



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
SECCIÓN DE POSGRADO**

**FACTORES DE LA PERSONALIDAD Y HABILIDADES
SOCIALES EN USUARIOS DE LA PLATAFORMA SECOND LIFE**

**PRESENTADA POR
JORGE ALBERTO LUNA-VICTORIA DIAZ**

**ASESOR
MIGUEL ANGEL JAIMES CAMPOS**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

LIMA – PERÚ

2021



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual
CC BY-NC-SA

El autor permite entremezclar, ajustar y construir a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
SECCIÓN DE POSTGRADO**

**FACTORES DE LA PERSONALIDAD Y HABILIDADES SOCIALES EN
USUARIOS DE LA PLATAFORMA *SECOND LIFE***

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**PRESENTADO POR:
JORGE ALBERTO LUNA-VICTORIA DIAZ**

**ASESOR
MG. MIGUEL ANGEL JAIMES CAMPOS**

**LIMA, PERÚ
2021**

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi madre quien siempre me ha apoyado en todo momento.

AGRADECIMIENTO

Se agradece al Mag. Miguel Angel Jaimes Campos por su apoyo en el tiempo que esta Tesis estuvo en gestación.

También a todos los usuarios de *Second Life* quienes dieron su tiempo para responder las preguntas de forma desinteresada.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
DEDICATORIA.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO.....	¡Error! Marcador no definido.i
INDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	¡Error! Marcador no definido.i
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. Bases Teóricas	14
1.1.2 Habilidades Sociales.....	¡Error! Marcador no definido.2
1.2. Antecedentes de la investigación	26
1.2.1. Investigaciones a nivel internacional.....	27
1.2.2. Investigaciones a nivel nacional.....	31
1.3. Planteamiento del problema	34
1.3.1. Descripción de la realidad problemática	34
1.3.2 Formulación del problema.....	¡Error! Marcador no definido.
1.4 Objetivos de la investigación	40
1.4.1 Objetivo general.....	40
1.4.2 Objetivos específicos	40

1.5 Hipótesis y variables

¡Error! Marcador no definido.

1.5.1. Hipotesis general **¡Error! Marcador no definido.**

1.5.2. Hipotesis especifica **¡Error! Marcador no definido.**

1.5.3. Definición operacional de las variables de estudio . **¡Error! Marcador no definido.4**

CAPITULO II MÉTODO..... 47

2.1. Tipo y Diseño de la investigación

¡Error! Marcador no definido.

2.2. Diseño Muestral 48

2.3. Criterios de selección de participantes Criterio de inclusión: 48

2.4 Técnicas de Recolección de datos 49

2.4.1. BFQ *Big Five Inventory*..... 49

2.4.2. Escala de Habilidades Sociales **¡Error! Marcador no definido.**

2.5. Procedimiento 56

2.6. Aspectos Eticos 57

2.7. Tecnicas estadisticas para el procesamiento de la informacion 57

CAPITULO III RESULTADOS 58

3.1. Análisis descriptivo 58

CAPITULO IV DISCUSIÓN 100

CONCLUSIONES..... 108

RECOMENDACIONES 111

REFERENCIAS..... 113

ANEXOS.....121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Definiciones básicas y operacionales de las variables.</i>	45
Tabla 2 <i>Sugerencias brindadas por los jueces expertos al Big Five Quistionaire</i>	51
Tabla 3 <i>Sugerencias brindadas por los jueces expertos a la Escala de Habilidades sociales</i>	54
Tabla 4 <i>Tabla de índice alfa hallados en la prueba piloto</i>	55
Tabla 5 <i>Análisis de la normalidad de los datos de los cinco factores del BFQ a través de la prueba Kolmogorov-Smirnov</i>	58
Tabla 6 <i>Análisis de la normalidad de los datos de los factores de Habilidades Sociales a través de la prueba Kolmogorov-Smirnov</i>	59
Tabla 7 <i>Relación entre los factores de la personalidad y factores de habilidades sociales en la muestra de usuarios de la plataforma Second Life.</i>	60
Tabla 8 <i>Relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión de la muestra de usuarios a la plataforma Second Life en años.</i>	62
Tabla 9 <i>Relación entre los factores de personalidad y el tiempo de conexión de la muestra de usuarios de la plataforma Second Life en años.</i>	63
Tabla 10 <i>Relación entre los factores de personalidad, factores de habilidades sociales y cantidad de horas de conexión por día en la muestra de usuarios de la plataforma Second Life.</i>	64
Tabla 11 <i>Rangos promedios de los factores de habilidades sociales y de personalidad respecto al nivel educativo de los participantes encuestados que usan la plataforma Second Life.</i>	66
Tabla 12 <i>Prueba de Kruskal Wallis para análisis de diferencia de medias de los factores de personalidad y habilidades sociales respecto al nivel educativo de los participantes usuarios encuestados.</i>	67
Tabla 13 <i>Rangos promedios de los factores de habilidades sociales y de personalidad respecto a la representación del avatar de la plataforma Second Life de los participantes usuarios encuestados.</i>	68
Tabla 14 <i>Prueba de Kruskal Wallis para análisis de diferencia de medias de los factores de personalidad y habilidades sociales respecto a la representación del avatar de la plataforma Second Life de los participantes usuarios encuestados.</i>	69
Tabla 15 <i>Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor I de Habilidades sociales.</i>	70

Tabla 16 <i>Anova del modelo de regresión con cinco variables para el factor I de Habilidades Sociales</i>	71
Tabla 17 <i>Coeficientes del modelo de regresión para el factor I de Habilidades Sociales</i>	72
Tabla 18 <i>Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor II de Habilidades sociales.</i>	73
Tabla 19 <i>Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor II de Habilidades Sociales</i>	74
Tabla 20 <i>Coeficientes del modelo de regresión para el factor II de Habilidades Sociales</i>	74
Tabla 21 <i>Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor III de Habilidades sociales.</i>	75
Tabla 22 <i>Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor III de Habilidades Sociales</i>	76
Tabla 23 <i>Coeficientes del modelo de regresión para el factor III de Habilidades Sociales</i>	76
Tabla 24 <i>Análisis del predictor Energía.</i>	77
Tabla 25 <i>Análisis de predictibilidad entre Energía con el Factor IV de Habilidades sociales.</i>	77
Tabla 26 <i>Coeficientes estandarizados y no estandarizados del Factor IV de Habilidades sociales.</i>	77
Tabla 27 <i>Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor V de Habilidades sociales.</i>	79
Tabla 28 <i>Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor V de Habilidades Sociales</i>	80
Tabla 29 <i>Coeficientes del modelo de regresión para el factor V de Habilidades Sociales</i>	80
Tabla 30 <i>Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor VI de Habilidades sociales.</i>	81
Tabla 31 <i>Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor VI de Habilidades Sociales</i>	82
Tabla 32 <i>Coeficientes del modelo de regresión para el factor VI de Habilidades Sociales</i>	83
Tabla 33 <i>Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor Global de Habilidades sociales.</i>	84
Tabla 34 <i>Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor Global de Habilidades Sociales</i>	85
Tabla 35 <i>Coeficientes del modelo de regresión para el factor Global de Habilidades Sociales</i>	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor I de Habilidades Sociales.	
.....	87
Figura 2 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor II de Habilidades Sociales.....	88
Figura 3 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor III de Habilidades Sociales.....	89
Figura 4 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor IV de Habilidades Sociales.	90
Figura 5 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor VI de Habilidades Sociales.	91
Figura 6 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías de Habilidades Sociales Global.....	92
Figura 7 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Energía.	93
Figura 8 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Afabilidad.....	94
Figura 9 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Tesón.....	95
Figura 10 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Estabilidad Emocional.	96
Figura 11 Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Apertura Mental.....	97
Figura 12 Porcentaje de participantes encuestados usuarios de la plataforma <i>Second Life</i> de acuerdo al sexo.	98
Figura 13 Porcentaje de participantes encuestados usuarios de la plataforma <i>Second Life</i> de acuerdo al sexo.....	99

RESUMEN

El presente estudio analizó la relación y predictibilidad entre los factores de personalidad y las habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*. El diseño fue correlacional, los instrumentos de recolección de datos fueron el Inventario de los Cinco Grandes Factores y la Escala de Habilidades Sociales, la muestra fue de 300 personas adultas usuarias activas de la plataforma *Second Life*. Se encontró relación positiva y significativa entre Habilidades Sociales y cada uno de sus factores. El factor I de Habilidades sociales tuvo relación directa y moderada con el factor de Personalidad Energía y directa y baja con Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional y Apertura Mental. El Factor II guardó relación directa y baja con Energía y Tesón, Energía y Tesón y el Factor III directa y baja, la relación fue directa y baja entre el Factor IV y Energía, el Factor V con Energía y Estabilidad Emocional, el Factor VI con Energía, Estabilidad Emocional y el Factor Global guardó relación directa y moderada con Energía y directa y baja con Tesón y Estabilidad Emocional. No hubo relación entre factores de Habilidades Sociales y tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* por años; pero, sí hubo relación negativa y baja entre la cantidad de horas dedicadas al día. Los encuestados de grado universitario puntuaron más alto en Tesón y Afabilidad, las personas que no se sintieron representados con su Avatar puntuaron más alto en Afabilidad (162.37), y los que sí puntuaron más bajo (140.79). Energía y Estabilidad emocional aportaron significativamente al modelo de predicción de los factores de Habilidades Sociales. El 75% de los encuestados fueron varones, la mayoría puntuó bajo en Habilidades Sociales, Energía, Estabilidad emocional y Tesón, la mitad puntuó alto en Apertura mental y el 48% puntuó bajo en Afabilidad.

Palabras clave: Plataforma virtual *Second life*, Personalidad y Habilidades sociales

ABSTRACT

The current study analyzed the relationship and predictability between personality factors and social skills in users of the Second Life virtual platform. The design was correlational, the data collection instruments were the Inventory of the Big Five Factors and the Social Skills Scale, the sample was 300 active adult users of the Second Life platform. A positive and significant relationship was found between Social Skills and each of its factors. Factor I of Social Skills had a direct and moderate relationship with the Energy Personality factor, and direct and low with Affability, Tenacity, Emotional Stability and Mental Openness. Factor II kept direct and low relationship with Energy and Tendency, Energy and Tendency and Factor III direct and low, the relationship was direct and low between Factor IV and Energy, Factor V with Energy and Emotional Stability, Factor VI with Energy, Emotional Stability and the Global Factor had a direct and moderate relationship with Energy and a direct and low relationship with Tendency and Emotional Stability. There was no relationship between Social Skills factors and connection time to the Second Life platform for years; However, there was a negative and low relationship between the number of hours dedicated to the day. University degree respondents scored higher on Toughness and Agreeableness, people who did not feel represented by their Avatar scored higher on Agreeableness (162.37), and those who did score lower (140.79). Energy and emotional stability contributed significantly to the prediction model of the Social Skills factors. Seventy-five percent of those surveyed were male, most scored low on Social Skills, Energy, Emotional Stability, and Tendency, half scored high on Open-mindedness and 48% scored low on Agreeableness.

Keywords: Virtual platform Second Life, Personality and Social Skills

INTRODUCCIÓN

El uso de las plataformas virtuales se hace más comunes con el paso del tiempo; llámese a estas, cualquier sistema que permita la ejecución de diversas plataformas, comandos bajo un mismo entorno, utilizando internet como interfaz principal. Las plataformas virtuales no requieren de un espacio físico determinado, sino estos son espacios simulados a través del ordenador. El cambio de lo físico a lo virtual conlleva nuevos desafíos para los psicólogos y sociólogos, ya que se está ante una nueva forma de comunicar quienes somos a través de estas plataformas. Más aun aquellas que simulan un entorno en tres dimensiones, nos da una posibilidad extra de comunicar y mostrar quienes somos a través de la personalización que le podemos dar a nuestra representación en ese entorno, pudiendo así, mostrar facetas diferentes de uno mismo a través de la infinita posibilidad de combinaciones que se puede dar.

Una de estas plataformas virtuales que te permite vagar por un mundo virtual, simulado completamente en tiempo real y en tres dimensiones, dando la posibilidad de crear una representación de cada uno en el mundo, utilizarlo para interactuar con otros, es *Second Life*, una de las plataformas virtuales más conocidas para aquellos internautas que deseen simular una vida diferente (Bautista, 2012)

La afluencia de usuarios que tiene la plataforma virtual *Second Life* la hace idónea para poder investigar la influencia que este tipo de plataformas tiene sobre los usuarios; es imperativo que se haga, puesto que si bien es cierto se utilizó *Second Life*

como plataforma primaria en esta investigación, hay un sinnúmero de otras diferentes que salen al mercado cada mes.

En Perú, existen personas que utilizan esta plataforma ya sea solamente para comunicarse entre pares o para realizar negocios, o dictar cursos; es decir, que hay personas que utilizan esta plataforma para fines diversos y que pueden darnos un acercamiento ante esta nueva realidad (Ikemiyashiro, 2017)

Se debe hacer hincapié además en qué es lo que sucede con las personas que prefieren usar plataformas virtuales para interactuar con los demás, cuáles son las razones de ello, utilizan las mismas habilidades sociales, o hay otros códigos que ellos tienen dentro de la plataforma.

Además, también es importante saber cuál es el tipo de personalidad más frecuente en las personas que usan estas plataformas; se debe comenzar a pensar cuál es el factor determinante por el cual algunas personas usan esta plataforma y no otras.

Ante esto, el estudio aquí presente hizo una recolección de información para poder dar un acercamiento a los factores de personalidad y las habilidades sociales dentro de este grupo de personas, para más adelante poder dilucidar el por qué hay un grupo de personas que utiliza estos medios.

La presente tesis está organizada de la siguiente manera: el capítulo I describe el Marco Teórico, en donde se plantearon antecedentes teóricos de las variables rasgos de personalidad, habilidades sociales y la plataforma virtual *Second Life* y su empleo por los usuarios; así como, las bases y modelos teóricos, planteamiento del problema, objetivos y las hipótesis. El capítulo II describe el método empleado, el diseño de la

investigación, los participantes, los instrumentos de recolección de datos y procedimientos. En el capítulo III se exponen los resultados obtenidos. Finalmente, en el capítulo IV se realizó la Discusión de los resultados, para culminar con las conclusiones, recomendaciones y referencias.

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1.1 Bases teóricas

1.1.1 La personalidad:

La psicología de la personalidad no ha sido ajena al estudio de esta variable en individuos que utilizan internet de un modo más que casual; la relación entre las diferencias individuales y el uso de internet ha estado siendo revisado estos últimos años como un pilar para la nueva psicología (Witt, Massman y Jackson, 2011); cuando se habla de la uniformidad de los usuarios de internet, y de redes, se da cuenta que hay diferencias entre cada uno de los participantes activos.

Para Hjelle y Ziegler (1992), no puede existir una sola definición del concepto que es personalidad; ya que este es abstracto y existe en base a la integración de aspectos que caracterizan a la persona; tomando en cuenta las diferencias individuales de cada uno de ellos.

Por lo tanto, el estudio científico de la personalidad está incluido dentro de la discusión filosófica de la naturaleza humana (Clonninger, 2003). La psicología moderna y el campo mismo de investigación de la personalidad tienen una raíz marcada por la tradición clínica de la psicoterapia; es decir que, desde su génesis el estudio de la personalidad está basada en supuestos teóricos y de observaciones. La personalidad se puede definir como toda causa interna que subyace al

comportamiento individual y a la experiencia de la persona. Los psicólogos de la personalidad aún no están de acuerdo en cuales son aquellas causas. Por lo tanto, la personalidad es el conjunto de ciertos rasgos los cuales interactúan y originan la conducta de la persona, esta se hace ver a través de las situaciones en las que esta persona está pasando.

Todas las teorías de la personalidad vigentes manifiestan que el comportamiento debe ser congruente en la persona a través del tiempo y el espacio físico en el que habita el mismo. Son características, factores que se utilizan para describir a las personas y a las que les rodean, dándole un significado a nuestro accionar. Entonces, de una forma específica, la personalidad se podría definir como la forma en que una persona piensa, siente y se comporta en la realidad (Montaño Sinisterra, Palacios Cruz & Gantiva Díaz, 2009).

Factores determinantes de la personalidad

La personalidad está contralada hasta cierto punto por los genes, las cargas genéticas de ambos padres harán que influya el comportamiento de la persona a través del tiempo; además de ello, también se sitúa el factor ambiental, el cual va formando a la persona en la sociedad (Goldberg, 1981).

La psicología científica siempre ha basado sus ideas en que todo puede ser medible de alguna forma; esto se revela con la cantidad innumerables de *test*; la personalidad puede ser medible, dependiendo de las características que uno tenga; por ende, luego de un exhaustivo trabajo de investigación, desde Galton hasta Goldberg (1981), dieron como resultado lo que hoy en día se conoce como la teoría de los cinco factores; que

no es más que, la unión de varias ideas y teorías, desde Allport y Odbert (1936); refinar los 16 factores de personalidad de Catell (1943) y finalmente Goldberg (1981) por el cual se consignarían los cinco factores principales de la personalidad.

La evaluación de la personalidad

Los investigadores de la personalidad han dedicado un gran esfuerzo por identificar las formas en que individuos difieren entre sí. Lo que se intenta realizar con esto es clasificar a las personas en un número limitado de grupos separados, dando así mayor facilidad a los investigadores para entender a un grupo determinado bajo estándares comunes (Clonninger, 2003).

Existen varios enfoques que sirven para entender la personalidad como constructo mismo, las cuales tienen sus propias formas de observar la personalidad. El enfoque tipo propone que la personalidad tiene un número limitado de categorías distintas; estos tipos son similitudes de características que describen a las personas que son similares entre sí. Un número limitado de tipos es suficiente para referirnos a una persona y a su accionar, estos clasifican mas no describe que tiene diferentes grados de pertenencia a la categoría anteriormente mencionada.

El enfoque basado en los rasgos de la personalidad presenta una idea de transiciones graduales en lo que refiere a sus propias categorías; un rasgo de la personalidad es una característica que distingue a una persona de la otra. Si éste tiene mucho de este rasgo o poco del mismo, a partir de allí se va describiendo a la persona; estas descripciones deben ser cotidianas, es decir en un lenguaje entendible para la persona. De manera alternativa algunos psicólogos estudian la personalidad sin

enfocarse en diferencias individuales (Clonninger, 2003), a esto se le conoce como enfoque ideográfico; el cual, estudia a los individuos uno a la vez, sin hacer comparaciones entre los grupos, esto se da, porque dentro de esta idea; porque cada una de las personas tiene su propia cosmovisión que debe ser entendida a plenitud; la descripción de la persona es a través de palabras, mas no hace énfasis en las mediciones numéricas.

El modelo de los Cinco Grandes

Uno de los modelos de personalidad más aceptados por la comunidad psicológica es el de los Cinco Grandes factores de McCrae y Costa (2008). El estudio de la personalidad ha ido cambiando a través de los años; la diversidad de pruebas y escalas que medían diferentes aspectos de la personalidad hacía difícil encontrar un modelo completo que explicara de forma sencilla los aspectos fundamentales de la personalidad humana. La diversidad ayuda al conocimiento científico, pero al mismo tiempo, impide una homogeneidad en los instrumentos.

En vez de reemplazar los demás sistemas, la teoría de *Big Five* utiliza un sincretismo único, ya que intenta representar los varios y diversos sistemas de la personalidad bajo un denominador común.

La taxonomía estructural de lenguaje de la personalidad, se le puede aludir a Allport y Odbert (1936). Varios psicólogos, al explicar la personalidad usaron el lenguaje para explicar el fenómeno; utilizando el léxico común para encasillar a las personas dentro de un marco específico; por lo tanto, cuando se inicia la descripción de la personalidad, se encuentra con atributos que son finitos a la hora de describirla. (Goldberg, 1981).

Con esta información, Goldberg (1981) buscó en el diccionario aquellos términos que explicaban el comportamiento humano y encontró en su haber 18,000 términos (Allport, 1937); dentro de los cuales se pudieron identificar cuatro categorías mayores, dentro de las cuales están Rasgos de la personalidad (sociable, agresivo), Estados temporales de humor (miedo, tristeza), Juicios evaluativos de la conducta propia (excelente, promedio e irritante) y características físicas.

Esta clasificación es una estructura inicial para lo que se conoce como el léxico de la personalidad; pero, como la lista en general es demasiado amplia, se decidió en minimizar la misma de manera radical (Catell, 1943)

El consenso que se llegó luego de años de investigación y escrutinio entre diferentes taxonomías es la que se conoce actualmente como el concepto de las cinco grandes dimensiones o factores de la personalidad. Allport redujo la cantidad de palabras a 4500; esta reducción inicial logró que se pudieran sacar de ellas finalmente las 35 variables principales, que le servirían como base para sus análisis factoriales de personalidad, concluyendo la existencia de doce factores que se volverían parte de su cuestionario de 16 factores. La idea de Catell fue bien recibida en los círculos científicos, aunque aún existen dudas sobre la correlación de las matrices y la naturaleza de los factores en comparación con la realidad.

El trabajo pionero de Catell, y la aparición de una lista de variables más corta, estimuló a otros investigadores a examinar las dimensiones y estructuras de la personalidad. Esas son las bases de la teoría de los Cinco Grandes; la existencia de

un estatus léxico para proponer los factores mismos de la personalidad (Ter Laak, 1996).

Para entender la perspectiva de los Cinco Grandes se debe entender las dimensiones de su génesis: la léxica, la semántica y la social. En lo que respecta al léxico se hace referencia al uso del diccionario, para poder encontrar las expresiones del lenguaje que hablen sobre las diferencias entre los individuos. Su estudio empírico está basado en las selecciones del diccionario y sus criterios deben describirse de la manera menos ambigua posible. La realidad que se encuentra tras las palabras es lo que ayuda a describir las diferencias individuales entre sujetos.

La perspectiva semántica hace la referencia a toda característica lingüística, el lenguaje de la personalidad, sus adjetivos mismos se van construyendo de tal forma que se estructuran las cinco dimensiones. Pero, al ser solamente semántico y estar sujeto a los cambios de las personas y el entendimiento de las palabras; genera un problema al intentar perdurar los conocimientos a través del tiempo, negando el estudio de la personalidad como una ciencia aplicada (Hofstee, Kiers, De Raad & Goldsberg; 1997).

La perspectiva social habla sobre el valor del juicio social humano y los rasgos de las personas (Ter Laak, 1996); los rasgos son atribuidos por las personas a través de reportes de su existencia y la preocupación de las personas por adaptarse a aquello que es correcto en la sociedad.

Por lo tanto, las líneas de investigación con más de 50 años de desarrollo, señalan que la personalidad esta descrita en Cinco Grandes factores. Estas cinco facetas de

la personalidad son las que dictaminan quienes somos y como vamos a actuar frente a los problemas que se nos presenten.

Evaluación de los cinco grandes factores (Goldberg, 1981).

