: El puntaje más alto lo obtuvo el participante 6 con un puntaje total de 173 de 200 y el puntaje más bajo lo obtuvo el participante 4 con un puntaje de 114 de 200, demás participantes obtuvieron resultados que van desde 150 hasta 163, con respecto a cada uno de los grupos de habilidades sociales en el primer grupo que corresponde a “habilidades sociales simples”, el porcentaje más repetitivo es el 75% que corresponde a los participantes 1, 2 y 3; el porcentaje más alto fue 81% correspondiente al participante 6 y el porcentaje más bajo el 50% correspondiente al participante 4.

A continuación, se muestran las tablas correspondientes a las categorías con su respectivo código nominal dando respuesta a cada una de las preguntas

realizadas en las entrevistas a los participantes, se agruparon cinco categorías derivadas de las preguntas realizadas:

Primera Categoría: Sensaciones que le produce ganar en el videojuego		Código nominal
Entrevistado 1:	“cuando gano me genera sensación de felicidad”	Felicidad
Entrevistado 2:	“ganar me genera satisfacción”	Satisfacción
Entrevistado 3	“me genera satisfacción”	Satisfacción
Entrevistado 4	“me genera sensación de felicidad”	Felicidad
Entrevistado 5	“ganar hace que valga la pena seguir jugando y genera emoción	Energía
Entrevistado 6	“siento el afán de seguir jugando, llegar al tope a ser el mejor”	Ansiedad

Entrevistado 7	“Me genera euforia”	Energía
-------------------	------------------------	---------

Tabla N.8.

Para la primera Categoría de: Sensaciones que le produce ganar en el juego, se denominaron cuatro códigos nominales en los cuales, se encuentran felicidad, satisfacción, energía y ansiedad. El Código nominal Felicidad refiere a las respuestas de los participantes que se expresan al ganar en el videojuego, felicidad se puede definir como un estado de ánimo que se produce en un individuo cuando logra un objetivo propuesto, la sensación de satisfacción puede definirse como la sensación en la que un individuo expresa un bienestar que lo motiva a seguir sus metas, el código nominal energía, refiere a la sensación que manifiesta un individuo al realizar una actividad de manera rápida y potente.

Tabla N.9:

Segunda categoría: Sensaciones que le produce perder en el video juego		Código nominal:
Entrevistado 1:	“el perder es frustración cuando uno comete un error”	Frustración
Entrevistado 2:	“no me molesta en absoluto no le doy importancia”	Indiferencia
Entrevistado 3	“me genera insatisfacción”	Insatisfacción
Entrevistado 4	“me estreso”	Estrés
Entrevistado 5	“Me frustro”	Frustración
Entrevistado 6	“el perder me genera la sensación de seguir jugando y seguir aprendiendo más para ganar”	Motivación
Entrevistado 7	“el perder me genera rabia, porque a veces hago las cosas bien y aun así pierdo”	Rabia

Para la segunda categoría: Sensaciones que le produce perder en el juego se determinaron los códigos nominales de frustración, indiferencia, insatisfacción, estrés, motivación y rabia de acuerdo a cada una de las respuestas de los participantes, por lo tanto, frustración refiere a cuando una individuo se siente bloqueado por no obtener o alcanzar un objetivo propuesto, indiferencia refiere al estado en el que un individuo prefiere no dar importancia a una situación, objeto o persona, insatisfacción refiere a la sensación contraria a sentirse en bienestar consigo mismo, la rabia refiere al estado anímico en el que un individuo

manifiesta un alto desacuerdo con una situación objeto o persona, la motivación refiere a la sensación que tiene un individuo a culminar sus objetivos propuestos.

Tabla N. 10:

Tercera Categoría: Razón por la que juega		Código Nominal:
Entrevistado 1	“Juego por distraerme”	Distracción
Entrevistado 2	“me ayuda a liberar estrés”	Desestrés
Entrevistado 3	“Jugar me genera una sensación como de satisfacción”	Satisfacción
Entrevistado 4	“me produce felicidad”	Felicidad
Entrevistado 5	“Es una sensación chévere como de desconectarse”	Desconexión
Entrevistado 6	“me ayuda a liberar la tensión”	Relajación
Entrevistado 7	“usualmente lo hago cuando tengo problemas o cuando estoy más estresado”	Desestrés

Para la tercera categoría: Razón por la que juega se determinaron los códigos nominales de distracción, desestrés, satisfacción, felicidad, desconexión y relajación, en la que cada individuo manifestó su respuesta teniendo en cuenta que: distracción refiere a la necesidad de que un individuo deje de concentrarse en una situación u objeto para pasar su atención a otro objeto de manera repentina, desestrés refiere a la sensación que un individuo puede sentir posteriormente a un momento estresante o traumático bajo la intervención de un objeto, persona o situación que apasigue el evento estresante, satisfacción refiere a la sensación de satisfacción puede definirse como la sensación en la que un individuo expresa un bienestar que lo motiva a seguir sus metas, felicidad se puede definir como un estado de ánimo que se produce en un individuo cuando logra un objetivo propuesto, el código nominal de desconexión puede definirse como el estado en

que un individuo se aleja o pretende desapegarse de los problemas u obligaciones manteniendo su concentración en un objeto o situación que lo pacigue. Desestrés refiere a la sensación en la que un individuo intenta deshacer el estrés mediante un objeto o situación, así como también, la relajación refiere a un estado de plenitud.