- a. **Energía:** Explica la cantidad e intensidad de las relaciones sociales que tenga la persona y su nivel de actividad en el mundo que lo rodea. Las personas con un índice alto de extraversión son consideradas personas activas, asertivas, animosas, son personas que pueden conseguir información de manera rápida; mientras que, los que puntúan de manera negativa, se ubican dentro de la introversión, y es el opuesto, con falta de dedicación y dificultad para cumplir metas, personas pesimistas, inactivas y flojas.
- b. **Afabilidad:** hace referencia a la compasión y los pensamientos positivos hacia los demás; las personas que puntúan alto vienen a ser personas complacientes, altruistas y siempre están dispuestas de ayudar a otros. Mientras que, los que puntúan bajo, se ven como personas egocéntricas y que solamente quieren el placer personal antes que el de los demás.
- c. **Tesón:** se refiere al grado de necesidad de logro de la persona a través de su vida; determina si la persona va a finalizar aquello que se propone, sabe sobre su objetivo y hace todo lo posible por hacerlo realidad. Las personas con altos niveles en este factor son consideradas como personas analíticas y se toman un tiempo considerable para resolver algún problema y son meticulosas; mientras que, las

personas con bajo nivel, se puede observar que son irresponsables y tienen dificultad para organizarse.

- d. Estabilidad Emocional: hace referencia a varios problemas psicopatológicos, como son ansiedad, depresión, somatización, entre otros; se puede entender como la inestabilidad emocional que la persona pueda tener, mientras más alto sean los niveles en este factor, habrá más probabilidades que pueda incurrir en una enfermedad mental.
- e. Apertura Mental: hace referencia a cómo la persona toma nuevas o extrañas experiencias; las personas que puntúan en alto en apertura son consideradas abiertas a la información, curiosas y suelen ser tolerantes ante las ideas nuevas.

La estructura de los Cinco Grandes por tanto tiene la ventaja de que todos pueden entender las palabras que definen los factores; ya que son conceptos sencillos que se han ido puliendo a través de años de investigación. El lenguaje natural que se usa para su descripción lo hace perfecto para poder comprender la personalidad de determinados grupos de personas (Ter Laak, 1996).

1.1.2 Habilidades Sociales

Las habilidades sociales como término no han sido fáciles de conceptualizar; ya que, una revisión de la literatura especializada ha mostrado una gran dispersión en cuanto al término mismo. Las habilidades sociales son mayormente asociadas con otras habilidades, creando así un sinfín de términos que no llegan a encajar del todo con la idea que se propugna en este trabajo sobre las mismas; por ejemplo: habilidades sociales de interacción social, relaciones interpersonales, intercambios sociales, conducta interpersonal, entre otros (Caballo, 1993)

A partir de lo dicho anteriormente, se expone las definiciones de habilidades sociales, que se encuentran esparcidas en la literatura actual del tema:

Es una capacidad compleja de realizar conductas reforzadas positiva o negativamente, así como evitar conductas que serán castigadas o extinguidas por otros (Libet y Lewinsohn, 1973).

Se entiende como conducta interpersonal y está implícita la sincera y relativamente directa expresión de los sentimientos (Rimm y Masters, 1974).

La habilidad de hurgar, mantener o hacer mejor el refuerzo en una situación social a través de expresar sentimientos o deseos en el momento en que esa expresión se arriesga a perder el reforzamiento o incluso recibir castigo (Rich y Schroeder, 1976).

Las habilidades sociales se entenderían también como la capacidad que uno tiene para poder decir a otros sus sentimientos tanto sean positivos como negativos (Klaus, Hersen y Bellack, 1977), además de poder llevarla sin necesidad de tener una

respuesta de ansiedad ante la situación. Por lo tanto, esa persona debe de poder expresar cómodamente sus sentimientos de forma honesta y ejercer sus derechos personales (Alberti y Emmons, 1978).

Estas expresiones de sentimientos deben de estar ligadas a palabras o acciones que representen el verdadero sentir de la persona en cuestión (MacDonald 1978), donde el grado en que este use sus medios para poder satisfacer sus propios derechos, necesidades, indicara si este se encuentra utilizando las habilidades sociales o no (Phillips, 1978).

Finalmente, una persona puede considerarse socialmente inadecuada si ésta se encuentra en dificultad de afectar a la conducta y a la manera que tiene de ver el mundo y a los demás, mientras que intenta y la sociedad le acepta (Trower, Bryant & Argyle; 1978).

A pesar de no existir una definición generalmente aceptada sobre el término habilidad social, sí existe un acuerdo general sobre lo que conlleva dicho término. El uso explícito significa que la conducta interpersonal consiste en un conjunto de capacidades de actuación aprendidas (Bellack & Morrison, 1982)

Mientras que los modelos de personalidad presuponen una capacidad más o menos inherente para actuar de forma eficaz, el modelo conductual enfatiza:

- Que la capacidad de respuesta tiene que adquirirse.
- Que consiste en un conjunto identificable de capacidades específicas.

Además, la probabilidad de ocurrencia de cualquier habilidad en cualquier situación crítica está determinada por factores ambientales, variables de la persona y la interacción entre ambos. Por lo tanto, una adecuada conceptualización de la conducta socialmente hábil implica la especificación de tres componentes de la habilidad social: una dimensión conductual (tipo de habilidad), una dimensión personal (las variables cognitivas) y una dimensión situacional (el contexto ambiental). Diferentes situaciones requieren conductas diferentes. Las principales características de las habilidades sociales según Caballo (1993), serían las siguientes:

- a) Se trata de una característica de la conducta, no de las personas.
- b) Es aprendida. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse.
- c) Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal.
- d) Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales.
- e) Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción.
- f) Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina.

Evaluación de las Habilidades Sociales

Para García (2010), en la última década se contó con diversos procedimientos para la evaluación de las habilidades sociales. Sin embargo, no existe aún un instrumento adecuadamente validado y con la suficiente consistencia como para usarlo de manera generalizada. Lo que indica que, pese al acercamiento de la psicología científica hacia el concepto de habilidades sociales como tal, no se ha podido definir una forma de categorizarla de manera exclusiva. Pese a esto, es de vital importancia darle el reconocimiento que es debido y hacer énfasis en la existencia del mismo, en las relaciones interpersonales, y como una persona puede entablar comunicación con otra. Por ello, al hablar de entornos virtuales, se debe también entender cómo se encuentra la persona detrás del monitor; cómo las habilidades sociales que este demuestra en la vida real se transmiten a través del computador; Gissero (2000), las personas que interactúan a través de entornos digitales tienen la sensación de estar en un entorno real, lo cual les crea la conciencia del uso de las habilidades sociales ya aprendidas en la vida real. Por lo tanto, se puede hablar de Habilidades sociales en el mundo virtual, siendo esta una traspolación de las mismas que se pueden observar a diario.

1.2 Antecedentes de la investigación

El Metaverso conocido como *Second Life* ha sido estudiado por sociólogos y psicólogos como una plataforma en donde el comportamiento humano se puede estudiar, porque éste a diferencia de Facebook u otros canales de *Internet Relay Chat* (IRC), está constituido por un mundo habitable en tres dimensiones; en donde una persona puede caminar, volar, hablar, expresarse no solamente a través de palabras sino a partir de su propio Avatar.

La psicología también tiene una necesidad de entrar a detallar los constructos de la persona que entra en la realidad virtual, tomando en cuenta que hoy en día estamos viviendo en una era del conocimiento y la comunicación, siendo que las personas jóvenes de esta generación están utilizando en gran medida estas plataformas virtuales para poder expresar su verdadero ser a través de mundos que jamás verían en la vida real; para ser aquellos seres que jamás serán en la vida real.

Las personas que utilizan esta plataforma, lo hacen como vio Bautista (2012), muestra que las personas que utilizan *Second Life*, mayormente están buscando una felicidad que muchas veces no encuentran en la vida real, o experimentar cosas que no harían en su vida.

Las características personales de los usuarios de esta plataforma virtual es algo que debe ser estudiado a fondo, no solamente porque representa una visión al futuro de las redes sociales, sino porque es necesario saber cómo nos enfrentaremos a los problemas a futuro que cause la inmersión a los metaversos, dependiendo de las características de un grupo en específico.

Al hacer escrutinio de las ideas del internet y la persona, y como se comunican a través de estas plataformas; también cae la idea que un tipo específico de persona tiene más disposición a usar estas tecnologías para hacer relaciones interpersonales diversas y positivas.

1.2.1 Antecedentes a nivel internacional

- En un estudio realizado por Baker, Wentz & Woods (2009) se vio la necesidad de observar cómo se sentían estudiantes universitarios de Psicología de la Universidad de James Madison ubicada en Virginia, Norte América al impartirse sus clases dentro del entorno virtual *Second Life*; para ello, se improvisó un aula de clases en el entorno virtual, donde se les fue impartido una clase entera y se hizo recolección de datos de manera cualitativa mediante la observación directa; se utilizaron estudiantes de manera aleatoria dentro de todo el Campus, estos fueron invitados a la sala , y al final del evento se le pidió que dieran sus opiniones sobre lo que había sucedido. La gran mayoría de ellos, elogió el programa; puesto que, sentían que era más sencillo poder observar la clase mientras estaban virtualmente fuera de la universidad; además, que les ayudaba tener guías visuales a través de la plataforma misma, a diferencia de un chat virtual; muchos de ellos además se sintieron cómodos al poder entablar relación con los demás estudiantes y el docente pese a no estar presente físicamente. Además, algunos de ellos tuvieron dificultades técnicas, lo cual hizo que su experiencia no fuese tan satisfactoria, lo cual los investigadores ponen énfasis, que para que este tipo de educación pueda darse en

un futuro, todos deben de tener la misma posibilidad de una maquina potente, que pueda simular el entorno gráfico.

- “Los lugares virtuales como *Second Life* en donde los usuarios pueden vivir una segunda vida, comprar tierra, objetos, accesorios y hasta gestos, utilizando formas de ofrecer las nuevas mercancías, a veces personalizadas, son motivo de investigación por las implicaciones humanas que tiene el hecho de elegir una segunda vida y buscar en ella la felicidad” (Bautista, 2012, p.34); los resultados que encontró Bautista en su investigación conducida en Colombia y enteramente en el mundo virtual de *Second Life*, utilizando un cuestionario simple diseñado específicamente para revisar el uso de la plataforma y la comunicación; con un total de 102 participantes voluntarios, se pudo observar que el 51 % de ellos entran a este mundo virtual para poder conversar con otras personas, mientras que un 22% por el juego de roles que pueden lograr gracias a la inmersión de la plataforma. La felicidad que ellos experimentan en el entorno virtual, según el 86% se da por acciones que normalmente ellos no realizarían en su vida real, y que en esta plataforma pueden experimentar; incluyendo hacer un avatar que sea diferente a ellos mismos; solamente el 7% de los participantes del estudio, dijo no hacer ese tipo de actividades.
- Krotosky (2009) en sus estudios sobre la plataforma *Second Life* y la sociedad de la misma, observó el comportamiento sexual que existía entre las parejas que se formaban en este entorno, las actitudes personales en cuanto a la obtención de una pareja, y como estos llevaban su relación; si esta era parecida a una vista en la vida real. Para la muestra, pidieron que se inscribieran de manera voluntaria avatares y que incluyeran una lista de amigos las cuales podrían estar interesados; en total se

reunieron 1444 avatares, de los cuales de forma aleatoria se quedaron con 1084 para el estudio; se les aplicó un cuestionario en línea dividido en 6 secciones; Demográfico y de comunidad, Network social, Influencia de la persona en su Network y comunicación, Atributos psicológicos de normativa interpersonal, Experiencias sexuales y actitudes sobre la sexualidad en *Second Life*, ubicados en la ciudad de Guildford, Inglaterra. Se encontró, que la persona en el 65% de las veces ha tenido Ciber Sexo con alguien que sea diferente a su pareja; pero el estudio además demostró que, al ver a la pareja estar conectada en el mundo virtual el 80% de las personas estaba dispuesto a comunicarse inmediatamente con la misma. Se mostró, además, que las personas son más abiertas sexualmente dentro del mundo virtual que en el mundo real.

- Para Puerta y Carbonell (2014) en su trabajo el modelo de los cinco grandes y el uso de internet problemático en jóvenes colombianos, utilizando 411 jóvenes de diferentes universidades de Colombia, se les evaluó con el BFI (*Big five Inventory*) y el IAT (Test de adicción al internet), se pudo contrastar los niveles de adicción de las personas que estuvieran en superior, con el tipo de personalidad que estos tenían. Lo que se encontró es que el neuroticismo como factor de personalidad, predice el uso y adicción a Internet; además de tener baja afabilidad y baja responsabilidad; no se encontraron diferencias entre la apertura de los jóvenes quienes estaban más tiempo en internet que aquellos que no. La personalidad de ciertas personas influyen a que ellos utilicen de una u otra manera el internet, las redes sociales y las realidades virtuales; en el mundo de la tecnología que vivimos hoy en día, se debe completar un análisis de personalidad de aquellos que utilizan

estos mundos para alejarse de la realidad; Puerta y Carbonell (2014) encontraron como predictor de adicción a internet al neuroticismo, concluyendo que era necesario ver que otros factores de la personalidad influyen en la decisión del uso de redes.

- Martoncik y Loksa (2016) en su trabajo sobre si los jugadores de *World of Warcraft*; un popular juego en línea en donde los jugadores crean un avatar para representarse y junto con otros compañeros hacer misiones para salvar el mundo; experimentaban menor soledad y ansiedad social en el mundo virtual que en el mundo real. Para ello, se utilizó el UCLA (*Loneliness Scale*) y SPI (*Social Phobia Inventory*) , para ello se invitó a 161 jugadores de la plataforma virtual para que resolvieran los cuestionarios; lo que se encontró fue que las personas que usan *World of Warcraft* sienten menos ansiedad social y soledad, solo si es que estos jugadores hacen tareas cotidianas dentro de comunidades cerradas llamadas *Guilds*, mientras que un jugador que opera solo, sentirá mayor soledad que aquellos que crean comunidad en línea.

1.2.2 Antecedentes a nivel nacional

- Otro estudio importante que observar es el realizado por Ticona y Ramos (2015), sobre el uso de las redes sociales en el Perú, en donde se midió el uso y el tiempo de las personas que pasan en las redes sociales como Facebook, YouTube y Twitter utilizando las estadísticas directas de la página, junto con datos de Comscore, Socialbaker y el Instituto de Estadística e Información. Han demostrado que en Perú un volumen bastante alto de personas son las que están utilizando alguna de las tres plataformas virtuales, mostrando además que existe un interés por adentrarse en estos mundos informáticos. Además, observó que las personas que utilizaban estas redes sociales, lo hacen por entretenimiento, mas no como una herramienta de aprendizaje. También se observó que la red social, Facebook es la que tiene mayor número de usuarios con mayor tiempo en minutos frente a una pantalla.
- Cabe mencionar a Medina (2016) de la Universidad Peruana Unión, quien revisó, si es que las habilidades sociales estaban influidas por la adicción y tiempo de conexión que uno tuviese a las redes sociales; Medina, utilizo una muestra de 200 estudiantes de entre 13 y 17 años de edad de un colegio en la provincia de Lima; uso el cuestionario de adicción a Internet (IAT) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) en sus estudios no encontró relación directa con este parámetro, sustentando que el tiempo de conexión que uno tiene a la plataforma, no indica el deterioro de sus habilidades sociales.
- Por otra parte Cotaquispe (2016), en su estudio sobre las características sociales del mundo virtual y sus idiosincrasias; hizo una recolección de datos mediante la

observación directa y la interacción de grupos de personas dentro de la plataforma, y comparándolas con programas de moda virtuales como Metaverse TV, comparándolo con la idea de “Sexy” que se tiene en el Perú y contrastándola con lo que se mostraba dentro de la plataforma; además, también pudo observar que los deportes como el cine, no tiene mucha acogida dentro del mundo virtual, siendo la moda, lo más importante y consumible para las personas en esta plataforma virtual; también muestra que hay un sinnúmero de clubes nocturnos a los cuales las personas, tanto como con su contraparte humana, acuden con regularidad. Demuestra con ello, la necesidad de las personas de estar en un entorno simulado que se asemeje a la realidad palpable.

- Además, para Ayala, Laurente, Escuza, Nuñez y Diaz (2020) de la Universidad Cesar Vallejo, observaron mediante la recreación de entornos simulados de aprendizaje en la plataforma junto a participantes, estudiantes de una universidad privada del Perú, la observación de los mismos en el aula, la entrevista con cada participante y la discusión con expertos. Llegando a diversas conclusiones como que *Second Life* permite crear nueva experiencia creando nuevos juegos de inmersión, lo que permite desarrollar el aprendizaje de manera correcta. Finalmente se hace hincapié que los espacios virtuales en *Second Life*, deben tener las mismas características del espacio real para que exista una verdadera transferencia entre el usuario y el Avatar.
- Se puede observar también a Ikemiyashiro (2017) quien pudo observar el impacto sobre las habilidades sociales por el uso de las redes sociales, tanto en jóvenes y adultos en la ciudad de Lima; para ello utilizó el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales, y la Escala de Habilidades Sociales, teniendo un grupo de 333 personas

entre adolescentes y adultos de diversas áreas de la capital. Mostrando que existe relación entre la cantidad de tiempo que las personas utilicen las redes sociales, con el decremento de sus Habilidades Sociales, tomando en cuenta que a las personas que les sucede esto, son las que puntúan más alto en adicciones a las Redes; pero, aun así, existe correlación entre ambos términos.

- Por su parte, Valencia (2019), estudió sobre las habilidades sociales y la soledad en usuarios de redes sociales, como un referente, sobre todo por la intercambiabilidad entre las redes sociales y un mundo generado en tres dimensiones. Para este estudio se realizó con estudiantes de edades entre 13 y 16 años de un colegio particular de Lima Metropolitana, utilizando la Escala de Habilidades Sociales y el Cuestionario de Soledad. Demostrando que mientras más las personas utilizan las Redes Sociales, hay un mayor índice de desapego hacia los familiares, sintiéndose que no son escuchados, viendo que las personas que más tiempo pasan en las redes sociales, puede llegar a ser porque necesitan expresarse a través de las mismas para no sentirse solos.

1.3 Planteamiento del problema

1.3.1 Descripción de la realidad problemática.

La comunicación a través del Internet se ha vuelto mucho más compleja a lo largo de los años, no solamente porque puede conectar personas de forma virtual, es decir que están fuera del alcance de la realidad palpable, sino que también se están construyendo entornos netamente.

Los entornos virtuales de comunicación cada vez se hacen más utilizados, por ejemplo, un entorno fácil de utilizar es Facebook, pese a que técnicamente esta página tiene como objetivo principal, contactar con personas dentro de tu entorno social. Muchos jóvenes lo utilizan para comunicarse con personas que están más alejadas de su entorno real; haciendo amistades que son virtuales (Merchant, 2001)

Por lo tanto, se puede observar que, dentro de las características de este espacio virtual se están dando ciertos cambios en lo que es la presentación personal hacia los demás; el anonimato, o la falta de acercamiento con la persona en la vida real puede ser un factor para que se de este fenómeno. Los espacios de comunicación a través de servidores en línea se les conoce como comunidad virtual; en estudios realizados por Howard Rheingold (1993) en la comunidad "*Whole Earth Electronic Link*" mejor conocido como "*The Well*", se observa que las personas que utilizan este tipo de plataformas para interactuar, tienden a verse como formas más flexibles de entablar amistad con personas que no verían normalmente en la vida real; el poder construir relaciones sin necesidad de un espacio físico, es lo que crea una sensación de pertenencia y de comunidad.

Un espacio virtual en el cual el texto y las imágenes prioricen, son muy variados y sencillos de utilizar para el público en general; pero dentro de internet, se ha creado un sin número de mundos virtuales, que no utilizan lo que es la interfaz textual, sino que, a su vez de integrar, generan un entorno en tres dimensiones para que los usuarios puedan interactuar en ellos.

Al avanzar la tecnología, vamos entrando más en espacios generados por computador para simular situaciones las cuales deben ser resueltas por los usuarios en compañía de otros “jugadores”.

Los humanos son seres sociales como lo dijo Aristóteles, y esto no solamente se puede observar dentro del ámbito cotidiano del mundo real, sino que al avanzar la tecnología podemos observar la necesidad de comunicación y de interconexión dentro de los computadores mismos; la cantidad de mundos simulados va en aumento; por citar un ejemplo, está el aclamado *World of War Craft*, un MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), el cual es un juego donde una persona puede crearse un personaje y explorar el mundo ficticio de Azeroth; el fin del juego no es más que explorar, pero para ello uno debe de comunicarse con otros jugadores, compartir experiencias simuladas dentro de este entorno virtual. Las personas que crean un personaje dentro del juego, muchas veces simulan ser este dentro del mismo, y están en la necesidad de encontrarse con otros jugadores, no solamente para cumplir retos, sino para poder conversar (Nardi & Harris, 2006), a este mundo simulado se le conoce como metaverso. Un metaverso es una palabra originada en la novela *Snow Crash* publicada en 1992 por Neal Stephenson, para referirse a espacios virtuales en tres dimensiones generadas por una computadora; según su cosmovisión del mismo, la

simulación de la vida cotidiana dentro de una computadora; por donde “tú” como persona podrías interactuar con otros agentes, y no solamente se trata de la interacción por comandos verbales, sino también de poder influenciar en este mundo que rodea; ya que los metaversos, al ser espacios originados por personas, los usuarios mismos pueden disponer de herramientas de edición, para poder comunicar a través de sus creaciones ficticias.

El espacio virtual simulado en 3D solo puede ser accedido por la representación de la persona en ese mundo virtual, al cual se le conoce como “Avatar”, un concepto también acuñado por Stephenson.

La palabra avatar misma viene del hinduismo, la cual hace referencia a la encarnación terrestre de un Dios, mayormente hace referencia a Vishnu, el cual se encarnaba (léase como, migraba su conciencia) hacia un cuerpo en la tierra para poder observar lo que sucedía en la misma. No se habla de una metempsicosis, porque el cuerpo real del Dios, continua en el cielo; sino que es una forma de conectarse con la tierra a través de un ser.

Un avatar por tanto tenía la consciencia del Dios, y se doblegaba a su voluntad, mas este no tenía propia conciencia de su accionar, mas era un vasallo del Dios que poseyese ese cuerpo específico. Avatar por lo tanto en este contexto, puede ser entendido como una entidad utilizada por la persona (usuario), para ingresar al mundo virtual (metaverso) y poder interactuar en el como si este fuese el mundo real.

El mundo virtual, es una realidad a veces desconocida por los psicólogos y antropólogos, que siempre estamos fijándonos en lo que es palpable y observable,

pero el constructo llamado “ser” es complejo puesto que consigo lleva a la diatriba de lo que es en realidad una persona; un ser humano, un ser consciente.

Antropólogos han estudiado el fenómeno de la realidad virtual bajo un concepto de pluralidad de mundos (Boellstroff, 2008); lo que muestra una clara distinción en lo que conocemos como mundo real y el mundo virtual; en esta pluralidad descrita se encuentra la persona en una encrucijada de dos caminos separados por la computadora; todo esto solamente acompañado por la comunicación. Este mundo que permite a la persona explorar nuevos aspectos de su personalidad e identidad con un mínimo de impacto en su vida real, es una ventana para las personas a explorar (Turkle, 1995).

Para Castronova (2001) existen tres características fundamentales cuando uno habla de metaversos.

- Interactividad: Los usuarios deben ser capaces de comunicarse con el resto de usuarios e interactuar de alguna manera con el universo habitable.
- Corporeidad: Los usuarios deben estar representados por avatares, estos deben estar limitados por altura y peso, deben tener una forma física que se pueda entender al observarlo.
- Persistencia: El programa en el cual se emula el metaverso debe seguir su funcionamiento pese a que el usuario no esté conectado a él; es decir el mundo se genera no por el usuario, sino que existe a través del tiempo.

En un Metaverso, este fenómeno se puede reproducir a gran escala, porque no solamente estamos hablando de una interfaz por la cual se pueda, escribir o mandar fotos; sino que, en estos mundos virtuales, se está jugando con la idea de un avatar, una representación de uno mismo que le permitirá movilizarse e interactuar en el mundo virtual.

Según estudios realizados por Lezana (2010) citado por Bautista (2012) comenta que hay cuatro tipos diferentes de Metaversos.

1. Juegos y mundos virtuales; Son mundos en los cuales el usuario crea su propio personaje, un alter ego que puede adentrarse en el universo e interactúa con este y con los demás usuarios que le rodean. Pueden ser con objetivos definidos en forma de juego, *World Of War Craft*, *league of Legends* o ser plataformas sociales, como *Second Life*, *Habo*, entre otros.

La idea planteada en estas plataformas, es dejar a la persona real, en un entorno virtual en donde ellos puedan realizar todo aquello que no puede en su vida real. El entorno se va creando a través de la intervención directa del usuario. Su interface está ligada eternamente a la interacción entre usuarios para así realizar la idea de que el mundo en que habitan es orgánico.

2. Mundos espejo: Son los más cercanos a la realidad, intenta ser un espejo virtual de un aspecto en concreto del mundo real. Uno de los más conocidos metaversos que ingresa en esta categoría es *Google Earth*, el cual muestra calles generadas por computadora al usuario.

Estas plataformas no utilizan una meta-narrativa para poder ser utilizado, es decir, que el uso que se le da a la persona mayormente es limitado a observador. La interfaz de los mismos solamente está presente para que el usuario pueda observar cierto contenido en la vida real.

3. Realidad aumentada: En este apartado entra toda tecnología que expande el mundo físico que el usuario observa, para añadir elementos virtuales al mismo, se construyen objetos en un espacio real. Un ejemplo concreto es Pokemon Go, una aplicación de celular que muestra las capacidades de integración entre lo virtual y lo real.

4. *Lifelogging*: Es un mundo espejo en donde el protagonista es uno mismo, sus experiencias su vida, comunica a los demás mediante videos o fotografías lo que pasa a su alrededor, generando contenido en línea de su propia vida.

1.3.2 Formulación del problema de investigación.

¿Existe relación entre los rasgos de personalidad y las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*?

¿Existe predictibilidad entre los rasgos de personalidad y las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*?

1.4 Objetivos de la investigación.

1.4.1 Objetivo general.

- Determinar si existe relación entre los rasgos de personalidad y las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*.
- Determinar los rasgos de personalidad que predicen a las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Determinar si existe relación entre los rasgos de personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en años.
- Determinar si existe relación entre los rasgos de personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en horas al día.

- Determinar si existe relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en años.
- Determinar si existe relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en horas al día.
- Determinar si existen diferencias en los rasgos de personalidad de acuerdo al grado de instrucción de los usuarios de la plataforma *Second Life*.
- Determinar si existen diferencias en los factores de habilidades sociales de acuerdo al grado de instrucción de los usuarios de la plataforma *Second Life*.
- Determinar si existen diferencias en los rasgos de personalidad de acuerdo a la representatividad del avatar.
- Determinar si existen diferencias en los factores de habilidades sociales de acuerdo a la representatividad del avatar.
- Conocer los rasgos de personalidad de mayor incidencia en usuarios de la plataforma virtual *Second Life*.
- Conocer los factores de las habilidades sociales de mayor incidencia en usuarios de la plataforma *Second Life*.

1.5 Hipótesis de la investigación.

1.5.1 Hipótesis general.

- HG1: Existe relación entre los rasgos de personalidad y las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*.
HG1o: No existe relación entre los rasgos de personalidad y las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*.
- HG2: Los rasgos de personalidad predicen a las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*.
HG2o: Los rasgos de personalidad no predicen a las dimensiones de habilidades sociales en personas usuarias de la plataforma virtual *Second Life*

1.5.2 Hipótesis específicas.

- HE1: Existe relación entre los rasgos de personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en años.
HE1o: No existe relación entre los rasgos de personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en años.
- HE2: Existe relación entre los rasgos de personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en horas al día.
HE2o: No existe relación entre los rasgos de personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en horas al día.

- HE3: Existe relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en años.

HE3o: No existe relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en años.

- HE4: Existe relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en horas al día.

HE4o: No existe relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión a la plataforma *Second Life* en horas al día.

- HE5: Existen diferencias en los rasgos de personalidad de acuerdo a la representatividad del avatar.

HE5o: No existen diferencias en los rasgos de personalidad de acuerdo a la representatividad del avatar.

- HE6: Existen diferencias en los factores de habilidades sociales de acuerdo a la representatividad del avatar.

HE6o: No existen diferencias en los factores de habilidades sociales de acuerdo a la representatividad del avatar

1.5.3 Definiciones básicas y operacionales

Definición de términos básicos

Avatar: hace referencia en técnico informático, a la representación gráfica, usada Linden Labs dentro de un entorno virtual; este está asociado con el usuario, como una identificación en el mundo virtual. Los avatares pueden ser fotografías, dibujos o representaciones tridimensionales (Lapierre, 2012).

Usuario: hace referencia a la persona, que interactúa con el medio virtual.

Second Life: es un mundo virtual generado completamente por la intervención del usuario el cual tiene más de 17.000 millones de usuarios registrados (Linden Labs, 2019); y es uno de los más transitados en la web; esto se da por la facilidad de su interfaz con el usuario; la posibilidad de cambiar fácilmente al avatar, y poder explorar mundos diversos, hacen que la experiencia vivida en *Second Life* sea única para cada jugador.

Hace referencia a un metaverso lanzado en junio de 2003, desarrollado por *Linden Lab*, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder *Second Life* mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados *viewers* (visores), los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar.

Metaverso: Hace referencia a un espacio virtual simulado, en el cual varios usuarios pueden interactuar en tiempo real. Puede ser en un entorno tridimensional o solamente a través de texto.

Definiciones básicas y operacionales.

Tabla 1

Definiciones básicas y operacionales de las variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional
Factores de la personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Energía: Es la cantidad e intensidad de las relaciones sociales que tenga la persona y su nivel de actividad en el mundo que lo rodea. • Afabilidad: Es la compasión y los pensamientos positivos hacia los demás. • Tesón: Es el grado de necesidad de logro de la persona a través de su vida. • Estabilidad Emocional: Hace referencia a varios problemas psicopatológicos, como son ansiedad, depresión, somatización, entre otros. • Apertura Mental: Hace referencia a cómo la persona toma nuevas o extrañas experiencias. 	Respuestas al <i>questionario Big Five Questionnaire</i> de John & Srivastava (1999).
Habilidades sociales	<p>Las habilidades sociales (HHSS) son conductas «mediante las cuales expresamos ideas, sentimientos, opiniones, afecto, etc. Gismero (2000) dimensiona las habilidades sociales en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoexpresión en situaciones sociales: Hace referencia a una persona que puede expresarse a sí mismo de forma espontánea y sin ansiedad; facilidad para interactuar en diferentes contextos. • Defensa de los propios derechos como consumidor: Es una persona la cual tiene conductas asertivas frente a desconocidos, frente a problemas que sucedan dentro del ámbito de consumo; no dejarse influenciar por alguna marca, o pedir algún descuento. • Defensa de los propios derechos como consumidor: Es una persona con la capacidad de expresar enfado y sentimientos negativos justificados. 	Respuestas a la Escala de Habilidades Sociales (Gismero, 2000).

- Expresión de enfado o disconformidad: Es una persona que puede decir cuando algo le molesta sobre una situación o una persona en específico.
- Decir no y cortar interacciones: Es una persona con la habilidad para cortar cualquier conversación si este no quiere continuar; es alguien que puede negarse a prestar cosas si uno no desea.
- Hacer peticiones: Es una persona la cual puede expresar una petición a un amigo o desconocido, de forma de favor, o en situaciones comerciales.
- Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto. Es una persona la cual puede realizar un cumplido o halago, hablar con alguien que le resulte atractivo(a).

Usuarios de la plataforma *Second Life*

Los usuarios de la plataforma *Second Life* son todas aquellas personas que se hayan creado una cuenta y habiten de forma constante en la plataforma.

Una persona natural de *Second Life* es aquella que mora en el mundo virtual ya sea de forma intermitente o todo el día, teniendo un Avatar que le represente en la plataforma, ya sea este un ser humano u otro ser.

Fuente: autor de la tesis

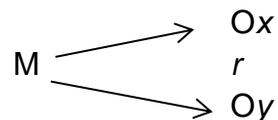
CAPITULO II MÉTODO

2.1 Diseño metodológico:

El diseño de la presente investigación fue de tipo cuantitativa y no experimental; puesto que, no se han realizado manipulación de las variables investigadas. De la misma manera, se utilizó una estrategia asociativa de estudio comparativo de tipo transversal (Ato, López y Benavente; 2013), en tanto se buscó establecer la relación entre las habilidades sociales y los rasgos de personalidad en usuarios de la plataforma virtual *Second Life*.

Según la clasificación que presenta Hernández, Fernández y Baptista (2014), el presente estudio es correlacional, pues tiene como objetivo identificar la relación o grado de asociación entre dos variables en una muestra.

El diseño presenta el siguiente esquema:



Donde:

M:	Muestra
Ox:	Rasgos de personalidad
Oy:	Habilidades sociales
r:	Relación entre ambas variables

2.2 Diseño Muestral:

La población del presente estudio fue el universo de personas mayores de 18 años y usuarios de la plataforma *Second Life* en el Perú; donde, acorde a la sumatoria de diferentes grupos en línea de personas que se identifican como peruanos dentro del mundo virtual, dando un total de 1344 personas.

La muestra del presente estudio estuvo conformada por 290 usuarios activos de *Second Life*, quienes llevaban al menos tres años de haber ingresado a la plataforma, y que tenían un promedio de 2 horas diarias acumuladas en su cuenta. Personas de más de 18 años, con permiso concedido por *Linden Labs* para ser registrados como Adultos, el sexo fue indistinto. Se llegó a esta cantidad utilizando la fórmula de muestras finitas. Se utilizó el muestreo no probabilístico intencional, pues al ser difícil acceder a la muestra, se hacía complicado escogerlos al azar; por ello, se procedió a evaluarlos de acuerdo a la disponibilidad de los mismos.

2.3 Criterios de inclusión:

- Hombres y mujeres de 18 a 30 años, teniendo en cuenta, que mientras mayor sea la persona, más posibilidad sea que tenga más años dentro de la plataforma.
- Mínimo 2 años en el mundo virtual de *Second Life*.
- Avatares con un mínimo de dos horas diarias de conexión.
- Avatar certificado por *Linden Labs*.

2.3.1 Criterios de exclusión:

- Hombres y mujeres mayores de 30 años
- Menos de 2 años en la plataforma
- Personas que hayan regresado a *Second Life* luego de años de descanso.

2.4 Técnica de recolección de datos:

2.4.1 El instrumento utilizado es el *Big Five Inventory* (John & Srivastava, 1998)

Este instrumento evalúa las Cinco Grandes dimensiones de la personalidad: Extraversión, Afabilidad, Responsabilidad, Neuroticismo y Apertura.

El inventario está compuesto por 44 ítems de estilo Likert con cinco opciones de respuesta. Se utilizó la versión traducida al español de Benet-Martínez y John (1998)

FICHA TECNICA

Nombre : (BFI) Big Five Inventory

Autora : Jhon; Srivastava-1999

Administración : Individual o colectiva

Duración : Variable, aproximadamente entre 10 y 16 minutos

Aplicación : Adolescentes y Adultos

Significación : Evaluación de los 5 grandes de la personalidad

Tipificación : Baremos Peruanos obtenidos en Huamachuco, Trujillo.

El BFI es una prueba de uso gratuito para experimentos y tiene una traducción en español y con Baremos peruanos desarrollados por Quispe (2016), que demostró que puede ser aplicado al ámbito peruano, puesto que tiene validez de constructo a través del análisis de homogeneidad de los índices, siendo que, de los 132 ítems, solamente 15 de ellos obtuvieron ($<.20$) haciendo notar que, si estos son replanteados o eliminados, no afectan la confiabilidad del cuestionario. Además, es confiable por la consistencia interna de la misma, obteniendo un mayor índice con Alfa de Cronbach de .673 en la su dimensión de control de impulsos.

Este cuestionario no evidencia grandes diferencias entre el sexo, por tanto, se puede usar los baremos generales para las subdivisiones de las mismas.

Para poder aplicar dicho instrumento y tener más confiabilidad del mismo, se decidió hacer una consulta con jueces, quienes eran expertos en temas de investigación sobre personalidad y con experiencia en la psicoterapia.

Tabla 2*Sugerencias brindadas por los jueces expertos al Big Five Questionnaire*

Juez experto	Sugerencias al cuestionario
Juez 1: Doctora en Psicología, con amplia experiencia en investigación	Notó que la prueba en sí misma, por la forma como estaba redactada y formulada estaba lista para su aplicación.
Juez 2: Doctora en Psicología, con amplia experiencia en investigación y atención psicoterapéutica a adolescentes y adultos.	Vio que el instrumento se podía aplicar sin mayores inconvenientes, se debía de cambiar la pregunta 70 para que estuviese redactada en primera persona.
Juez 3: Doctor en Psicología, con amplia experiencia en investigación y atención psicoterapéutica a adolescentes y adultos.	No encontró problema alguno en la aplicación directa de la prueba al grupo poblacional seleccionado

Fuente: autor de la tesis

2.4.2 Escala de Habilidades Sociales (Gismero, E, 2000)

La EHS en su versión definitiva está compuesto por 33 ítems, 28 de los cuales están redactados en el sentido de falta de aserción o déficit en habilidades sociales y 5 de ellos en el sentido positivo. Consta de cuatro alternativas de respuesta, desde: “No me identifico en absoluto” hasta “Me sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos”. A mayor puntaje global, el evaluado(a) expresa más habilidades sociales y capacidades de aserción en distintos contextos.

FICHA TECNICA

Nombre : Escala de Habilidades Sociales (EHS).

Autora : Elena Gismero Gonzales – Universidad Pontifica Comillas (Madrid)

Adaptación : Ps. CESAR RUIZ ALVA

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO DE TRUJILLO - 2009

Administración: Individual o colectiva

Duración : Variable, aproximadamente entre 10 y 16 minutos

Aplicación : Adolescentes y Adultos

Significación : Evaluación de la aserción y las habilidades sociales.

Tipificación : Baremos Nacionales de población general (varones – mujeres / jóvenes y adultos)

El cuestionario tiene validez de constructo, es decir que el significado atribuido a la estructura medida (habilidades sociales o asertividad) es correcto. Tiene validez de contenido, pues su formulación se ajusta a lo que comúnmente se entiende por conducta asertiva. Existe, asimismo, validez del instrumento, es decir que se valida toda la escala, se expresan todos los ítems en su conjunto, a través de la confirmación experimental del significado de los indicadores tal como lo mide el instrumento, y de los análisis correlacionales que verifican tanto la validez convergente (por ejemplo, entre asertividad y autonomía) como la divergente (por ejemplo, entre asertividad y agresividad). La muestra empleada para el análisis correlacional fue una llevada a cabo con 770 adultos y 1015 jóvenes respectivamente. Todos los índices de correlación superan los factores encontrados en el análisis factorial de los elementos en la población general, según Cesar Ruiz Alva (por ejemplo, 0,74 entre los adultos y 0,70 entre los jóvenes en el Factor IV).

La EHS de Gissero muestra una consistencia interna alta, como se expresa en su coeficiente de confiabilidad $\alpha = ,88$, el cual se considera elevado, pues supone que el 88% de la varianza de los totales se debe a lo que los ítems tienen en común, o a lo que tienen de relacionado de discriminación conjunta (habilidades sociales o asertividad).

Para poder aplicar dicho instrumento y tener más confiabilidad del mismo, se decidió hacer una consulta con jueces, eminencias en el ámbito de la psicología.

Tabla 3

Sugerencias brindadas por los jueces expertos a la Escala de Habilidades Sociales

Juez experto	Sugerencias al cuestionario
Juez 1: Doctora en Psicología, con amplia experiencia en investigación	Sugirió cambiar la formulación de algunas de las preguntas. Pregunta 1: No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta. Fue cambiada a Se me hace difícil hacer un cumplido a alguien que me gusta. Pregunta 17 No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta. Fue cambiada a Se me hace difícil hacer un cumplido a alguien que me gusta Pregunta 23 Nunca se cómo “cortar “ a un amigo que habla mucho. Fue cambiada a Se me hace difícil cortar la conversación a un amigo que habla mucho
Juez 2: Doctora en Psicología, con amplia experiencia en investigación y atención psicoterapéutica a adolescentes y adultos.	Vio que el instrumento se podía aplicar sin <u>mayores miramientos</u> .
Juez 3: Doctor en Psicología, con amplia experiencia en investigación y atención psicoterapéutica a adolescentes y adultos.	No encontró problema alguno en la aplicación directa de la prueba al grupo poblacional seleccionado

Fuente: autor de la tesis

Además, se realizó una prueba piloto. Se aplicó la Escala de Habilidades Sociales a 65 personas entre los rangos de edades de 18 a 30 años; luego, se determinó el coeficiente Alfa de Cronbach, dando como resultado ,866 (ver tabla 4) y mostrando que la prueba tiene fiabilidad; más aún se recomendó corregir los ítems 3, 5, 8, 13, 14, 16, 24, 28 y 30; puesto que, la correlación de ellos puntuó bajo y se procedió a mejorar su redacción.

Tabla 4

Tabla de índice alfa hallados en la prueba piloto

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	65	48,1
	Excluido	70	51,9
	Total	135	100,0
Alfa de Cronbach	,866		
N de elementos	65		

Fuente: Autor de la Tesis

2.5 Procedimientos.

- Se recopiló información teórica acerca del uso de la plataforma virtual *Second Life*; así como, la indagación de dicha plataforma para poder entender las características y *modus operandi* de la misma, que permitiera más adelante acceder a la muestra de participantes.
- Recopilación de información sobre el entorno virtual.
- Recopilación de los modelos teóricos y antecedentes sobre las variables de estudio.
- Encontrar dentro de la plataforma los servidores o grupos dedicados para peruanos.
- Seleccionar las pruebas a utilizar, el *Big Five*, y la Escala de Habilidades Sociales, realizando la constatación de los baremos de ambas pruebas y someterlas a criterio de jueces y aplicar prueba piloto.
- Informar a los líderes de los grupos de *Second Life*, sobre el estudio, y solicitarles su apoyo para hacer llegar la información de la aplicación de la prueba a sus usuarios.
- Redacción de las pruebas en formato de formulario de Google, para poder ser aplicada de manera Online, junto con el consentimiento informado dentro de la misma plataforma a través del chat virtual.
- Recolectar la información y procesarla a través de los programas Microsoft Excel y SPSS.
- Con la información obtenida del SPSS, proceder a la interpretación de los resultados.

- Realizar la discusión y conclusión a partir de los datos.

2.6 Aspectos Éticos:

Los criterios éticos considerados en la presente investigación fueron:

- Se respetó el anonimato de las personas quienes estén participaron en el estudio.
- Se adaptaron los instrumentos a las características de la población evaluada.
- Se presentó a las personas evaluadas el debido consentimiento informado y los objetivos de la investigación; considerando que, sólo fueron evaluados quienes desearon participar en el estudio.

2.7 Técnicas Estadísticas para el procesamiento de información:

En la presente investigación, se empleó el software estadístico *IBM SPSS Statistics* versión 25, con el cual se analizaron los datos. Asimismo, se empleó el Microsoft Excel 2019.

CAPÍTULO III RESULTADOS

3.1 Análisis Descriptivo

En este capítulo se va a presentar los resultados obtenidos por la contrastación de datos entre cada una de las variables anteriormente indicadas, contrastando así las hipótesis planteadas.

Tabla 5

Análisis de la normalidad de los datos de los cinco factores del BFQ a través de la prueba Kolmogorov-Smirnov

		Energía	Afabilidad	Tesón	Estabilidad Emocional	Apertura Mental
N		300	300	300	300	300
Parámetros normales ^{a,b}	Media	68,777	75,737	76,737	64,493	79,727
	Desviación estándar	13,7831	9,3919	12,2001	14,6041	11,7439
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,082	,055	,070	,074	,074
	Positivo	,043	,043	,070	,054	,047
	Negativo	-,082	-,055	-,066	-,074	-,074
Estadístico de prueba		,082	,055	,070	,074	,074
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,027 ^c	,001 ^c	,000 ^c	,000 ^c

Fuente: autor de la tesis

Tabla 6

Análisis de la normalidad de los datos de los factores de Habilidades Sociales a través de la prueba Kolmogorov-Smirnov

		Factor I	Factor II	Factor III	Factor IV	Factor V	Factor VI	Global
N		300	300	300	300	300	300	300
Parámetros normales ^{a,b}	Media	20,747	12,537	10,467	15,943	12,960	12,293	84,947
	Desviación estándar	5,3138	2,9378	2,5983	3,9121	2,8103	2,9307	15,2407
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,081	,083	,099	,070	,093	,083	,050
	Positivo	,081	,070	,085	,056	,091	,083	,039
	Negativo	-,071	-,083	-,099	-,070	-,093	-,063	-,050
Estadístico de prueba		,081	,083	,099	,070	,093	,083	,050
Sig. asintótica (bilateral)		,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,001 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,069 ^c

Fuente: autor de la tesis

La información presentada en las tablas 5 y 6 analiza la normalidad de los datos obtenidos a través del estadístico Kolmogorov-Smirnov, pues la muestra es mayor a las 60 personas. El nivel de significancia para cada uno de los factores de habilidades sociales y de personalidad es menor a .05 ($p < .05$), lo que lleva a rechazar la hipótesis nula; por lo tanto, los datos obtenidos no son normales, procediendo a emplear estadísticos no paramétricos para el análisis inferencial.

Tabla 7

Relación entre los factores de la personalidad y factores de habilidades sociales en la muestra de usuarios de la plataforma Second Life.

			Global	Energía	Afabilidad	Tesón	Estabilidad Emocional	Apertura Mental
Rho de Spearman	Factor I	Coeficiente de correlación	,846**	,325**	,145*	,213**	,217**	,132*
		Sig. (bilateral)	,000	,000	,012	,000	,000	,022
		N	300	300	300	300	300	300
	Factor II	Coeficiente de correlación	,715**	,171**	,112	,168**	,105	,065
		Sig. (bilateral)	,000	,003	,053	,004	,069	,265
		N	300	300	300	300	300	300
	Factor III	Coeficiente de correlación	,664**	,183**	,035	,173**	,098	,043
		Sig. (bilateral)	,000	,002	,544	,003	,091	,455
		N	300	300	300	300	300	300
	Factor IV	Coeficiente de correlación	,720**	,143*	,019	,104	,083	,008
		Sig. (bilateral)	,000	,013	,738	,073	,153	,887
		N	300	300	300	300	300	300
	Factor V	Coeficiente de correlación	,667**	,122*	,063	,089	,129*	-,049
		Sig. (bilateral)	,000	,035	,278	,123	,025	,401
		N	300	300	300	300	300	300
	Factor VI	Coeficiente de correlación	,612**	,138*	,089	,108	,172**	,095
		Sig. (bilateral)	,000	,017	,125	,061	,003	,102
		N	300	300	300	300	300	300
Global	Coeficiente de correlación	1,000	,260**	,108	,200**	,192**	,075	
	Sig. (bilateral)	.	,000	,062	,000	,001	,192	
	N	300	300	300	300	300	300	

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 7 se realizó el análisis de relación entre los factores de personalidad, de habilidades sociales y el total de habilidades sociales. El nivel de significancia de fue menor a .05 ($p < .05$); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, encontrando que hay relación positiva entre el puntaje global y cada factor de habilidades sociales, siendo esta relación altamente significativa para el Factor I y significativa para los Factores II, III, IV, V y VI.