Tabla N. 11:

Cuarta Categoría: Tipo de videojuego		Código Nominal
Entrevistado 1	“Prefiero de acción y deportes”	Acción y deporte
Entrevistado 2	“Me gustan de acción”	Acción
Entrevistado 3	“De Estrategia”	Estrategia
Entrevistado 4	“Me gustan de estrategia”	Estrategia
Entrevistado 5	“de estrategia”	Estrategia
Entrevistado 6	“De acción”	Acción
Entrevistado 7	“De acción”	Acción

En la categoría tipo de videojuego se pretendía determinar las preferencias en cuanto el videojuego de cada individuo, de acuerdo a las respuestas a la pregunta realizada en las entrevistas se obtuvieron dos códigos nominales: Acción, Estrategia y Acción y deporte que refieren a tres de los tipos de videojuego que existen en el mundo de las plataformas de realidad virtual y realidad aumentada, de acuerdo con las respuestas 3 de los 7 individuos prefieren el tipo Estrategia, 3 de los 7 prefieren Acción y solo 1 prefiere Acción y deporte.

Tabla N. 12:

Quinta Categoría: preferencia entre jugar grupal o individual		Código Nominal
Entrevistado 1	“Prefiero jugar grupal”	Jugar grupal
Entrevistado 2	“me gusta jugar individual”	Jugar individual
Entrevistado 3	“jugar individual me gusta más”	Jugar individual
Entrevistado 4	“me gusta jugar grupal”	Jugar grupal
Entrevistado 5	“me gusta más grupal”	Jugar grupal
Entrevistado 6	“me gusta más grupal”	Jugar grupal
Entrevistado 7	“individual me gusta más”	Jugar individual

En la quinta categoría de preferencia entre jugar grupal o jugar individual se determinaron dos códigos nominales, jugar grupal y jugar individual de manera que cada individuo respondiera según la preferencia.

Conclusiones:

De acuerdo con el objetivo general propuesto para el desarrollo de esta investigación se concluye que: La tecnología puede ser utilizada para el mejoramiento de diversas alteraciones mentales y psicológicas; por lo tanto, se considera que la posibilidad de que la tecnología llegue a ser una herramienta dentro de tratamientos para mejorar las Habilidades Sociales en la población elegida es viable. Las plataformas virtuales de realidad mental, creadas para el propósito de mejorar conductas, alteraciones y demás dificultades de un individuo en el ámbito de la psicología como lo son: la plataforma de interacción EMMA de López Soler, Castro, Alcántara, Botella, (2011), también El prototipo de video juego para respaldar la resiliencia realizado por Guzmán Omen, Inchima Chicangana, Ortiz Guzmán, Ortiz Burbano, Encarnación Angulo, Gómez Salazar, Angulo Mosquera, (2021), el Gesture Xtreme de la empresa Gesture Tek, entre otros, permiten corroborar la manera en que puede realizarse una plataforma mediante la Realidad Virtual en diferentes aplicaciones para el mejoramiento de las Habilidades Sociales. A modo de ejemplo, las plataformas de videojuegos son una de las medidas y posibilidades en las que pueden desarrollar para un tratamiento eficaz en jóvenes adultos que manifiesten dificultades en Habilidades Sociales.

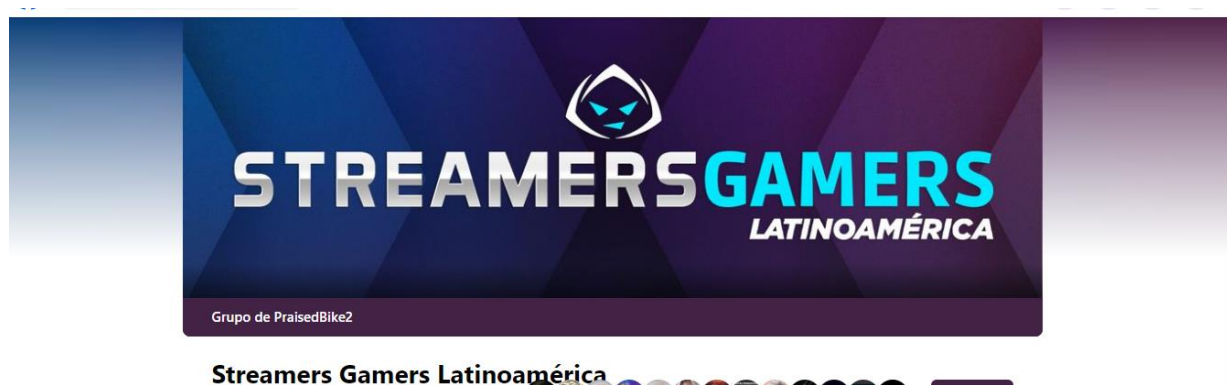
Teniendo en cuenta que los objetivos específicos planteados, fueron: Describir las ventajas del uso de los medios tecnológicos para el desarrollo de Habilidades Sociales, establecer