El Factor I de habilidades sociales guarda relación con todos los factores de personalidad ($p < .05$), y la relación es directa y moderada con Energía; y directa y baja con Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional y Apertura Mental.

El Factor II de habilidades sociales guarda relación directa y baja con los factores de personalidad Energía y Tesón ($p < .05$). Por otro lado, el Factor II no guarda relación con Afabilidad, Estabilidad Emocional y Apertura Mental ($p > .05$).

El Factor III de habilidades sociales guarda relación directa y baja con los factores de personalidad Energía, y Tesón ($p < .05$). Por otro lado, El Factor III no guarda relación con Afabilidad, Estabilidad Emocional y Apertura Mental ($p > .05$).

El Factor IV de habilidades sociales guarda relación directa y baja con los factores de personalidad Energía ($p < .05$). Por otro lado, El Factor IV no guarda relación con Afabilidad, Estabilidad Emocional, Tesón y Apertura Mental ($p > .05$).

El Factor V de habilidades sociales guarda relación directa y baja con los factores de personalidad Energía y Estabilidad Emocional ($p < .05$). Por otro lado, El Factor V no guarda relación con Afabilidad, Tesón y con Apertura Mental ($p > .05$).

El Factor VI de habilidades sociales guarda relación directa y baja con los factores de personalidad Energía, Estabilidad Emocional ($p < .05$). Por otro lado, El Factor VI no guarda relación con Afabilidad, Tesón y Apertura Mental ($p > .05$). El Factor Global de habilidades sociales guarda relación directa y moderada con Energía ($p < .05$) y directa y baja con Tesón y Estabilidad Emocional. Por otro lado, no guarda relación con Afabilidad y Apertura Mental ($p > .05$).

Tabla 8

Relación entre los factores de habilidades sociales y el tiempo de conexión de la muestra de usuarios a la plataforma Second Life en años.

		Tiempo de conexión en años	
Rho de Spearman	Factor I	Coeficiente de correlación	,112
		Sig. (bilateral)	,054
		N	300
	Factor II	Coeficiente de correlación	,043
		Sig. (bilateral)	,458
		N	300
	Factor III	Coeficiente de correlación	,092
		Sig. (bilateral)	,111
		N	300
	Factor IV	Coeficiente de correlación	,025
		Sig. (bilateral)	,671
		N	300
	Factor V	Coeficiente de correlación	,056
		Sig. (bilateral)	,331
		N	300
	Factor VI	Coeficiente de correlación	,020
		Sig. (bilateral)	,734
		N	300
Global		Coeficiente de correlación	,078
		Sig. (bilateral)	,177
		N	300
Tiempo de conexión en años		Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	300

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 8 se realiza el análisis de relación entre las habilidades sociales y el tiempo de conexión. Analizando todos los factores de las Habilidades Sociales en la tabla número 8, se observó que el nivel de significancia par a todos los factores y el puntaje global de las Habilidades Sociales es mayor a .05; en conclusión, se acepta la

hipótesis nula, dejando entrever que no existe relación entre los factores de las Habilidades Sociales y el tiempo de conexión a la plataforma de *Second Life* por años.

Tabla 9

Relación entre los factores de personalidad y el tiempo de conexión de la muestra de usuarios de la plataforma Second Life en años.

		Tiempo de conexión en años	
Rho de Spearman	Energía	Coeficiente de correlación	,081
		Sig. (bilateral)	,161
		N	300
	Afabilidad	Coeficiente de correlación	,063
		Sig. (bilateral)	,274
		N	300
	Tesón	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,140
		N	300
	Estabilidad Emocional	Coeficiente de correlación	,048
		Sig. (bilateral)	,366
		N	300
	Apertura Mental	Coeficiente de correlación	,067
		Sig. (bilateral)	,245
		N	300
	Tiempo de conexión en años	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	300

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 9 se realiza el análisis de relación entre los factores de personalidad y el tiempo de conexión. Analizando todos los factores de la personalidad en la tabla 8 se observó que el nivel de significancia para todos los factores de la personalidad es mayor a .05; en conclusión, se acepta la hipótesis nula, dejando entrever que no existe relación entre los factores la personalidad y el tiempo de conexión a la plataforma de *Second Life* por años.

Tabla 10

Relación entre los factores de personalidad, factores de habilidades sociales y cantidad de horas de conexión por día en la muestra de usuarios de la plataforma Second Life.

		Horas por día	
Rho de Spearman	Energía	Coeficiente de correlación	-,082
		Sig. (bilateral)	,157
		N	300
	Afabilidad	Coeficiente de correlación	-,149**
		Sig. (bilateral)	,010
		N	300
	Tesón	Coeficiente de correlación	-,108
		Sig. (bilateral)	,063
		N	300
	Estabilidad Emocional	Coeficiente de correlación	-,084
		Sig. (bilateral)	,146
		N	300
	Apertura Mental	Coeficiente de correlación	-,113
		Sig. (bilateral)	,051
		N	300
	Horas por día	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	300
	Factor I	Coeficiente de correlación	-,123*
		Sig. (bilateral)	,033
		N	300
	Factor II	Coeficiente de correlación	-,055
		Sig. (bilateral)	,346
		N	300
	Factor III	Coeficiente de correlación	-,074
		Sig. (bilateral)	,199
		N	300
	Factor IV	Coeficiente de correlación	-,148*
		Sig. (bilateral)	,010
		N	300
	Factor V	Coeficiente de correlación	-,064
		Sig. (bilateral)	,272
		N	300
	Factor VI	Coeficiente de correlación	-,142*
		Sig. (bilateral)	,014
		N	300
	Global	Coeficiente de correlación	-,151**
		Sig. (bilateral)	,009
		N	300

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 10 se realizó el análisis de relación entre los factores de personalidad, los factores de habilidades sociales y la cantidad de horas que uno tiene en la

plataforma. En la tabla 10 se observó que el nivel de significancia es menor a .05 para el factor de personalidad Afabilidad y para los factores de habilidades sociales, como el Factor I, Factor IV, Factor VI y el nivel Global de habilidades Sociales; por ende, se rechaza la Hipótesis nula y se concluye que existe relación negativa y baja entre la cantidad de horas dedicadas al día en la plataforma de *Second Life* y los factores mencionados.

Para los siguientes factores de personalidad, tales como, Energía, Tesón, Estabilidad Emocional, Apertura Mental; así como los factores de Habilidades sociales Factor II, Factor III y Factor V, el nivel de significancia es mayor a 0.05; por ende, se acepta la hipótesis nula y se plantea que no hay relación entre estos factores mencionados y la cantidad de horas por día que le dedican a la plataforma de *Second Life*.

Tabla 11

Rangos promedios de los factores de habilidades sociales y de personalidad respecto al nivel educativo de los participantes encuestados que usan la plataforma Second Life.

	Nivel educativo	N	Rango promedio
Factor I	Escolar	72	149,62
	Técnico	42	146,83
	Universitario	186	151,67
	Total	300	
Factor II	Escolar	72	148,31
	Técnico	42	145,64
	Universitario	186	152,45
	Total	300	
Factor III	Escolar	72	137,50
	Técnico	42	151,87
	Universitario	186	155,22
	Total	300	
Factor IV	Escolar	72	142,03
	Técnico	42	145,30
	Universitario	186	154,95
	Total	300	
Factor V	Escolar	72	141,69
	Técnico	42	145,74
	Universitario	186	154,98
	Total	300	
Factor VI	Escolar	72	143,50
	Técnico	42	147,14
	Universitario	186	153,97
	Total	300	
Global	Escolar	72	144,19
	Técnico	42	144,13
	Universitario	186	154,38
	Total	300	
Energía	Escolar	72	146,11
	Técnico	42	124,15
	Universitario	186	158,15
	Total	300	
Afabilidad	Escolar	72	158,24
	Técnico	42	131,75
	Universitario	186	151,74
	Total	300	
Tesón	Escolar	72	140,80
	Técnico	42	126,80
	Universitario	186	159,61
	Total	300	
Estabilidad Emocional	Escolar	72	145,72
	Técnico	42	140,61
	Universitario	186	154,58
	Total	300	
Apertura Mental	Escolar	72	154,00
	Técnico	42	135,64
	Universitario	186	152,50
	Total	300	

Fuente: autor de la tesis

Tabla 12

Prueba de Kruskal Wallis para análisis de diferencia de medias de los factores de personalidad y habilidades sociales respecto al nivel educativo de los participantes usuarios encuestados.

	Factor I	Factor II	Factor III	Factor IV	Factor V	Factor VI	Global	Energía	Afabilidad	Tesón	Estabilidad Emocional	Apertura Mental
Chi-cuadrado	,117	,274	2,208	1,338	1,385	,838	,981	5,510	2,577	6,097	1,178	1,451
Gl	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Sig. asintótica	,943	,872	,332	,512	,500	,658	,612	,064	,276	,047	,555	,484

a. Prueba de Kruskal Wallis

b. Variable de agrupación: Nivel educativo

Fuente: autor de la tesis

En el análisis de la tabla 12, el nivel de significancia de los factores de las habilidades sociales, el puntaje global de habilidades sociales, y los factores de personalidad Energía, Afabilidad, Estabilidad emocional y Apertura Mental es mayor a .05; por lo tanto, se acepta la hipótesis nula, es decir, los rangos promedios de los puntajes de estos factores no difieren en función al nivel educativo (escolar, técnico y universitario).

Por otra parte, el nivel de significancia del factor de personalidad Tesón es menor a .05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, aceptando que los rangos promedios de los puntajes de Tesón difieren de acuerdo al nivel educativo. Describiendo los datos de la tabla 11, en Tesón, los universitarios suelen puntuar más alto (150.61), seguido de los participantes escolares (140.80), y los participantes técnicos suelen puntuar más bajo en este factor (126.80).

Tabla 13

Rangos promedios de los factores de habilidades sociales y de personalidad respecto a la representación del avatar de la plataforma Second Life de los participantes usuarios encuestados.

	Representación de avatar	N	Rango promedio
Factor I	Sí	165	152,07
	No	135	148,59
	Total	300	
Factor II	Sí	165	149,52
	No	135	151,70
	Total	300	
Factor III	Sí	165	148,19
	No	135	153,32
	Total	300	
Factor IV	Sí	165	151,75
	No	135	148,98
	Total	300	
Factor V	Sí	165	150,44
	No	135	150,57
	Total	300	
Factor VI	Sí	165	149,54
	No	135	151,67
	Total	300	
Global	Sí	165	150,63
	No	135	150,34
	Total	300	
Energía	Sí	165	155,53
	No	135	144,36
	Total	300	
Afabilidad	Sí	165	140,79
	No	135	162,37
	Total	300	
Tesón	Sí	165	150,36
	No	135	150,67
	Total	300	
Estabilidad Emocional	Sí	165	146,44
	No	135	155,46
	Total	300	
Apertura Mental	Sí	165	142,33
	No	135	160,49
	Total	300	

Fuente: autor de la tesis

Tabla 14

Prueba de Kruskal Wallis para análisis de diferencia de medias de los factores de personalidad y habilidades sociales respecto a la representación del avatar de la plataforma Second Life de los participantes usuarios encuestados.

	Factor I	Factor II	Factor III	Factor IV	Factor V	Factor VI	Global	Energía	Afabilidad	Tesón	Estabilidad Emocional	Apertura Mental
Chi-cuadrado	,120	,048	,263	,076	,000	,045	,001	1,233	4,600	,001	,803	3,259
Gl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sig. asintótica	,729	,827	,608	,783	,989	,831	,978	,267	,032	,976	,370	,071

a. Prueba de Kruskal Wallis

b. Variable de agrupación: Representación de avatar

Fuente: autor de la tesis

En el análisis de la tabla 14, el nivel de significancia de los factores de las habilidades sociales, el puntaje global de habilidades sociales, y los factores de personalidad Energía, Tesón, Estabilidad Emocional y Apertura Mental es mayor a .05; por lo tanto, se acepta la hipótesis nula, es decir, los rangos promedios de los puntajes de estos factores no difieren en función a cuan representado dice estar el participante con su Avatar.

Por otra parte, el nivel de significancia del factor de personalidad Afabilidad es menor a .05; por ende, se rechaza la hipótesis nula, aceptando que los rangos promedios de los puntajes de Afabilidad difieren de acuerdo al nivel educativo. Describiendo los datos de la tabla 13, en Afabilidad, las personas que respondieron que no se sienten representados con su Avatar suelen puntuar más alto (162.37), mientras que los participantes que si se sienten representados por su Avatar suelen puntuar más bajo en este factor (140.79).

Tabla 15

Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor I de Habilidades sociales.

Resumen del modelo^f					
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Error estándar de la Durbin-Watson
1	,305 ^a	,093	,090	5,0698	
2	,305 ^b	,093	,087	5,0782	
3	,307 ^c	,094	,085	5,0827	
4	,330 ^d	,109	,097	5,0502	
5	,331 ^e	,110	,094	5,0567	2,235

a. Predictores: (Constante), Energía

b. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad

c. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad, Tesón

d. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional

e. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional, Apertura Mental

f. Variable dependiente: Factor I

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 15 se muestra los cinco modelos de regresión lineal, de las cuales se va a analizar el modelo número 5 de regresión lineal múltiple, en donde se establece como factores de personalidad predictores a Energía, Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional y Apertura Mental. Para este modelo número 5 se tiene un coeficiente de correlación de .331, el cual indica una relación moderada. El valor de R cuadrado es de .11; por lo tanto, para el modelo de regresión probado con las cinco variables independientes se explica el 11% de la varianza de la variable dependiente que es el Factor I de Habilidades sociales. El puntaje de la prueba de Durbin-Watson (2.235) indica que hay independencia de errores; puesto que, el valor para aceptar dicho supuesto se encuentra entre 1 y 3.

Tabla 16

Anova del modelo de regresión con cinco variables para el factor I de Habilidades Sociales

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	783,233	1	783,233	30,472	,000 ^b
	Residuo	7659,513	298	25,703		
	Total	8442,747	299			
2	Regresión	783,684	2	391,842	15,195	,000 ^c
	Residuo	7659,063	297	25,788		
	Total	8442,747	299			
3	Regresión	795,919	3	265,306	10,270	,000 ^d
	Residuo	7646,828	296	25,834		
	Total	8442,747	299			
4	Regresión	918,775	4	229,694	9,006	,000 ^e
	Residuo	7523,972	295	25,505		
	Total	8442,747	299			
5	Regresión	925,104	5	185,021	7,236	,000 ^f
	Residuo	7517,643	294	25,570		
	Total	8442,747	299			

a. Variable dependiente: Factor I

b. Predictores: (Constante), Energía

c. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad

d. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad, Tesón

e. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional

f. Predictores: (Constante), Energía, Afabilidad, Tesón, Estabilidad Emocional, Apertura Mental

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 16 se observa lo siguiente, el ANOVA del modelo de regresión con cinco variables indica que este modelo de regresión mejora significativamente la predicción de la variable dependiente Factor I de Habilidades Sociales (F: 7.236; $p < .05$).

Tabla 17

Coefficientes del modelo de regresión para el factor I de Habilidades Sociales

		Coeficientes ^a					Estadísticas de colinealidad		
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		t	Sig.	Tolerancia	VIF
		B	Error estándar	Beta					
1	(Constante)	12,671	1,492			8,492	,000		
	Energía	,117	,021	,305		5,520	,000	1,000	1,000
2	(Constante)	12,419	2,418			5,137	,000		
	Energía	,116	,024	,301		4,788	,000	,775	1,291
	Afabilidad	,005	,036	,008		,132	,895	,775	1,291
3	(Constante)	12,879	2,510			5,131	,000		
	Energía	,128	,030	,332		4,269	,000	,505	1,980
	Afabilidad	,012	,037	,020		,314	,754	,718	1,393
	Tesón	-,024	,034	-,054		-,688	,492	,489	2,043
4	(Constante)	11,507	2,571			4,475	,000		
	Energía	,106	,031	,275		3,374	,001	,454	2,203
	Afabilidad	-,004	,037	-,007		-,100	,920	,693	1,443
	Tesón	-,012	,035	-,027		-,344	,731	,478	2,094
	Estabilidad Emocional	,049	,022	,134		2,195	,029	,814	1,229
	(Constante)	11,833	2,657			4,454	,000		
5	Energía	,108	,032	,280		3,406	,001	,447	2,239
	Afabilidad	,003	,039	,004		,064	,949	,622	1,608
	Tesón	-,007	,036	-,017		-,209	,834	,448	2,230
	Estabilidad Emocional	,048	,022	,133		2,185	,030	,814	1,229
	Apertura Mental	-,016	,032	-,035		-,497	,619	,607	1,647

a. Variable dependiente: Factor I

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 17, se observa que para los coeficientes del modelo 5 de regresión, las puntuaciones t indican que los factores de personalidad Energía y Estabilidad Emocional aportan significativamente al modelo de predicción ($p < .05$), y sus valores obtenidos se pueden generalizar a la muestra de estudio (3.406 y 2.185). Por otra

parte, los factores de personalidad Afabilidad, Tesón y Apertura Mental tienen poco aporte al modelo de predicción ($p > .05$). Asimismo, el factor de varianza inflada (VIF) indica que se cumple el criterio de no colinealidad, pues ningún valor es mayor a 10 y todos los valores de VIF para el modelo 5 se acercan al coeficiente 1 (valores entre 1.229 y 2.239).

Tabla 18

Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor II de Habilidades sociales.

Resumen del modelo^c					
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	,105 ^a	,011	,008	2,9265	
2	,149 ^b	,022	,016	2,9148	1,975

a. Predictores: (Constante), Tesón

b. Predictores: (Constante), Tesón, Energía

c. Variable dependiente: Factor II

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 18 se muestra los dos modelos de regresión lineal, de los cuales se va a analizar el modelo número 2 de regresión lineal múltiple, en donde se establece como factores de personalidad predictores a Energía y Tesón. Para este modelo número 2 se tiene un coeficiente de correlación de .149, el cual indica una relación baja. El valor de R cuadrado es de .022; por ende, para el modelo de regresión probado con las dos variables independientes se explica el 2.2% de la varianza de la variable dependiente que es el Factor II de Habilidades sociales. El puntaje de la prueba de Durbin-Watson (1.975) indica que hay independencia de errores; puesto que, el valor para aceptar dicho supuesto se encuentra entre 1 y 3.

Tabla 19

Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor II de Habilidades Sociales

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	28,408	1	28,408	3,317	,070 ^b
	Residuo	2552,189	298	8,564		
	Total	2580,597	299			
2	Regresión	57,200	2	28,600	3,366	,036 ^c
	Residuo	2523,397	297	8,496		
	Total	2580,597	299			

a. Variable dependiente: Factor II

b. Predictores: (Constante), Tesón

c. Predictores: (Constante), Tesón, Energía

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 19 se observa lo siguiente, el ANOVA del modelo de regresión con dos variables indica que este modelo de regresión mejora significativamente la predicción de la variable dependiente Factor II de Habilidades Sociales (F: 3.366; $p < .05$).

Tabla 20

Coefficientes del modelo de regresión para el factor II de Habilidades Sociales

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados			Estadísticas de colinealidad		
	B	Error estándar	Beta	t	Sig.	Tolerancia	VIF	
1 (Constante)	10,598	1,078		9,833	,000			
	Tesón	,025	,014	,105	1,821	,070	1,000	1,000
2 (Constante)	10,312	1,085		9,507	,000			
	Tesón	,001	,019	,005	,064	,949	,528	1,893
	Energía	,031	,017	,145	1,841	,067	,528	1,893

a. Variable dependiente: Factor II

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 20, se observa que para los coeficientes del modelo 2 de regresión, las puntuaciones t indican que los factores de personalidad Energía y Tesón tienen poco

aporte al modelo de predicción ($p > .05$). Asimismo, el factor de varianza inflada (VIF) indica que se cumple el criterio de no colinealidad, pues ningún valor es mayor a 10 y todos los valores de VIF para el modelo 2 se acercan al coeficiente 1 (1.893 para ambos casos).

Tabla 21

Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor III de Habilidades sociales.

Resumen del modelo ^c					
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	,142 ^a	,020	,017	2,5764	
2	,177 ^b	,031	,025	2,5660	2,036

a. Predictores: (Constante), Tesón

b. Predictores: (Constante), Tesón, Energía

c. Variable dependiente: Factor III

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 21 se muestra los dos modelos de regresión lineal, de las cuales se va a analizar el modelo número 2 de regresión lineal múltiple, en donde se establece como factores de personalidad predictores a Energía y Tesón. Para este modelo número 2 se tiene un coeficiente de correlación de .177, el cual indica una relación baja. El valor de R cuadrado es de .031; en consecuencia, para el modelo de regresión probado con las dos variables independientes se explica el 3.1% de la varianza de la variable dependiente que es el Factor III de Habilidades sociales. El puntaje de la prueba de Durbin-Watson (2.036) indica que hay independencia de errores; ya que, el valor para aceptar dicho supuesto se encuentra entre 1 y 3.

Tabla 22

Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor III de Habilidades Sociales

ANOVA^a

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	40,640	1	40,640	6,123	,014 ^b
	Residuo	1978,026	298	6,638		
	Total	2018,667	299			
2	Regresión	63,087	2	31,544	4,791	,009 ^c
	Residuo	1955,579	297	6,584		
	Total	2018,667	299			

a. Variable dependiente: Factor III

b. Predictores: (Constante), Tesón

c. Predictores: (Constante), Tesón, Energía

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 22 se observa lo siguiente, el ANOVA del modelo de regresión con dos variables indica que este modelo de regresión mejora significativamente la predicción de la variable dependiente Factor III de Habilidades Sociales (F: 4.791; $p < .05$).

Tabla 23

Coefficientes del modelo de regresión para el factor III de Habilidades Sociales

		Coefficientes ^a						
Modelo		Coefficients no estandarizados		Coefficients estandarizados		Estadísticas de colinealidad		
		B	Error estándar	Beta	T	Sig.	Tolerancia	VIF
1	(Constante)	8,148	,949		8,587	,000		
	Tesón	,030	,012	,142	2,474	,014	1,000	1,000
2	(Constante)	7,895	,955		8,268	,000		
	Tesón	,009	,017	,042	,537	,591	,528	1,893
	Energía	,027	,015	,145	1,846	,066	,528	1,893

a. Variable dependiente: Factor III

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 23, se observa que para los coeficientes del modelo 2 de regresión, las puntuaciones t indican que los factores de personalidad Energía y Tesón tienen poco aporte al modelo de predicción ($p > .05$). Asimismo, el factor de varianza inflada (VIF) indica que se cumple el criterio de no colinealidad, pues ningún valor es mayor a 10 y

todos los valores de VIF para el modelo 2 se acercan al coeficiente 1(1.893 para ambos casos).

Tabla 24

Análisis del predictor Energía.

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,130 ^a	,017	,014	3,8855

a. Predictores: (Constante), Energía

Fuente: autor de la tesis

Tabla 25

Análisis de predictibilidad entre Energía con el Factor IV de Habilidades sociales.

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	77,136	1	77,136	5,109	,025 ^b
	Residuo	4498,900	298	15,097		
	Total	4576,037	299			

a. Variable dependiente: Factor IV

b. Predictores: (Constante), Energía

Fuente: autor de la tesis

Tabla 26

Coefficientes estandarizados y no estandarizados del Factor IV de Habilidades sociales.

Modelo		Coefficients no estandarizados		Coefficients estandarizados		
		B	Error estándar	Beta	t	Sig.
1	(Constante)	13,409	1,143		11,726	,000

Energía	,037	,016	,130	2,260	,025
---------	------	------	------	-------	------

a. Variable dependiente: Factor IV

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 25, el nivel de significancia ($p=.025 < .05$), llegando a rechazar la hipótesis nula, es decir, se puede encontrar predictibilidad en los factores de personalidad y Energía sobre el Factor IV de habilidades sociales. Sin embargo, de acuerdo s los datos observados en la tabla 24, el R cuadrado ajustado es .014; eso quiere decir que, en el 1.4% de los casos observados, la presencia de los factores Tesón y Energía predice la presencia del Factor II de habilidades sociales; y, el 98.6% de los casos las presencias de estos factores de la personalidad no predicen la presencia del Factor IV de habilidades sociales.

En la tabla 26 se observa que los únicos factores de la personalidad que realmente predicen al Factor IV de habilidades sociales es Energía.

Tabla 27

Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor V de Habilidades sociales.

Resumen del modelo ^c					
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	,129 ^a	,017	,013	2,7914	
2	,149 ^b	,022	,016	2,7884	1,952

a. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional

b. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía

c. Variable dependiente: Factor V

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 27 se muestra los dos modelos de regresión lineal, de las cuales se va a analizar el modelo número 2 de regresión lineal múltiple, en donde se establece como factores de personalidad predictores a Energía y Estabilidad Emocional. Para este modelo número 2 se tiene un coeficiente de correlación de .149, el cual indica una relación baja. El valor de R cuadrado es de .022; entonces, para el modelo de regresión probado con las dos variables independientes se explica el 2.2% de la varianza de la variable dependiente que es el Factor V de Habilidades sociales. El puntaje de la prueba de Durbin-Watson (1.952) indica que hay independencia de errores; ya que, el valor para aceptar dicho supuesto se encuentra entre 1 y 3.

Tabla 28

Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor V de Habilidades Sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	39,590	1	39,590	5,081	,025 ^b
	Residuo	2321,930	298	7,792		
	Total	2361,520	299			
2	Regresión	52,266	2	26,133	3,361	,036 ^c
	Residuo	2309,254	297	7,775		
	Total	2361,520	299			

a. Variable dependiente: Factor V

b. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional

c. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 28 se observa lo siguiente, el ANOVA del modelo de regresión con dos variables indica que este modelo de regresión mejora significativamente la predicción de la variable dependiente Factor V de Habilidades Sociales (F: 3.361; $p < .05$).

Tabla 29

Coefficientes del modelo de regresión para el factor V de Habilidades Sociales

Modelo	Coeficientes ^a							
	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		t	Sig.	Estadísticas de colinealidad	
	B	Error estándar	Beta				Tolerancia	VIF
1 (Constante)	11,353	,731			15,534	,000		
Estabilidad Emocional	,025	,011	,129		2,254	,025	1,000	1,000
2 (Constante)	10,618	,930			11,419	,000		
Estabilidad Emocional	,019	,012	,099		1,595	,112	,853	1,172
Energía	,016	,013	,079		1,277	,203	,853	1,172

a. Variable dependiente: Factor V

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 29, se observa que para los coeficientes del modelo 2 de regresión, las puntuaciones t indican que los factores de personalidad Energía y Estabilidad

Emocional tienen poco aporte al modelo de predicción ($p > .05$). Asimismo, el factor de varianza inflada (VIF) indica que se cumple el criterio de no colinealidad, pues ningún valor es mayor a 10 y todos los valores de VIF para el modelo 2 se acercan al coeficiente 1 (1.172 para ambos casos).

Tabla 30

Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor VI de Habilidades sociales.

Resumen del modelo ^c					
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	,162 ^a	,026	,023	2,8971	
2	,174 ^b	,030	,024	2,8956	2,099

a. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional

b. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía

c. Variable dependiente: Factor VI

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 30 se muestra los dos modelos de regresión lineal, de las cuales se va a analizar el modelo número 2 de regresión lineal múltiple, en donde se establece como factores de personalidad predictores a Energía y Estabilidad Emocional. Para este modelo número 2 se tiene un coeficiente de correlación de .174, el cual indica una relación baja. El valor de R cuadrado es de .030; Por lo tanto, para el modelo de regresión probado con las dos variables independientes se explica el 3% de la varianza de la variable dependiente que es el Factor VI de Habilidades sociales. El puntaje de la prueba de Durbin-Watson (2.099) indica que hay independencia de errores; debido a que, el valor para aceptar dicho supuesto se encuentra entre 1 y 3.

Tabla 31

Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor VI de Habilidades Sociales

Modelo		Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	67,100	1	67,100	7,995	,005 ^b
	Residuo	2501,086	298	8,393		
	Total	2568,187	299			
2	Regresión	77,908	2	38,954	4,646	,010 ^c
	Residuo	2490,279	297	8,385		
	Total	2568,187	299			

a. Variable dependiente: Factor VI

b. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional

c. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 31 se observa lo siguiente, el ANOVA del modelo de regresión con dos variables indica que este modelo de regresión mejora significativamente la predicción de la variable dependiente Factor VI de Habilidades Sociales (F: 4.646; $p < .05$).

Tabla 32*Coefficientes del modelo de regresión para el factor VI de Habilidades Sociales*

Modelo	Coeficientes ^a						Estadísticas de colinealidad	
	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		t	Sig.	Tolerancia	VIF
	B	Error estándar	Beta					
1 (Constante)	10,201	,759			13,448	,000		
Estabilidad Emocional	,032	,011	,162		2,828	,005	1,000	1,000
2 (Constante)	9,522	,966			9,862	,000		
Estabilidad Emocional	,027	,012	,135		2,178	,030	,853	1,172
Energía	,015	,013	,070		1,135	,257	,853	1,172

a. Variable dependiente: Factor VI

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 32, se observa que para los coeficientes del modelo 2 de regresión, las puntuaciones t indican que el factor de personalidad Estabilidad Emocional aporta significativamente al modelo de regresión ($p < .05$); mientras que Energía tiene poco aporte al modelo de predicción ($p > .05$). Asimismo, el factor de varianza inflada (VIF) indica que se cumple el criterio de no colinealidad, pues ningún valor es mayor a 10 y todos los valores de VIF para el modelo 2 se acercan al coeficiente 1 (1.172 para ambos casos).

Tabla 33

Resumen de los Modelos predictores en relación lineal con el factor Global de Habilidades sociales.

Resumen del modelo ^d					
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	,197 ^a	,039	,035	14,9682	
2	,268 ^b	,072	,065	14,7344	
3	,268 ^c	,072	,062	14,7590	2,126

a. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional

b. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía

c. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía, Tesón

d. Variable dependiente: Global

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 33 se muestra los dos modelos de regresión lineal, de las cuales se va a analizar el modelo número 3 de regresión lineal múltiple, en donde se establece como factores de personalidad predictores a Energía, Tesón y Estabilidad Emocional. Para este modelo número 3 se tiene un coeficiente de correlación de .268, el cual indica una relación baja. El valor de R cuadrado es de .072; Por lo tanto, para el modelo de regresión probado con las dos variables independientes se explica el 7.2% de la varianza de la variable dependiente que es el Factor Global de Habilidades sociales. El puntaje de la prueba de Durbin-Watson (2.126) indica que hay independencia de errores; debido a que, el valor para aceptar dicho supuesto se encuentra entre 1 y 3.

Tabla 34

Anova del modelo de regresión con dos variables para el factor Global de Habilidades Sociales

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	2684,833	1	2684,833	11,983	,001 ^b
	Residuo	66766,314	298	224,048		
	Total	69451,147	299			
2	Regresión	4971,990	2	2485,995	11,451	,000 ^c
	Residuo	64479,157	297	217,102		
	Total	69451,147	299			
3	Regresión	4973,752	3	1657,917	7,611	,000 ^d
	Residuo	64477,395	296	217,829		
	Total	69451,147	299			

a. Variable dependiente: Global

b. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional

c. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía

d. Predictores: (Constante), Estabilidad Emocional, Energía, Tesón

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 34 se observa lo siguiente, el ANOVA del modelo de regresión con tres variables indica que este modelo de regresión mejora significativamente la predicción de la variable dependiente Factor Global de Habilidades Sociales (F: 7.611; $p < .05$).

Tabla 35*Coefficientes del modelo de regresión para el factor Global de Habilidades Sociales*

Modelo	Coeficientes ^a							
	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		T	Sig.	Estadísticas de colinealidad	
	B	Error estándar	Beta				Tolerancia	VIF
1 (Constante)	71,714	3,919			18,298	,000		
Estabilidad Emocional	,205	,059	,197		3,462	,001	1,000	1,000
2 (Constante)	61,838	4,913			12,586	,000		
Estabilidad Emocional	,127	,063	,121		2,005	,046	,853	1,172
Energía	,217	,067	,196		3,246	,001	,853	1,172
3 (Constante)	61,512	6,116			10,058	,000		
Estabilidad Emocional	,127	,064	,122		2,000	,046	,843	1,186
Energía	,212	,091	,191		2,325	,021	,462	2,163
Tesón	,009	,097	,007		,090	,928	,522	1,915

a. Variable dependiente: Global

Fuente: autor de la tesis

En la tabla 35, se observa que para los coeficientes del modelo 3 de regresión, las puntuaciones t indican que los factores de personalidad Estabilidad Emocional y Energía aportan significativamente al modelo de regresión ($p < .05$); mientras que Tesón tiene poco aporte al modelo de predicción ($p > .05$). Asimismo, el factor de varianza inflada (VIF) indica que se cumple el criterio de no colinealidad, pues ningún valor es mayor a 10 y todos los valores de VIF para el modelo 2 se acercan al coeficiente 1 (1.186; 2.163 y 1.915).

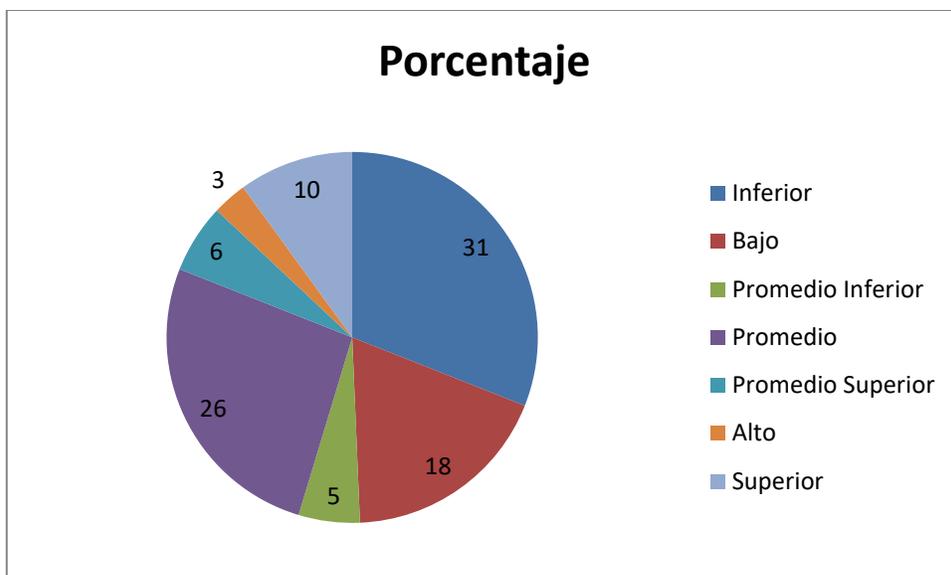


Figura 1. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor I de Habilidades Sociales.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 1 se puede observar que el 31% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor I de habilidades sociales. El 18% obtuvo una categoría Baja, el 5% una categoría Promedio Inferior, el 26% una categoría Promedio y el 6% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 3% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 6% restante la categoría Superior en el Factor I de habilidades sociales.

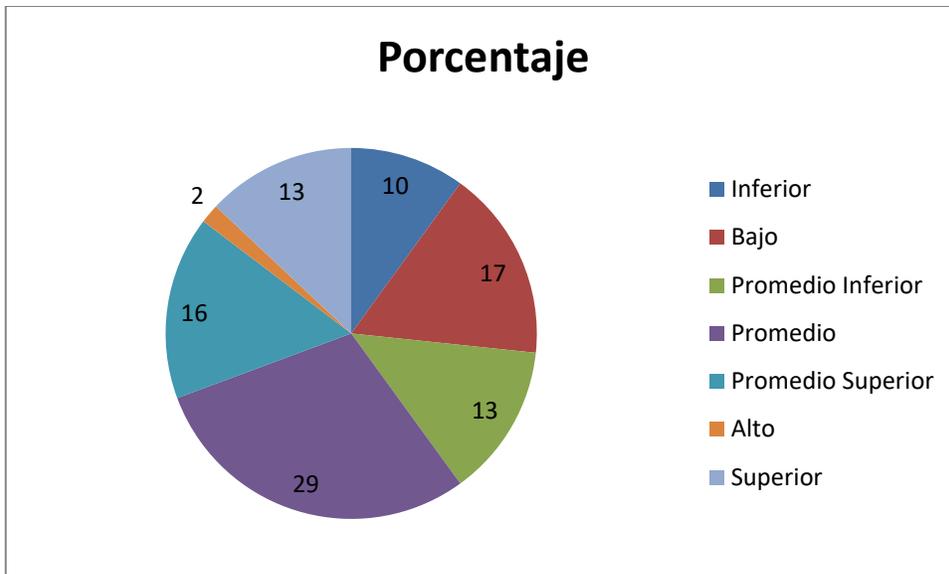


Figura 2. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor II de Habilidades Sociales.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 2 se puede observar que el 10% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor II de habilidades sociales. El 17% obtuvo una categoría Baja, el 13% una categoría Promedio Inferior, el 29% una categoría Promedio y el 16% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 2% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 13% restante la categoría Superior en el Factor II de habilidades sociales.

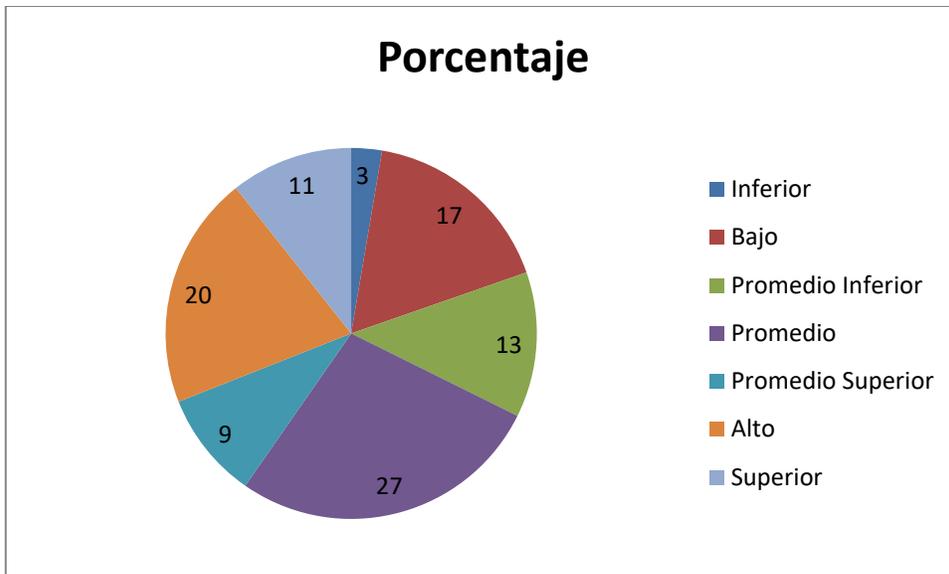


Figura 3. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor III de Habilidades Sociales.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 3 se puede observar que el 3% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor III de habilidades sociales. El 17% obtuvo una categoría Baja, el 13% una categoría Promedio Inferior, el 27% una categoría Promedio y el 9% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 20% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 11% restante la categoría Superior en el Factor III de habilidades sociales.

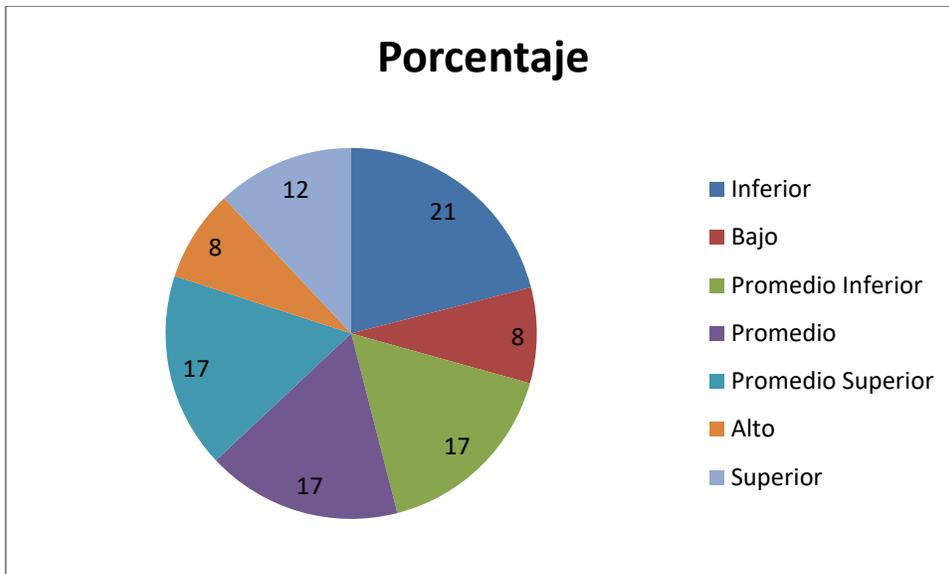


Figura 4. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor IV de Habilidades Sociales.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 4 se puede observar que el 21% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor IV de habilidades sociales. El 8% obtuvo una categoría Baja, el 17% una categoría Promedio Inferior, el 17% una categoría Promedio y el 17% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 8% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 12% restante la categoría Superior en el Factor IV de habilidades sociales.

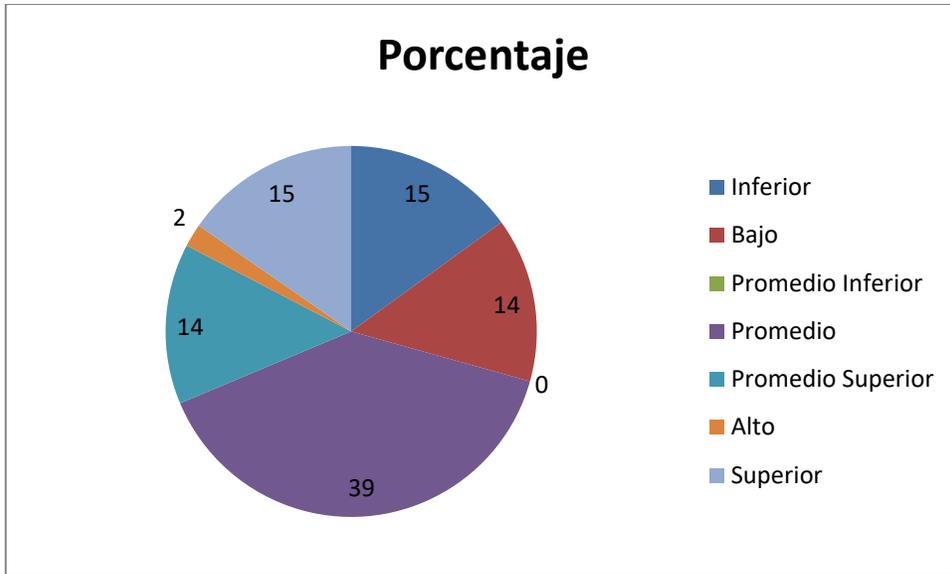


Figura 5. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor V de Habilidades Sociales.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 5 se puede observar que el 15% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor V de habilidades sociales. El 14% obtuvo una categoría Baja, el 0% una categoría Promedio Inferior, el 39% una categoría Promedio y el 14% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 2% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 14% restante la categoría Superior en el Factor V de habilidades sociales.

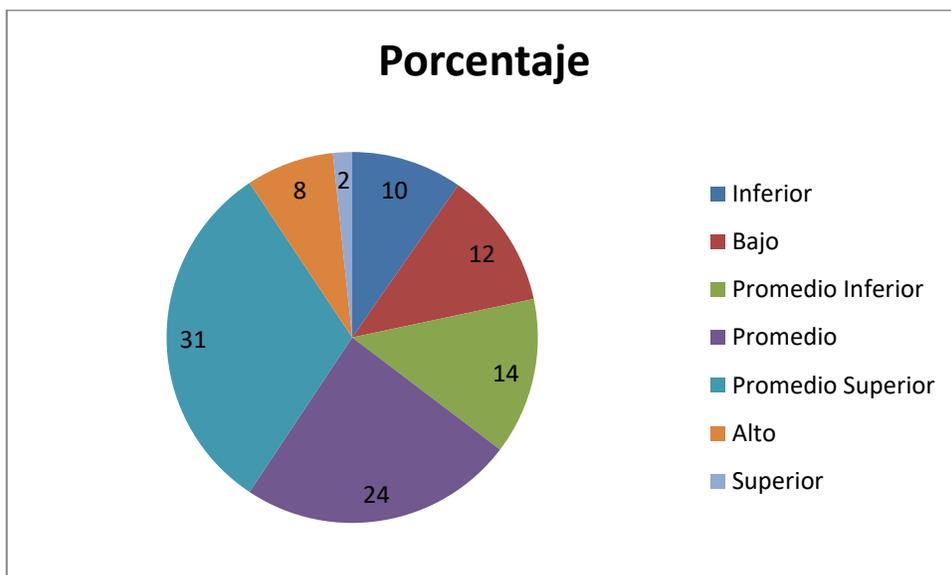


Figura 6. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del Factor VI de Habilidades Sociales.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 6 se puede observar que el 10% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor VI de habilidades sociales. El 12% obtuvo una categoría Baja, el 14% una categoría Promedio Inferior, el 24% una categoría Promedio y el 31% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 8% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 2% restante la categoría Superior en el Factor VI de habilidades sociales.