la manera en que la tecnología se puede implementar para el desarrollo de Habilidades Sociales, específicamente los videojuegos en jóvenes entre 18 y 23 años y describir el impacto que tienen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para las Habilidades Sociales para la vida, se determina que: dentro de la amplia revisión de referencias bibliográficas ahondadas dentro del estado del arte y marco teórico de esta investigación, permiten conocer en profundidad cada hallazgo y metodología que plantean otras investigaciones y dejan en claro todas las posibilidades que tenemos como investigadores, para realizar un sistema basado en la tecnología y poder así, para abordar este tipo de dificultades en la muestra poblacional.

El impacto que tienen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) dentro del campo de la salud y en tratamientos específicos en salud mental, permiten conocer las grandes posibilidades de transformar los diferentes tratamientos y terapias convencionales y también llegar a desmentir las inviabilidades de su desarrollo, para ser una herramienta posible en el área de la psicología. Esta investigación mantiene una mixtura dentro del desarrollo de la metodología, en donde prevalece el método cualitativo, pero también se muestran resultados de tipo estadístico. Se considera esta investigación como una primera fase metodológica y un incentivo para futuros abordajes a los próximos investigadores en el tema.

Figura 1:

Captura de pantalla de Página web



Nota: Captura de pantalla extraída de la web social Facebook, página web: “Streamers Gamers Latinoamérica”.

Referencias Bibliográficas:

- Andreu Mateu, Botella, Quero, Guillen, Vanos, La Utilización de la Realidad Virtual y estrategias de psicología positiva en el tratamiento de los trastornos adaptativos. p.p 323- 348. (2012). Dialnet. UniRioja. España.

[55033.pdf](#)

-Botella, Baños Rivera, García Palacios, Quero, Guillén, Marco, (2007). La Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en psicología clínica. UOC Papers: revista sobre la societat de coneixement. N. 4.

<https://www.raco.cat/index.php/uocpapers/article/view/58173>

-Caballo, (1997). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.

<https://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evaluaci%C3%B3n-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf>

- Castilla Acosta, Betanzos Martínez, Adquisición de impulsos eléctricos a través de electrodos para generación de movimientos en brazo robot. (2019) Chetumal, Quintana Roo, México. Memorias del Congreso Internacional de Investigación Academia Journals.

<https://ciateq.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1020/342/1/Adquisicion%20de%20impulsos%20electricos.pdf>

- Climent Martínez, Luna Lario, Bombín Gonzalez, Cifuentes Rodríguez, Tirapu Ustárriz, Díaz Orueta, Evaluación neuropsicológica de las funciones ejecutivas mediante realidad virtual. Rev Neurol 2014; 58: 465-75.

-Guzmán Omen, Inchima Chicangana, Ortiz Guzmán, Ortiz Burbano, Encarnación Angulo, Gómez Salazar, Angulo Mosquera, (2021). Prototipo de videojuego para respaldar la resiliencia en menores de edad, víctimas del conflicto armado en el Municipio de Caldonó Cauca.

<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33197>

-Herrera Lestussi, Freytes, López, Olaz: Un Estudio Comparativo sobre las Habilidades Sociales en estudiantes de Psicología (2012), Universidad Nacional de Córdoba, Argentina:

<https://www.ijpsy.com/volumen12/num2/331/un-estudio-comparativo-sobre-las-habilidades-ES.pdf>

- Mamani Flores, García Tejada, Calsina Ponce, Yapuchura Sayco, (2016). Las Habilidades Sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. Perú.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v7n2/a01v7n2.pdf>

- Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, (1991). Metodología de la investigación, McGraw Hill Interamericana de México, SA. Naucalpan de Juárez, Edo. De México.

- Peñasco Martín, De los Reyes Guzmán, Gil Agudo, Bernal, Pérez Aguilar, De la Peña González, Aplicación de la realidad virtual en los aspectos motores de la neurorehabilitación. (2010) Rev. Neurol. 51: p. 481-8. Toledo, España.

[be080481.pdf](#)

-Rodríguez, Cacheiro, Pascual, Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes mexicanos. (2014), Universidad de Salamanca, España:

<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201032662009.pdf>

- Sánchez Mora, González, Hernández, Gilbert, UNICEF, Habilidades para la vida. Herramientas para el buen trato y la prevención de la violencia. (2017)

<https://www.unicef.org/venezuela/informes/habilidades-para-la-vida-herramientas-para-el-buentrato-y-la-prevenci%C3%B3n-de-la-violencia>

Páginas web:

-Página de facebook: Grupo “League Of Legends LAN”

<https://es-la.facebook.com/groups/618656634949379/>

-Página web: “Riot Games, League of Legends”

<https://na.leagueoflegends.com/es-mx/>