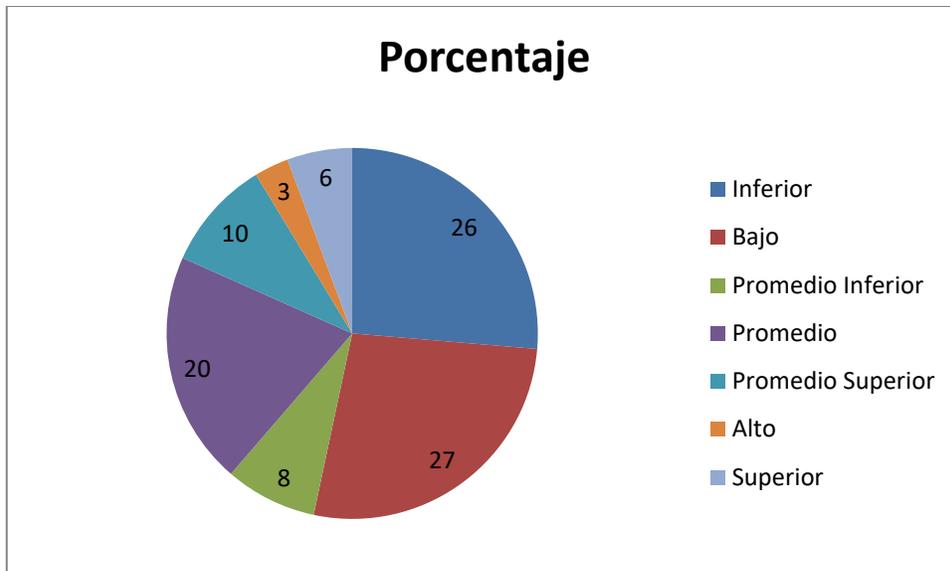


Figura 7. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías de Habilidades Sociales Global.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 7 se puede observar que el 26% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el Factor Global de habilidades sociales. El 27% obtuvo una categoría Baja, el 8% una categoría Promedio Inferior, el 20% una categoría Promedio y el 10% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 3% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 6% restante la categoría Superior en el Factor Global de habilidades sociales.

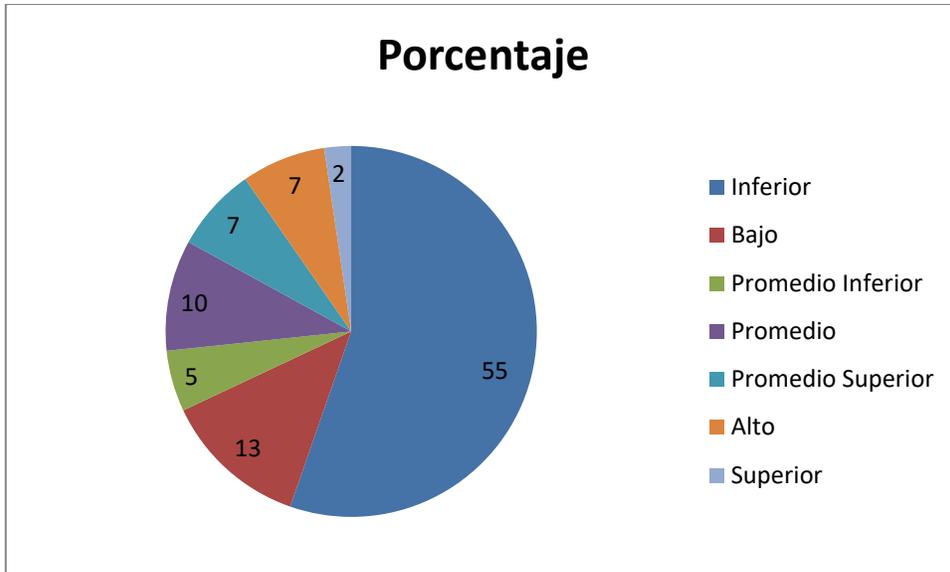


Figura 8. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Energía.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 8 se puede observar que el 55% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el factor de personalidad Energía. El 13% obtuvo una categoría Baja, el 5% una categoría Promedio Inferior, el 10% una categoría Promedio y el 7% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 7% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 7% restante la categoría Superior en el factor de personalidad Energía.

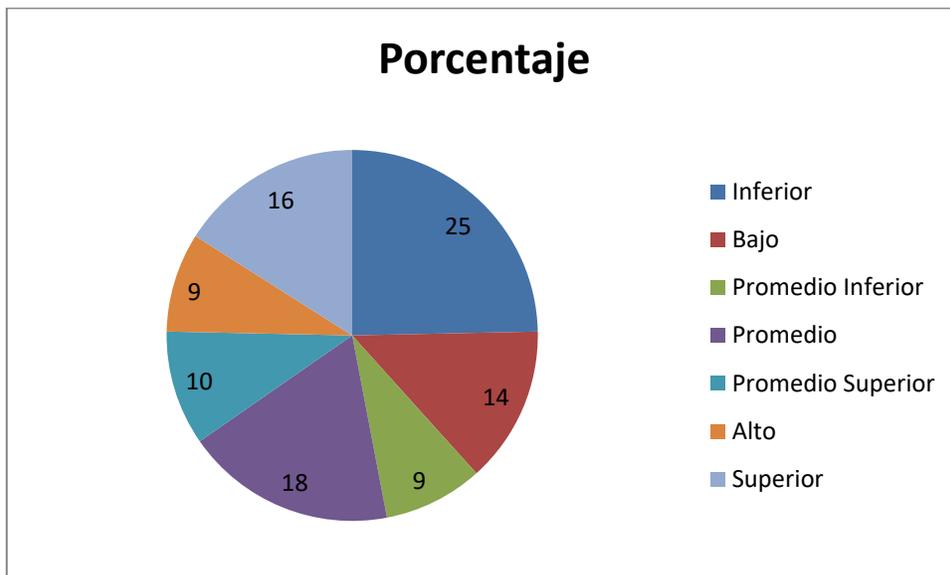


Figura 9. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Afabilidad.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 9 se puede observar que el 25% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el factor de personalidad Afabilidad. El 14% obtuvo una categoría Baja, el 9% una categoría Promedio Inferior, el 18% una categoría Promedio y el 10% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 9% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 16% restante la categoría Superior en el factor de personalidad Afabilidad.

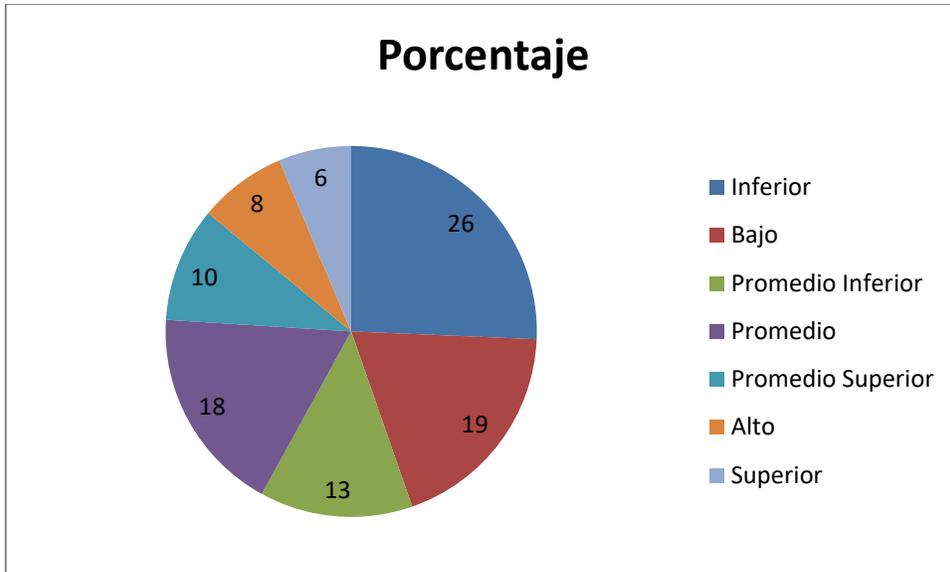


Figura 10. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Tesón.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 10 se puede observar que el 26% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el factor de personalidad Tesón. El 19% obtuvo una categoría Baja, el 13% una categoría Promedio Inferior, el 18% una categoría Promedio y el 10% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 8% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 6% restante la categoría Superior en el factor de personalidad Tesón.

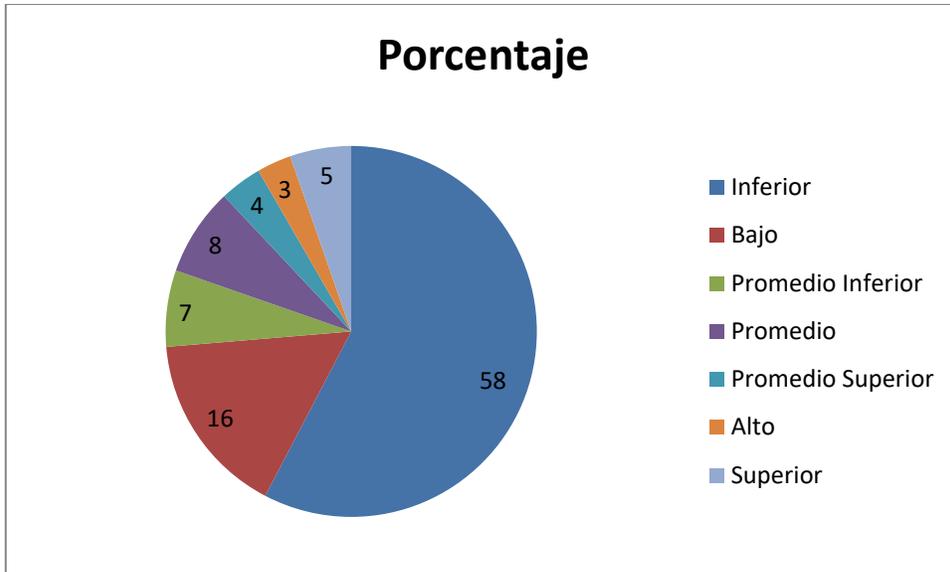


Figura 11. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Estabilidad Emocional.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 11 se puede observar que el 58% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el factor de personalidad Estabilidad Emocional. El 16% obtuvo una categoría Baja, el 7% una categoría Promedio Inferior, el 8% una categoría Promedio y el 4% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 3% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 5% restante la categoría Superior en el factor de personalidad Estabilidad Emocional.

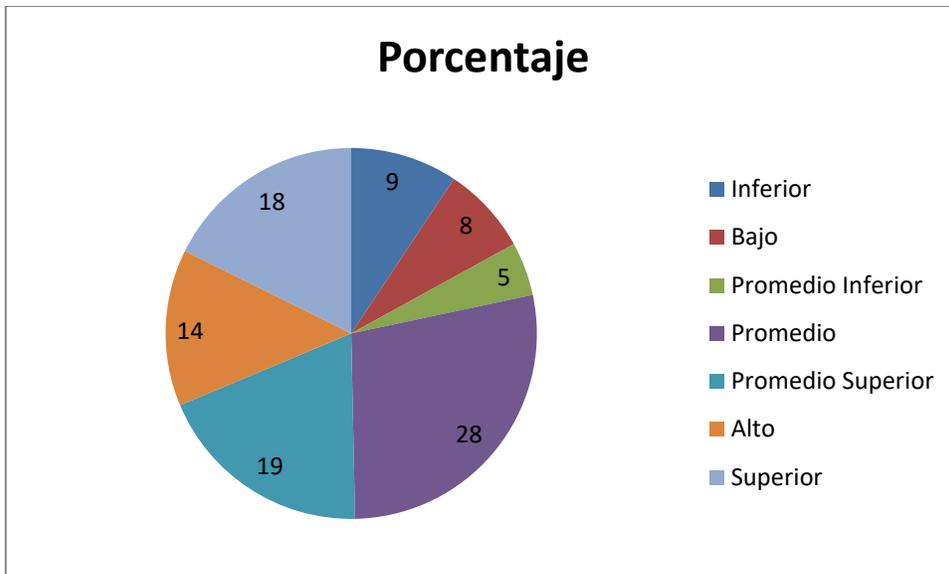


Figura 12. Porcentaje de participantes de la muestra de acuerdo a las categorías del factor de personalidad Apertura Mental.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 12 se puede observar que el 9% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* obtuvieron una categoría Inferior en el factor de personalidad Apertura Mental. El 8% obtuvo una categoría Baja, el 5% una categoría Promedio Inferior, el 28% una categoría Promedio y el 19% una categoría Promedio Superior. Mientras que, el 14% de los encuestados obtuvieron la categoría Alto y el 18% restante la categoría Superior en el factor de personalidad Apertura Mental.

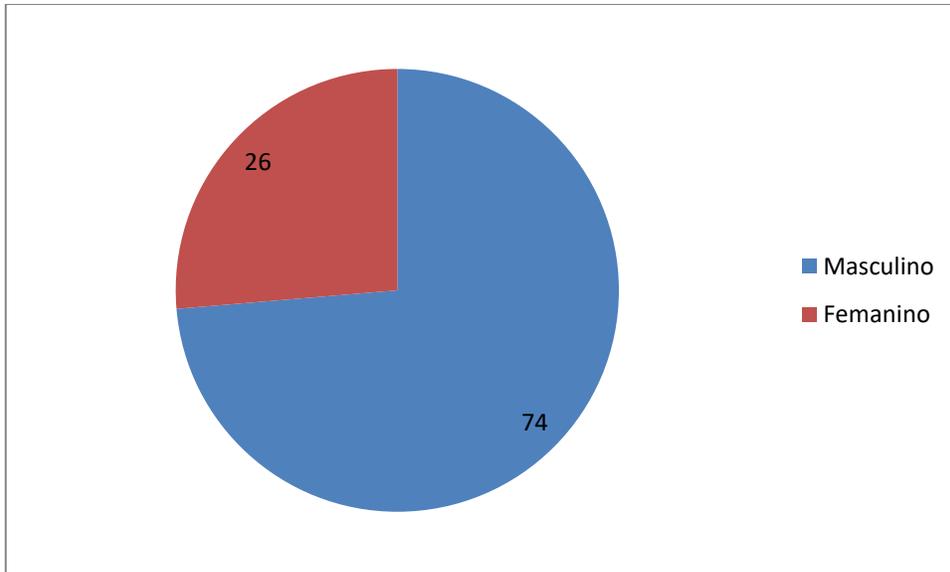


Figura 13. Porcentaje de participantes encuestados usuarios de la plataforma *Second Life* de acuerdo al sexo.

Fuente: autor de la tesis

En la figura 13 se puede observar que el 74% de los participantes usuarios de la plataforma *Second Life* son de género Masculino mientras que el 26 % restante es Femenino.

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN

Al observar los datos presentados por los estadísticos, se recalca nuevamente la necesidad del estudio de las plataformas virtuales; puesto que, el uso de las mismas se está haciendo común entre los jóvenes y adultos y más aún, esto se duplicara en los años venideros; por lo tanto, es importante comenzar a investigar quienes son las personas que utilizan más estas plataformas, y en un futuro, también observar cuales son las consecuencias de su uso prolongado.

Los análisis estadísticos demostraron la existencia de relación entre alguno de los constructos de habilidades sociales con los factores de la personalidad, sobre todo cuando se discute el factor Energía y Estabilidad Emocional, siendo ambos los que más se repiten cuando se analiza la relación entre los seis factores de las habilidades sociales; cabe rescatar que esto podría darse ya que el acercamiento que una persona tenga hacia los demás, y cómo se desarrolla en la sociedad, está relacionada con , cuan extravertido y afable sea la persona que inicia la interacción. Mientras con Estabilidad Emocional, podemos observar mediante otra investigaciones como la de Lacunza y González (2011), que mientras más habilidades sociales tengan las personas, esto influirá positivamente en su Estabilidad Emocional, siendo que las personas que están a su alrededor sirven como una malla protectora para las enfermedades mentales.

Al realizar el análisis estadístico se encontró que las habilidades sociales no estaban directamente relacionados con el tiempo de conexión que hayan tenido las personas encuestadas a través de los años; es decir, no importa si es que la persona ha tenido una cuenta en la plataforma *Second Life* por más o menos años para que haya un cambio significativo en sus habilidades sociales; también cabe notar que lo mismo se puede observar en los factores de personalidad, dándonos a entender que las personas que usan por una cantidad de años la plataforma es bastante homogénea unas de otras. Estos hallazgos los podemos comparar con lo que halló Medina (2016) en usuarios de Facebook, en donde se observa que el uso de las redes a través de los años no afecta que las personas tengan déficits en sus habilidades sociales. Se puede entonces deslindar que el tener una cuenta dentro de una plataforma virtual, no necesariamente es un aspecto negativo, este punto puede ser bastante discutido por varios autores sobre el tema, como Valencia (2019) y Puerta y Carbonell (2014), quienes de plano tildan el uso de la plataforma como un aspecto negativo.

Si bien es cierto el uso de la plataforma digital puede tener aspectos negativos que se describirán más adelante, cabe destacar en este punto, que el solo hecho de usar estas plataformas no es indicativo de la posibilidad de presentar problemas de tipo emocional a largo plazo. Más aun, se debe tomar en cuenta que el uso de estas plataformas virtuales van a ser necesarias en un futuro, ya que son herramientas que pueden ser usadas en la educación (Ayala et al.; 2020); negarse al poder que tiene la plataforma como tal para poder impartir educación a distancia en un espacio simulado; o también, como medio para que las personas puedan tener diferentes experiencias

simuladas, lo que llevaría a la experimentación de quiénes son ellos mismos (Bautista, 2012).

Se puede observar también, que si bien es cierto la cantidad de años que una persona tenga una cuenta en la plataforma no afecta en las habilidades sociales ni en sus rasgos de personalidad, lo contrario ocurre mientras más horas al día un usuario se conecte en la plataforma; ciertas habilidades sociales se pueden ver afectadas; como por ejemplo, la habilidad para poder expresar sus deseos en situaciones sociales, lo que llevaría a pensar que interactuar con otras personas se les haría más complicado a personas que estén más tiempo en la plataforma durante el día; aunque cabe resaltar que la plataforma en sí misma es social, si bien las personas interactuarían más dentro de la plataforma, esto podría mermar su interacción con las personas en un entorno real. Además, se puede observar que también merma en su habilidad para decir que “no” en situaciones que no le favorecerían; se tendría que contrastar si este dato se replica tanto en la plataforma como en la vida real. Un dato también alarmante trata sobre la facilidad con la que estas personas pueden hablar con el sexo opuesto, luego de pasar mayor tiempo en la plataforma por días, va decreciendo dicha habilidad. Estos hallazgos se pueden comparar con lo encontrado por Medina (2016) y contrarrestarlos con los de Ikemiyashiro (2017); en donde justamente se ve un decremento en las habilidades sociales cuando tienen adicción a las redes sociales; entendiendo ese término como una persona que permanece más de seis horas en la plataforma social sin interacción ajena a ésta. También sería interesante tomar en cuenta lo descrito por Valencia (2019), mientras más tiempo se utilicen las redes sociales, hay un mayor desapego ante la familia que es el vínculo

primario socializador. Por lo tanto, estaría presente un problema entre la cantidad de horas y el decremento de las habilidades sociales; aunque este haya sido mínimo en el presente estudio, esto demostraría que si bien es cierto no hay problema en que las personas se adentren en los mundos virtuales, estos pueden crear cierta adicción, léase, cantidad de horas en las que la persona ocupa su tiempo.

Sobre el aspecto sexual, se encontró una coincidencia entre lo hallado por Krotosky (2009), en donde se pudo encontrar que las personas en la plataforma virtual *Second Life* llegan a ser más abiertas sexualmente, y que tienen ciber relaciones con otros usuarios; pero que, estos resultados no los llevaban a su vida real, dando por consiguiente que las personas que usan la plataforma mayormente pueden interactuar con el sexo opuesto dentro de la plataforma; pero, se les dificultaría hacerlo en la vida real.

Otro dato importante encontrado es la ligera variación cuando se contrastó el nivel educativo de los participantes con cada uno de los factores de habilidades sociales y personalidad, en general el nivel educativo no es un indicador que haga variar los puntajes, demostrando que las personas que usan la plataforma virtual *Second Life*, independientemente de cuales sean sus estudios concluidos tienen la misma forma de interactuar que los demás; pero, hay que explicar que la única variación que se observó fue en el rasgo de personalidad Tesón de los participantes, siendo los universitarios quienes tienden a un mayor nivel de perseverancia que aquellos de rango técnico y escolar; esto puede darse por el hecho de al tener un bagaje cultural más elevado y otras experiencias de vida, se puede concluir que al estar en la plataforma virtual, utilizan más esas experiencias para mostrarse con un carácter más decidido ante los

demás, haciendo ver que estas personas tendrían mayor control sobre su avatar que las de otros grupos.

Siendo los avatares la representación de las personas en el entorno virtual, al hacer la pregunta si es que estos les representan dentro de la plataforma, se pudo observar que si bien no hay una variación tan significativa, sí se deslinda que mientras la persona se sienta más representada por la imagen que ha creado de sí mismo en el mundo virtual, estos tendrán menor desarrollado el rasgo de personalidad de afabilidad; dando a entender que mientras más tiempo éstos pasen en la plataforma y crean ser ellos mismos a través de su avatar, se volverán más ariscos con los demás, perdiendo significativamente su amabilidad. Esto nuevamente podría compararse con lo anteriormente explicado por Valencia (2019), si se ve que las personas se despersonalizan de su yo real y lo transfieren a un avatar, donde este tiene comportamientos diferentes a lo que normalmente haría (Bautista, 2012), entonces creará que la interacción social del mundo virtual, que normalmente se basa en códigos más abiertos y laxos en comparación con los códigos y conductas familiares (Boellstroff, 2008); observando un alejamiento de la familia y / o amigos, haciendo que la persona se volviese menos amable con aquellos que están a su alrededor. Por lo tanto, es importante recalcar esta pequeña variación de puntajes en la representación que alguien tenga con su Avatar.

Si bien es cierto, en general se encontró que algunos de los factores de la personalidad predicen factores de habilidades sociales; cabe resaltar que, en algunos puntos están relacionados de manera alta, lo cual podría servir para poder entender mejor si el déficit de uno influiría en el desarrollo de la personalidad del

sujeto a largo plazo. Por ejemplo, se observa que la defensa de los derechos del consumidor, ya sea pedir devolución de dinero por un producto; decir No, y cortar interacciones están ligado de manera baja con el factor Energía, siendo que este al ubicarse en lo que es extraversión/intraversión (Goldberg, 1981), dejando entrever que comunicar estaría dentro de su rango; mientras menos puntúe en el factor Energía, habrá menos posibilidades de que la persona pueda pedir o reclamar sobre sus derechos.

Por otro lado, Afabilidad, Tesón y Apertura Mental están directamente relacionados y predicen la existencia de la variable Autoexpresión en situaciones sociales; mostrándonos que las personas que mantienen un puntaje alto, es decir que se encuentran presentes como factores de su personalidad, probablemente tengan esta habilidad social desarrollada.

Por otra parte, se puede encontrar un bajo nivel de predicción cuando se habla del factor Defensa de los derechos como consumidor y Expresión de enfado e inconformidad junto con Energía y Tesón, mostrándonos nuevamente, que si bien estas variables son constantes en las habilidades sociales, no llegan a predecir del todo si la persona puede enfrentar a los demás y poner sus propias necesidades por encima de alguien ajeno. Esto se podría unir a lo que Martoncik & Loksa (2016) comentaron sobre como las personas a través de la web utilizan la plataforma para estar en un ambiente con menos conflicto, pues crean y generan ambientes en donde las personas puedan reunirse de manera amical y logran a su vez generar un ambiente en donde no expresarían disconformidad.

Continuando con el análisis de predictibilidad, se pudo observar que el factor de personalidad Energía está presente de manera baja tanto en Decir no y cortar interacción y Hacer peticiones. Esto se debería a la fuerte carga de interacción que conlleva a este factor de personalidad (Goldberg, 1981).

También se observó que la Estabilidad Emocional está relacionada de manera baja con Hacer peticiones e Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto; lo cual nos podría dar a entender que las personas que puntúan bajo en Estabilidad Emocional, se les dificultaría pedir algo a otras personas, ya que esto les generaría ansiedad, depresión, entre otras aflicciones (Ter Laak, 1996).

En lo que se pudo observar sobre los resultados individuales por cada factor de las habilidades sociales, se puede rescatar que en nivel general las personas que utilizan dicha plataforma puntúan bastante bajo en cada una de las categorías como también en el nivel promedio, siendo pocas las personas que lograron puntajes de promedio superior a alto. Cabe notar que aquellas que están más bajas están directamente relacionadas con los puntos anteriormente explicados, como, por ejemplo, Autoexpresiones en situaciones sociales, Decir no y Cortar interacciones. Esto estaría directamente relacionado con lo que comentaba Ikemiyashiro (2017) sobre que la persona con un pobre bagaje emocional en sus redes sociales puede impactar negativamente las habilidades sociales.

En cuanto a los factores de personalidad, hay ciertos indicadores que se vuelven a repetir, pero es necesario tomar en cuenta la puntuación base de Estabilidad Emocional en las personas que utilizan esta plataforma, siendo que más del 58% de

los mismos puntuaron de manera inferior en este acápite; mostrando que las personas que utilizan esta plataforma en una cantidad representativa tienen problemas en esta sección; dejando una pregunta suelta, si es que las personas que puntúan normalmente bajo en esta categoría están más propensos a usar la plataforma virtual; esto podría ligarse fácilmente a lo visto por Valencia (2019) y decir que las personas que mayormente utilizan las plataformas de realidad virtual se sienten más solitarias y por tanto esto podría impactar negativamente a la estabilidad emocional, siendo un factor de riesgo para la depresión. Esto se puede observar y contrastar con lo hallado por Puerta y Carbonell (2014), en el cual pudo observar que las personas que utilizan estas plataformas virtuales, tienden a puntuar de manera baja en esto, ya que, según su explicación, el alejamiento de la realidad, los enajena a un comportamiento homogéneo de su círculo social.

Para finalizar, cabe resaltar que hay dificultades en el proceso de investigación, esto se puede dar ya sea, por la dificultad de encontrar sujetos dispuestos a compartir y responder de manera fidedigna a las pruebas psicológicas, al realizarse a un grupo de personas que utiliza una plataforma virtual para simular o aparentar algo que no son en la vida real, esto puede hacer que los sujetos se sientan reacios a contestar preguntas muy personales.

También es importante recalcar los pocos estudios que hay en el ámbito psicológico sobre las plataformas virtuales y las consecuencias que estas tienen a la psique de una persona; mayormente se encuentran estudios sociológicos, que describen la realidad tratada, más aún falta bibliografía especializada sobre este acápite.

Finalmente, debe de tomarse en cuenta las limitaciones culturales como país; la forma de comunicación en el mundo virtual, no son directamente relacionadas con el país de origen, sino que tienen sus propios códigos (Castronova, E. 2002)., los cuales, uno como investigador tiene que conocer. Esto se da puesto que la gran mayoría de personas usuarias de este tipo de plataforma, no está delimitada por un aspecto físico/geográfico, teniendo la oportunidad de intercambiar ideas y formas de interacción, socialmente aceptadas dentro de la misma plataforma. Es por lo tanto importante que, al investigar estos aspectos, uno no solamente tome como base los conocimientos de su cultura, sino que investigue los códigos sociales de la plataforma.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los datos y resultados presentados como resultado del estudio en la presente investigación sobre los factores de personalidad y habilidades sociales en usuarios de la plataforma *Second Life*, se llegó a las siguientes conclusiones.

- En cuanto al objetivo general, se encontró que las habilidades sociales y los rasgos de la personalidad están intrínsecamente relacionados, viéndose que las predicciones del cambio entre un factor de las habilidades sociales con los rasgos de personalidad son mínimos. Aun así, se pudo encontrar, que existe relación directa entre el tiempo de conexión con el factor de personalidad Afabilidad, y las dimensiones de las habilidades sociales como, autoexpresión en situaciones sociales, decir no y cortar interacciones, iniciar interacciones con el sexo opuesto, estos resultados con correlación negativa inversa, deja entrever que a mayor tiempo que uno pase en la plataforma virtual, más se mermaran los puntos anteriormente descritos.
- Existe relación positiva entre el puntaje global y cada factor de habilidades sociales, siendo esta relación altamente significativa para el Factor I y significativa para los Factores II, III, IV, V y VI.
- Se puede deslindar del estudio también que las personas que usan mayormente la plataforma Virtual *Second Life*, tienden a puntuar más alto en el factor de personalidad Apertura Mental, y viéndose un déficit en Estabilidad Emocional, esto es importante de tomar en cuenta puesto que, es necesario saber si es que las

personas que tienen ciertas deficiencias emocionales, son más propensos a usar la plataforma virtual; ya que no se ha encontrado coincidencia en que a mayor uso de la plataforma, la Estabilidad Emocional se vea mermada, puesto que se observó que no existe relación entre los factores de personalidad con el tiempo de conexión por años ni por días.

- Por el contrario, se pudo encontrar que las habilidades sociales sí sufren un impacto negativo, no el tiempo de conexión referido no a la cantidad de años que habiten en la plataforma, sino a la cantidad de horas por día que utilice la persona para la misma. En tanto a sus habilidades: decir que no en situaciones sociales, auto expresarse e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto tienden a ser influenciadas por la cantidad de tiempo en la plataforma al día; aunque los resultados hallados han sido bajos, es importante tomarlos en cuenta como futura referencia.
- Se encontró además la existencia de relación directa, aunque en menor medida del factor de personalidad Estabilidad Emocional junto a dimensiones de habilidades sociales como la autoexpresión en situaciones sociales, hacer peticiones e iniciar interacciones con el sexo opuesto. También se observó la relación directa y de menor medida entre el factor de la personalidad Afabilidad, con una de las dimensiones de habilidades sociales, la autoexpresión en relaciones sociales.
- Se ha encontrado también predictibilidad en alguno de los factores de personalidad con los de Habilidades Sociales; siendo Energía uno de los factores que más se repite a través del análisis de predictibilidad, mostrando una vez más

que una persona que tiende a ser sociable, y entablar nuevas comunicaciones, estará marcada el uso correcto de sus habilidades sociales.

- Otro punto a destacar es la relación que existe entre la Apertura Mental con uno de los factores de las Habilidades Sociales, aunque mínimo se puede decir que existe relación directa solamente con Autoexpresión en situaciones sociales.
- También es importante mencionar que dentro del mundo poblacional al cual se dirigió el estudio; el 74% de ellos eran varones, dando a entender que hay cierta facilidad para que el género masculino sienta la necesidad de adentrarse más seguido a los mundos virtuales.
- Finalmente cabe resaltar que, dentro de los factores de la personalidad, la mayor incidencia en respuestas positivas se encontró en Apertura Mental, ya sea porque las personas que utilizan las plataformas de realidad virtual están dispuestas a aprender un nuevo código social para poder ingresar en el mismo.

RECOMENDACIONES

- Para futuras investigaciones es recomendable lo siguiente; incrementar la muestra de los participantes; investigar de la existencia de más grupos de peruanos dentro de la plataforma *Second Life* mediante el buscador integrado de la plataforma, y hacer llegar el motivo de estudio a sus líderes, esto ayudaría a que se tengan mayores resultados y que sean más acordes a la realidad investigada.
- Se sugiere seguir utilizando las plataformas virtuales para poder evaluar a las personas dentro del espacio en donde se sienten más cómodas.
- También podría ser de importancia en otras investigaciones ver otras variables psicológicas como el estrés, ansiedad, aceptación social entre otras, para poder entender mejor cuáles son las influencias que la plataforma *Second Life* tiene a largo plazo en los usuarios de esta.
- Es importante, además, que futuros estudios hagan hincapié en recolección de datos sobre los participantes de manera más exhaustiva. Por ejemplo, sería bueno tomar en cuenta no solamente el tiempo que usan la plataforma al día, sino cuánto tiempo es el que se mantienen en la misma, sin estar *AFK* (Alejado de la pantalla de la plataforma), es importante tener en cuenta ese detalle puesto que muchas personas, a través de entrevista simple dijeron que dejaban la plataforma abierta mientras hacían otras cosas.

- Se recomienda, además, que el estudio no solamente se enfoque en *Second Life*, sino que de este se puede derivar a otras plataformas de realidad virtual como lo es VR Chat; ya que si bien es cierto aun el uso masivo de esa plataforma no es tan grande, es probable que en un futuro cercano, supere a *Second Life* como el principal lugar en donde las personas puedan vivir una vida virtual completa.

REFERENCIAS

- Allport, G. & Odbert, H. (1936). *Trait Names: A Psycho –Lexical study*. Pasca, Colorado: University of Colorado.
- Allport, G (1937). *La personalidad, su configuracion y desarrollo*. Barcelona. España: Herder.
- Alberti,R & Emmons, M. (1978). *Your perfect right: A guide to assertive Behavior*. San Luis Obispo, California: Impact.
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 29(3), 1038-1059.
- Ayala, R.; Laurente, C.; Escuza, C.; Nuñez, L. & Diaz, J. (2020). *Mundos virtuales y el aprendizaje inmersivo en educación superior*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo
- Bautista, D. (2012). *Second Life: Cibermercado, Factores Humanos y nuevas formas de vivir en las redes sociales*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Baker, S. C.; Wentz, R. K. & Woods, M. M. (2009). Using virtual worlds in education: *Second Life® as an educational tool*. *Teaching of Psychology*, 36(1), 59-64.

- Bellack, A. & Morrison, R. (1982). *Interpersonal dysfunction*. New York: Plenum Press
- Benet-Martínez, V., & John, O. P. (1998). *Los Cinco Grandes across cultures and ethnic groups: Multitrait-multimethod analyses of the Big Five in Spanish and English*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(3), 729–750.
- Boellstroff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press.
- Cassaretto, M. (2009). *Relación entre las Cinco Grandes dimensiones de la personalidad y el afrontamiento en estudiantes preuniversitarios de Lima Metropolitana* (tesis de maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo Veintiuno
- Castronova, E. (2002). *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. Indiana. Indiana University Press.
- Catell, R (1943). The description of personality: basic traits resolved into clusters. N.Y. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 38(4), 476-506.
- Cotaquispe, R. (2016). La verdadera sociedad del espectáculo: Un primer acercamiento al mundo virtual *Second Life*. *Argumentos*, 4(10). 24-38. Recuperado de: <https://argumentos-historico.iep.org.pe/articulos/sociedad-second-life/ISSN2076-7722>
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. México D.F.: Pearson

- Depaula, P. D., & Azzollini, S. C. (2013). Análisis del modelo Big Five de la personalidad como predictor de la inteligencia cultural. *Psicencia*, 5(1), 35-43. Recuperado de: https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/28225/CONICET_Digital_Nro.acc9d250-b07b-40fd-b605-0e3ea6264f0e_A.pdf?sequence=2
- Eastwick, P. & Gardner, W. (2008). *Is it a game? Evidence for social influence in the virtual world*. Evanston, USA: Northwestern University.
- García, A (2010). *Estudio sobre el asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social*. Huelva, España: Universidad de Huelva.
- Gismero, E. (2000). *Escala de habilidades sociales*. Madrid: TEA Publicaciones de Psicología Aplicada.
- Goldberg, L. (1981). *An Alternative "Description of Personality": The Big-Five Factor Structure*. Oregon: Univeristy of Oregon and Oregon Research Institute.
- Gresham, F.M. (1988). *Social skills. Conceptual and applied aspects of assessment, training, and social validation*. En J.C. Witt (Eds.), *Handbook of behavior therapy in Education*. New York: Plenum Press.
- Hernández, R.; Fernández, C. & Baptista, L. (2013). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hjelle, L. & Ziegler, D. (1992). *Personality theories: Basic Assumption, research and Applications*. Michigan, USA: McGraw-Hill.

- Hofstee, W.; Kiers, H.; De Raad, B. & Goldberg, L. R. (1997). Integration of the Big Five and circumplex approaches to trait structure. *Journal of personality and social psychology*, 63(1), 146-163.
- Ikemiyashiro, J. (2017). *Uso de las redes sociales virtuales y habilidades sociales en adolescentes y jóvenes adultos de Lima Metropolitana* (tesis de licenciatura). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- John, O. & Srivastava, S. (1999). *The Big Five Trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives*. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (p. 102–138). Guilford Press.
- John, O. P., Naumann, L. P., & Soto, C. J. (2008). Paradigm shift to the integrative big five trait taxonomy. *Handbook of personality: Theory and research*, 3(2), 114-158.
- Krotosky, A. (2009). *Social Influence in Second Life: Social Network and Social Psychological Processes in the Diffusion of Belief and Behaviour on the Web*. Guildford, UK: University of Surrey
- klaus, D., Hersen, M. y Bellack, A. (1977). Survey of dating habits of male and female college students:A necessary precursor to measurement and modification. *Journal of Clinical Psychology*, 33, 369-375.
- Lacunza, A. B., & de González, N. C. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12(23), 159-182.

- Ter Laak, J. J. (1996). Las cinco grandes dimensiones de la personalidad. *Revista de psicología*, 14(2), 129-181.
- Lapierre, N (2012) La circulación de los Avatares. *Argumentos (México, DF)*, 25(68), 29-35.
- Libet, J. M. & Lewinsohn, P. M. (1973). Concept of social skill with special reference to the behavior of depressed persons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 40(2), 304–312
- Linden Lab (2019). *Create virtual experiences*. Recuperado de: <https://www.lindenlab.com/>
- MacDonald, M. (1978). Measuring asseption: A model and method. University of Massachusettes, USA. *Behavior Therapy*, 9, 889-899.
- Márquez, I. V. (2011). Metaversos y educación: *Second Life* como plataforma educativa. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(2), 151-166.
- Martoncik, M., & Loksa, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134.
- Merchant, G. (2001). Teenagers in cyberspace: an investigation of language use and language change in internet chatrooms. *Journal of research in reading*, 24(3), 293-306.

- Montaño Sinisterra, M. R.; Palacios Cruz, J. L. & Gantiva Díaz, C. A. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psicología: avances de la disciplina*, 3(2), 81-107.
- Medina, T. (2016). *Adicción a Internet y habilidades sociales en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Lima Sur, 2015* (tesis de licenciatura). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.
- McCrae, R., & Costa, P. (2008). The five-factor theory of personality. En O. P. John, R. W. Robins, & L. A. Pervin (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (pp. 159–181). New York: Guilford.
- Nardi, B. & Harris, J. (2006). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. In: *Proceedings of CSCW 2006*. New York: ACM Press.
- Ong, E. Y. L.; Ang, R. P.; Ho, J. C. M.; Lim, J. C. Y.; Goh, D. H., Lee, C. S. & Chua, A. Y. K. (2007). *Narcissism, extraversion, and adolescents' self-presentation on Facebook*. *Personality and Individual Differences*. Singapore. Nanyang: Technological University.
- Puerta, D & Carbonell, X (2014) El modelo de los Cinco Grandes factores de personalidad y el uso problemático de Internet en jóvenes colombianos. Colombia. *Adicciones*, 26(1), 54-61.
- Phillips, E., (1978). *The social skills base of psychopathology*. Londres: Grune and Stratton.

- Quispe, E. (2016). *Propiedades psicométricas del Cuestionario Big Five de Personalidad en estudiantes de institutos superiores de Huamachuco* (tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo. Perú.
- Rimm, D. C. & Masters, J. C. (1974). *Behavior therapy: Techniques and empirical findings*. New York: Academic Press.
- Rich, A. R. & Schroeder, H. E. (1976). Research issues in assertiveness training. *Psychological Bulletin*, 83, 1081-1096.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley
- Ruiz, Cesar. (2009) Escala de Habilidades Sociales. *Curso de Actualización en Pruebas Psicológicas*, Colegio de Psicólogos del Perú Consejo Directivo Nacional, Trujillo-Perú.
- Slater, M.; Antley, A.; Davison, A.; Swapp, D.; Guger, C., Barker, C.; Pistrang, N. & Sanchez-Vives, M. V. (2006). A virtual reprise of the Stanley Milgram obedience experiments. *PloS one*, 1(1), e39.
- Stephenson, N (1992). *Snow Crash*. Bantam Spectra. New York.
- Ticona, F., & Ramos, M. (2015). Uso de las redes sociales en el Perú. *Revista científica investigación andina*, 15(2), 6-14.

- Turkle, S. (1995). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Trower, P.; Bryant, B. & Argyle, M. (1978). *Social skills and mental health*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Valiente, F. (2004). *Comunidades virtuales en el ciberespacio*. Madrid, España: Universidad San Pablo.
- Valencia, M. (2019). *Habilidades sociales y soledad en adolescentes usuarios de redes sociales de colegios privados de Lima-Sur* (tesis de licenciatura). Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Witt, E. A., Massman, A. J. & Jackson, L. A. (2011). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 763-769.
- Yee, N. & Bailenson, J. N. (2007). The Proteus effect: Self transformations in virtual reality. *Human Communication Research*, 33(3), 271-90.

ANEXOS

ANEXO A: Permisos para instrumento

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Este documento es un consentimiento para participar en las diferentes evaluaciones para la investigación denominada “Características de Personalidad y Habilidades Sociales en usuarios de la plataforma virtual *Second Life*”, que tiene por objetivo identificar el perfil de los usuarios con el propósito de indagar la personalidad de los mismos.

Su participación consiste en la realización de distintas pruebas, las cuales tendrán una duración promedio de 1 hora y media.

La persona encargada de las evaluaciones se encuentra conforme a responder cualquier duda o pregunta adicional que surja en este momento o durante el transcurso del proceso.

Yo fecha /..... /..... he sido informado(a) de las diferentes evaluaciones y me encuentro dispuesto(a) a colaborar en lo solicitado.

Nombre y Firma del colaborador

Instrumentos a utilizar:

ANEXO B:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO BIG FIVE DE PERSONALIDAD

DEFINICIONES DE LAS SUBDIMENSIONES:

La **Extraversión** se caracteriza por la alta sociabilidad, tendencia a la compañía de otros, atrevimiento en situaciones sociales, tendencia a evitar la soledad. Existe una tendencia alta a experimentar emociones positivas tales como alegría, satisfacción, excitación, etc. Son asertivos y habladores, necesitan constante estimulación (sensaciones nuevas). Lo opuesto sería la **Introversión**, que suele caracterizarse por ser reservados, introspectivos, tranquilos, poco dependientes de otros, prefieren lo conocido y habitual.

Responsabilidad, también conocido como "Conciencioso", tiene sus bases en el auto-control, no sólo de impulsos, sino que también en la planificación, organización y ejecución de tareas. Facetas: competencia, orden, sentido del deber, necesidad de éxito, autodisciplina, deliberación.

Cordialidad, Amabilidad o Afabilidad, refleja tendencias interpersonales. En su polo positivo, el individuo es altruista, considerado, confiado y solidario. En su polo opuesto el individuo es egocéntrico, escéptico y competitivo. Facetas: confianza, obediencia, franqueza, altruismo, modestia, sensibilidad hacia los demás, actitud conciliadora.

Inestabilidad Emocional o Neuroticismo, con puntuaciones altas, conlleva una inestabilidad emocional, ansiedad, mucha preocupación, etc. Presentan una percepción sesgada hacia las situaciones negativas que hacen que continúen sintiendo emociones negativas. Se caracteriza por la falta de homogeneidad en la conducta, baja tolerancia al estrés, poca sociabilidad, etc. A veces es llamado "inestabilidad emocional". Facetas: Ansiedad, hostilidad, depresión, ansiedad social, impulsividad y vulnerabilidad.

Apertura a la experiencia (Apertura al cambio), sus elementos constituyentes son la imaginación activa, la sensibilidad estética, la atención a las vivencias internas, gusto por la variedad, curiosidad intelectual e independencia de juicio. El individuo abierto es original e imaginativo, curioso por el medio externo e interno, con vidas experiencia más ricas e interesados por ideas nuevas y valores no convencionales. En su polo opuesto el individuo tiende a ser convencional en su conducta y apariencia, prefiere lo familiar a lo novedoso y es social y políticamente conservador.

N°	DIMENSIONES/ ÍTEMS	N° DE PREGUNTA	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Suficiencia
			1	2	3	4	5	6	
	DIMENSIÓN 1: Energía Hace referencia a, la extroversión, dinamismo, actividad y locuacidad.		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.	Creo que soy una persona activa y vigorosa	1	✓		✓		✓		
2.	No me gustan las actividades que exigen empeñarse y esforzarse hasta el agotamiento	7	✓		✓		✓		
2.	Generalmente tiendo a imponerme a las otras personas, más que a condescender con ellas	13	✓		✓		✓		
4.	No me gustan los ambientes de trabajo en los que hay mucha	19							

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

NOTA: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

5.	Tiendo a decidir rápidamente	25	✓		✓		✓		
6.	En mi trabajo no le concedo especial importancia a rendir mejor que los demás	31	✓		✓		✓		
7.	No me gustan aquellas actividades en las que es preciso ir de un sitio a otro y moverse continuamente	37	✓		✓		✓		
8.	Estoy dispuesto a esforzarme al máximo con tal de destacar	39	✓		✓		✓		
9.	No me gusta hacer varias cosas al mismo tiempo	51	✓		✓		✓		
10.	A menudo estoy completamente absorbido por mis compromisos y actividades	53	✓		✓		✓		

11.	Siempre encuentro buenos argumentos para sostener mis propuestas y convencer a los demás de su validez	59	✓		✓		✓	
12.	No doy mucha importancia a demostrar mis capacidades	61	✓		✓		✓	
13.	No dudo en decir lo que pienso	68	✓		✓		✓	
14.	En las reuniones no me preocupo especialmente por llamar la atención	71	✓		✓		✓	
15.	Si creo que tengo razón, intento convencer a los demás, aunque me cueste tiempo y energía	73	✓		✓		✓	
16.	Normalmente no entablo conversación con compañeros ocasionales de viaje	78	✓		✓		✓	
17.	Me resulta fácil hablar con personas que no conozco	94	✓		✓		✓	
18.	No creo que haya posibilidad de	95	✓		✓		✓	

	convencer a otro cuando no piensa como nosotros							
19.	No soy una persona habladora	99	✓		✓		✓	
20.	Siempre estoy seguro de mí mismo	102	✓		✓		✓	
21.	Afronto todas mis actividades y experiencias con gran entusiasmo	114	✓		✓		✓	
22.	No se obtiene nada en la vida sin ser competitivo	117	✓		✓		✓	
23.	Generalmente no me comporto de manera abierta con los extraños	121	✓		✓		✓	
24.	No me gustan las actividades que implican riesgo	123	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 2: Afabilidad Se hace referencia al agrado o cordialidad vs la hostilidad de la persona.							
25.	No me preocupan especialmente las consecuencias que mis actos puedan tener	4	✓		✓		✓	

	sobre los demás							
26.	Noto fácilmente cuando las personas necesitan mi ayuda	10	✓		✓		✓	
27.	No es necesario comportarse cordialmente con todas las personas	16	✓		✓		✓	
28.	Me gusta mezclarme con la gente	22	✓		✓		✓	
29.	No suelo saber cómo actuar ante las desgracias de mis amigos	28	✓		✓		✓	
30.	Si es preciso, no tengo inconveniente en ayudar a un desconocido	34	✓		✓		✓	
31.	Si tengo que criticar a los demás, lo hago, sobre todo cuando se lo merecen	40	✓		✓		✓	
32.	Si me equivoco, siempre me resulta fácil admitirlo	44	✓		✓		✓	

33.	Casi siempre sé cómo ajustarme a las exigencias de los demás	48	✓		✓		✓	
34.	Habitualmente muestro una actitud cordial, incluso con las personas que me provocan una cierta antipatía	52	✓		✓		✓	
35.	No hago fácilmente un préstamo, ni siquiera a personas que conozco bien	64	✓		✓		✓	
36.	No me gusta estar en grupos numerosos	65	✓		✓		✓	
37.	En general no es conveniente mostrarse sensible a los problemas de los demás	70	✓		✓		✓	
38.	Normalmente tiendo a no fiarme mucho de mi prójimo	74	✓		✓		✓	

39.	Tengo en gran consideración el punto de vista de mis compañeros	86	✓		✓		✓		
40.	Me resulta fácil hacer confidencias a los demás	88	✓		✓		✓		
41.	Creo que todas las personas tienen algo de bueno	93	✓		✓		✓		
42.	No merece mucho la pena ajustarse a las exigencias de los compañeros, cuando ello supone una disminución del propio ritmo de trabajo	100	✓		✓		✓		
43.	Si es preciso, no dudo en decir a los demás que se metan en sus asuntos	108	✓		✓		✓		
44.	Si alguna acción mía puede llegar a desagradar a alguien, seguramente dejo de hacerla	109	✓		✓		✓		

45.	Estoy convencido de que se obtienen mejores resultados cooperando con los demás, que compitiendo	111	✓		✓		✓		
46.	Generalmente confío en los demás y en sus intenciones	126	✓		✓		✓		
47.	Con ciertas personas no es necesario ser demasiado tolerante	128	✓		✓		✓		
48.	No es trabajando en grupo como se pueden desarrollar mejor las propias capacidades	130	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Tesón Es la capacidad de autorregulación o autocontrol, tanto como lo inhibitorio y lo proactivo.								
49.	No me gusta hacer las cosas razonando demasiado sobre ellas	2	✓		✓		✓		

58.	Tiendo a ser muy reflexivo	8	✓		✓		✓		
51.	Ante los obstáculos grandes, no conviene empeñarse en conseguir los objetivos propios	14	✓		✓		✓		
52.	Llevo a cabo las decisiones que he tomado	20	✓		✓		✓		
53.	Antes de tomar cualquier iniciativa, me tomo tiempo para valorar las posibles consecuencias	26	✓		✓		✓		
54.	No me gusta vivir de manera demasiado metódica y ordenada	32	✓		✓		✓		
55.	No creo que sea preciso esforzarse más allá del límite de las propias fuerzas, incluso aunque haya que cumplir algún plazo	38	✓		✓		✓		
56.	Llevo a cabo lo que he decidido, aunque me	46	✓		✓		✓		

	suponga un esfuerzo no previsto								
57.	Llevo adelante las tareas emprendidas, aunque los resultados iniciales parezcan negativos	49	✓		✓		✓		
58.	Cuando algo entorpece mis proyectos no insisto en conseguirlos e intento otros	54	✓		✓		✓		
59.	Me molesta mucho el desorden	57	✓		✓		✓		
60.	No suelo planificar mi vida hasta en los más pequeños detalles	66	✓		✓		✓		
61.	Difícilmente desisto de una actividad que he comenzado	75	✓		✓		✓		
62.	A veces soy tan escrupuloso que puedo resultar pesado	79	✓		✓		✓		
63.	Nunca he sido un perfeccionista	82	✓		✓		✓		

64.	Es inútil empeñarse totalmente en algo, porque la perfección no se alcanza nunca	85	✓		✓		✓	
65.	Si fracaso en algo, lo intento de nuevo hasta conseguirlo	96	✓		✓		✓	
66.	Antes de entregar un trabajo, dedico mucho tiempo a revisarlo	106	✓		✓		✓	
67.	Si algo no se desarrolla tan pronto como deseaba, no insisto demasiado	107	✓		✓		✓	
68.	Cuando un trabajo está terminado, no me pongo a repasarlo en sus mínimos detalles	110	✓		✓		✓	
69.	Sólo quedo satisfecho cuando veo los resultados de lo que había programado	115	✓		✓		✓	

70.	Cuando empiezo a hacer algo, nunca sé si lo terminaré	125	✓		✓		✓	
71.	Suelo cuidar todas las cosas hasta en sus mínimos detalles	129	✓		✓		✓	
72.	No creo que sea útil perder tiempo repasando varias veces el trabajo hecho	132	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 4: Estabilidad Emocional Refiere a la resiliencia y/o formas en que una persona afronta las situaciones problemáticas.							
73.	Tiendo a implicarme demasiado cuando alguien me cuenta sus problemas	3	✓		✓		✓	
74.	No suelo sentirme tenso	9	✓		✓		✓	
75.	Soy más bien susceptible	15	✓		✓		✓	

76.	No es fácil que algo o alguien me hagan perder la paciencia	21	✓		✓		✓	
77.	No creo ser una persona ansiosa	27	✓		✓		✓	
78.	Me siento vulnerable a las críticas de los demás	33	✓		✓		✓	
79.	En general no me irrito, ni siquiera en situaciones en las que tendría motivos suficientes para ello	43	✓		✓		✓	
80.	Cuando me enfado manifiesto mi mal humor	45	✓		✓		✓	
81.	No suelo sentirme solo y triste	50	✓		✓		✓	
82.	No suelo reaccionar de modo impulsivo	58	✓		✓		✓	
83.	Mi humor pasa por altibajos frecuentes	62	✓		✓		✓	

84.	A veces me enfado por cosas de poca importancia	63	✓		✓		✓	
85.	A menudo me noto inquieto	69	✓		✓		✓	
86.	No suelo perder la calma	76	✓		✓		✓	
87.	No tengo dificultad para controlar mis sentimientos	81	✓		✓		✓	
88.	En diversas circunstancias me he comportado impulsivamente	83	✓		✓		✓	
89.	Normalmente no reacciono de modo exagerado, ni siquiera ante las emociones fuertes	89	✓		✓		✓	
90.	No suelo reaccionar a las provocaciones	91	✓		✓		✓	
91.	A menudo me siento nervioso	98	✓		✓		✓	

92.	Me molesta mucho que me interrumpam mientras estoy haciendo algo que me interesa	104	✓		✓		✓	
93.	Cuando me critican, no puedo evitar exigir explicaciones	116	✓		✓		✓	
94.	Incluso en situaciones muy difíciles, no pierdo el control	119	✓		✓		✓	
95.	A veces incluso pequeñas dificultades pueden llegar a preocuparme	120	✓		✓		✓	
96.	No suelo cambiar de humor bruscamente	122	✓		✓		✓	
	<p>DIMENSIÓN 5: Apertura Mental</p> <p>Hace referencia a la cultura, o el intelecto, presta atención a las experiencias nuevas que tengan las personas.</p>							

97.	Estoy siempre informado sobre lo que sucede en el mundo	5	✓		✓		✓	
98.	No recuerdo fácilmente los números de teléfono que son largos	11	✓		✓		✓	
99.	No me siento muy atraído por las situaciones nuevas e inesperadas	17	✓		✓		✓	
100.	Toda novedad me entusiasma	23	✓		✓		✓	
101.	Tengo muy buena memoria	29	✓		✓		✓	
102.	No me atraen las situaciones en constante cambio	35	✓		✓		✓	
103.	Creo que no hay valores y costumbres totalmente válidos y eternos	41	✓		✓		✓	
104.	Para enfrentarse a un problema no es efectivo tener presentes muchos puntos de vista diferentes	42	✓		✓		✓	
105.	No pierdo tiempo en aprender cosas que no estén estrictamente relacionadas con mi	47	✓		✓		✓	

	campo de intereses							
106.	No me interesan los programas televisivos que me exigen esfuerzo e implicación	55	✓		✓		✓	
107.	Soy una persona que siempre busca nuevas experiencias	56	✓		✓		✓	
108.	Me gusta estar bien informado, incluso sobre temas alejados de mi ámbito de competencia	60	✓		✓		✓	
109.	Nunca me han interesado la vida y costumbres de otros pueblos	67	✓		✓		✓	
110.	Creo que todo problema puede ser resuelto de varias maneras	72	✓		✓		✓	
111.	No dedico mucho tiempo a la lectura	77	✓		✓		✓	
112.	Siempre me han apasionado las ciencias	87	✓		✓		✓	
113.	No creo que conocer la historia sirva de mucho	90	✓		✓		✓	
114.	Siempre me han fascinado las culturas	97	✓		✓		✓	

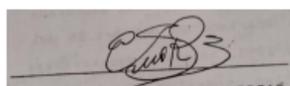
	muy diferentes a la mía							
115.	No comprendo qué empuja a las personas a comportarse de modo diferente a la norma	103	✓		✓		✓	
116.	Me gusta mucho ver programas de información cultural o científica	105	✓		✓		✓	
117.	Prefiero leer a practicar alguna actividad deportiva	112	✓		✓		✓	
118.	Siempre intento ver las cosas desde distintos enfoques	118	✓		✓		✓	
119.	Nunca he tenido mucho interés por los temas científicos o filosóficos	124	✓		✓		✓	
120.	No suelo buscar soluciones nuevas a problemas para los que ya existe una solución eficaz	131	✓		✓		✓	
	DISTORCION Aplicada para saber si la auto imagen ha sido falseada, tanto buena como mala.							
121.	Nunca he dicho una mentira	6	✓		✓		✓	

122.	Siempre he estado completamente de acuerdo con los demás	12	✓		✓		✓		
123.	Siempre he resuelto de inmediato todos los problemas que he encontrado	18	✓		✓		✓		
124.	Nunca me he asustado ante un peligro, aunque fuera grave	24	✓		✓		✓		
125.	Siempre he estado absolutamente seguro de todas mis acciones	30	✓		✓		✓		
126.	Nunca he desobedecido las órdenes recibidas, ni siquiera siendo niño	36	✓		✓		✓		
127.	Siempre me he comportado de modo totalmente desinteresado	80	✓		✓		✓		
128.	Nunca he discutido o peleado con otra persona	84	✓		✓		✓		
129.	Nada de lo que he hecho podría haberlo hecho mejor	92	✓		✓		✓		
130.	Siempre he comprendido de inmediato todo lo que he	101	✓		✓		✓		

	leído								
131.	Nunca he criticado a otra persona	113	✓		✓		✓		
132.	Siempre he mostrado simpatía por todas las personas que he conocido	127	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Apellidos y nombres del juez evaluador: Dr. Edilberto Enrique Suero Rojas
D.N.I: 29365389 Especialidad del evaluador: Psicólogo, doctor en Ciencias de la Educación
Fecha: 12/07/2020


EDILBERTO ENRIQUE SUERO ROJAS

Firma del evaluador:

ANEXO C:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (EHS)

Habilidades sociales: conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes en situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva, respetando todo ello en los demás. Trae como consecuencia del auto reforzamiento y maximiza las probabilidades de conseguir refuerzo externo. (Gismero, 2000). Sus dimensiones son:

1. **Autoexpresión en situaciones sociales:** habilidades de expresarse uno mismo de manera espontánea y sin ansiedad en diversas situaciones, yasea en una entrevista laboral o en una reunión social.
2. **La defensa de los propios derechos del consumidor:** expresión de conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos en situaciones de consumo (no dejar colarse a alguien en una fija o en una tienda, pedir a alguien que habla en el cine que se calle, pedir descuentos, devolver un objeto defectuoso, etc).
3. **Expresión de enfado o disconformidad:** capacidad de expresar enfado o sentimientos negativos justificados y desacuerdos con otras personas. Una puntuación baja indicia la dificultad para expresar discrepancias y el preferir callarse lo que a uno le molesta con tal de evitar posibles conflictos con los demás (aunque se trate de amigos o familiares).
4. **Decir no y cortar interacciones:** habilidad para cortar interacciones que no se quieren mantener (tanto con un vendedor como con amigos que quieren seguir charlando en un momento en que queremos interrumpir la conversación, o con personas con las que no se desea seguir saliendo o manteniendo la relación) así como el negarse a prestar algo cuando nos disgusta hacerlo. Se trata de un aspecto de la aserción en lo que lo crucial es poder decir no a otras personas y cortar las interacciones - a corto o largo plazo - que no se desean mantener por más tiempo.
5. **Hacer peticiones:** expresión de peticiones a otras personas de algo que deseamos, sea a un amigo (que nos devuelva algo que le prestamos que nos haga un favor) o en situaciones de consumo (en un restaurante no nos traen algo tal como lo pedimos y queremos cambiarlo, o en una tienda nos dieron mal el cambio) Una puntuación alta indicaría que la persona que la obtiene es capaz de hacer peticiones semejantes a estas sin excesiva dificultad mientras que una baja puntuación indicaría la dificultad para expresar peticiones de lo que queremos a los demás.

6. **Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto:** habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto (una conversación, pedir una cita...) y de poder hacer espontáneamente un cumplido un halago, hablar con alguien que te resulta atractivo.

Nº	DIMENSIONES/ Ítems	Nº DE PREGUNTA	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
			1		2		1		
	DIMENSIÓN 1: Autoexpresión de situaciones sociales Refleja la capacidad de expresarse uno, mismo en forma espontánea, y sin ansiedad, en distintos tipos de situaciones sociales								
1.	A veces evito hacer preguntas por miedo a ser estúpido	1	✓		✓		✓		
2.	Me cuesta llamar por teléfono a tiendas, oficinas, etc. para preguntar algo	2	✓		✓		✓		

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

NOTA: Suficiencia, se dice suficiencia cuando lo ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

3.	Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo	10	✓		✓		✓		
4.	A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	11	✓		✓		✓		
5.	Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	19	✓		✓		✓		
6.	Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	20	✓		✓		✓		
7.	Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	28	✓		✓		✓		
8.	Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	29	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Defensa de los propios derechos como consumidor Refleja la expresión de								

	conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos en situaciones de consumo.							
9.	Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.	3	✓		✓		✓	
10.	Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después que yo, me quedo callado	4	✓		✓		✓	
11.	Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.	12	✓		✓		✓	
12.	Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	21	✓		✓		✓	
13.	Cuando alguien se me "cuela" en una fila hago como si no me diera cuenta.	30	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 3: Expresión de enfado o							

	disconformidad Refleja la idea de evitar conflictos o confrontaciones con otras personas, consiste en la capacidad de expresar enfado o sentimientos negativos justificados y/o desacuerdo con otras personas.							
14.	Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme, a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	13	✓		✓		✓	
15.	Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	22	✓		✓		✓	
16.	Me cuesta mucho expresar mi ira, cólera, o enfado hacia el otro sexo, aunque tenga motivos justificados	31	✓		✓		✓	
17.	Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio" para evitar	32	✓		✓		✓	

	problemas con otras personas.							
	DIMENSIÓN 4: Decir no y cortar interacciones Refleja la habilidad para cortar interacciones que no se quieren mantener, así como el negarse a prestar algo cuando nos disgusta hacerlo.							
18.	Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto, paso un mal rato para decirle que "NO"	5	✓		✓		✓	
19.	Cuando tengo mucha prisa y me llama un amigo por teléfono, me cuesta mucho cortarle.	14	✓		✓		✓	
20.	Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme	15	✓		✓		✓	
21.	Nunca se cómo "cortar" a un amigo que habla	23	✓		✓		✓	

	mucho							
22.	Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	24	✓		✓		✓	
23.	Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces	33	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 5: Hacer peticiones Refleja la expresión de peticiones a otras personas de algo que deseamos							
24.	A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que deje prestado	6	✓		✓		✓	
25.	Si en un restaurant no me traen la comida como le había pedido, llamo al camarero y pido que me hagan de nuevo	7	✓		✓		✓	
26.	No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta	17	✓		✓		✓	

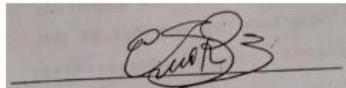
27.	Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo	25	✓		✓		✓	
28.	Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor	26	✓		✓		✓	
	DIMENSIÓN 6: Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto Se define por la habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto y de poder hacer espontáneamente un cumplido, un halago, hablar con alguien que le resulta atractivo.							
29.	A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto	8	✓		✓		✓	
30.	Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir	9	✓		✓		✓	
31.	Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal el vuelto, regreso allí a pedir el cambio correcto	16	✓		✓		✓	
32.	Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación	18	✓		✓		✓	Error de digitado. Debe decir <i>sexo</i>

	con ella							
33.	Soy incapaz de pedir a alguien una cita	27	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Apellidos y nombres del juez evaluador: Suero Rojas, Edilberto Enrique
D.N.I.: 29365389 Especialidad del evaluador: Psicólogo. Dr. En Ciencias de la educación

Fecha: 12/07/2020



EDILBERTO ENRIQUE SUERO ROJAS

Firma del evaluador:

ANEXO D:

Pruebas utilizadas: BIG FIVE y EHS.

EHS y Big Five

Muchas gracias por decidir participar en esta serie de pruebas.

Estas se realizan para una investigación sobre el uso de la plataforma virtual "Second Life" , y el impacto que tiene en su persona, por lo tanto le pediría que a la hora de responder las preguntas lo hiciese con la mayor veracidad posible.

Cada prueba tendrá un numero de preguntas, las cuales deberán ser respondidas en su totalidad para poder finalizar con el mismo.

De antemano te agradezco tu colaboración.

Sexo

Masculino

Femenino

Nivel de educacion

Secundario

Tecnico

Universitario

Edad

¿Hace cuánto tienes una cuenta en la plataforma virtual " *Second Life*"? *

¿Cuántas horas al día entras a la plataforma virtual *Second Life*? *

¿Dirías que tu cuenta te representa? *

Si

No

Acepto formar parte de este estudio. *

Si
No

EHS

A continuación aparecen frases que describen diversas situaciones. Lea muy atentamente y responda en medida que se identifique o no con cada una de ellas, si le describe o no .

No hay respuestas correctas ni incorrectas lo importante es que responda con la máxima sinceridad posible para responder utilice las siguientes claves:

- 4 = No me identifico, en la mayoría de las veces no lo haría
- 3= No tiene que ver conmigo, aunque algunas veces me ocurra
- 2= Me describe aproximadamente, aunque no siempre actué o me sienta así
- 1= Muy de acuerdo, actuaría o me sentiría así en la mayoría de los casos

1. A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar mal ante los demás *

4
3
2
1

2. Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc *

4
3
2
1

3.Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprobado, voy a la tienda a devolverlo *

1
2
3
4

4. Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después que yo, me callo *

4
3
2
1

5. Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no desee en absoluto, paso mal rato para decirle que “no” *

4
3
2
1

6. A veces me resulta difícil pedir que se devuelva algo que dejé prestado *

4
3
2
1

7. Si en un restaurante no me traen la comida como lo había pedido, llamo al camarero y pido que me lo hagan de nuevo *

1
2
3
4

8. A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto *

4
3
2
1

9. Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir *

4
3
2
1

10. Tiendo a guardar mis opiniones para mismo *

4
3
2
1

11. A veces evito reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería *

4
3
2
1

12. Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle *

- 4
- 3
- 2
- 1

13. Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo, prefiero callarme, a manifestar abiertamente lo que yo pienso *

- 4
- 3
- 2
- 1

14. Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarle *

- 4
- 3
- 2
- 1

15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme *

- 4
- 3
- 2
- 1

16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta que me han dado mal el vuelto, regreso allí a pedir el cambio correcto *

- 1
- 2
- 3
- 4

17. Se me hace difícil hacer un cumplido a alguien que me gusta *

- 4
- 3
- 2
- 1

18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella *

- 1
- 2
- 3
- 4

19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás *

- 4
- 3
- 2
- 1

20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas a tener que pasar por entrevistas personales *

- 4
- 3
- 2
- 1

21. Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo *

- 4
- 3
- 2
- 1

22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado *

- 4
- 3
- 2
- 1

23. Se me hace difícil cortar la conversación a un amigo que habla mucho *

- 4
- 3
- 2
- 1

24. Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona me cuesta mucho comunicarle mi decisión *

- 4
- 3
- 2
- 1

25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo *

- 1
- 2
- 3
- 4

26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor *

- 4
- 3
- 2
- 1

27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita *

- 4
- 3
- 2
- 1

28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico *

- 4
- 3
- 2
- 1

29. Me cuesta expresar mi opinión en grupos, en clase, en reuniones, etc *

- 4
- 3
- 2
- 1

30. Cuando alguien se me “cuela” en una fila, hago como si no me diera cuenta *

- 4
- 3
- 2
- 1

31. Me cuesta mucho expresar, agresividad o enfado hacia el otro sexo, aunque tenga motivos justificados *

4
3
2
1

32. Muchas veces prefiero ceder, callarme o “quitarme del medio” para evitar problemas con otras personas *

4
3
2
1

33. Hay veces que no sé negarme a salir con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces *

4
3
2
1

BFQ

A continuación encontrará una serie de frases sobre formas de pensar, sentir o actuar para que las vaya leyendo atentamente y marque la respuesta que describa mejor cual es su forma habitual de pensar, sentir o actuar.

Para contestar utilice la hoja de respuesta y señale el espacio de uno de los números (5 a 1) que encontrará al lado del número que tiene la frase que está contestando. Las alternativas de respuesta son:

5 completamente VERDADERO para mí

4 bastante VERDADERO para mí

3 ni VERDADERO ni FALSO para mí

2 bastante FALSO para mí

1 completamente FALSO para mí

1. Creo que soy una persona activa y vigorosa *

5

4

3

2

1

2. No me gusta hacer las cosas razonando demasiado sobre ellas. *

5

4

3

2

1

3. Tiendo a implicarme demasiado cuando alguien me cuenta sus problemas. *

5

4

3

2

1

4. No me preocupan especialmente las consecuencias que mis actos puedan tener sobre los demás. *

5

4

3

2

1

5. Estoy siempre informado sobre lo que sucede en el mundo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

6. Nunca he dicho una mentira. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

7. No me gustan las actividades que exigen empeñarse y esforzarse hasta el agotamiento. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

8. Tiendo a ser muy reflexivo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

9. No suelo sentirme tenso. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

10. Noto fácilmente cuando las personas necesitan mi ayuda. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

11. No recuerdo fácilmente los números de teléfono que son largos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

12. Siempre he estado completamente de acuerdo con los demás. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

13. Generalmente tiendo a imponerme a las otras personas, más que a condescender con ellas. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

14. Ante los obstáculos grandes, no conviene empeñarse en conseguir los objetivos propios. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

15. Soy más bien susceptible. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

16. No es necesario comportarse cordialmente con todas las personas. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

17. No me siento muy atraído por las situaciones nuevas e inesperadas *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

18. Siempre he resuelto de inmediato todos los problemas que he encontrado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

19. No me gustan los ambientes de trabajo en los que hay mucha competitividad. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

20. Llevo a cabo las decisiones que he tomado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

21. No es fácil que algo o alguien me hagan perder la paciencia. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

22. Me gusta mezclarme con la gente. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

23. Toda novedad me entusiasma. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

24. Nunca me he asustado ante un peligro, aunque fuera grave. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

25. Tiendo a decidir rápidamente. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

26. Antes de tomar cualquier iniciativa, me tomo tiempo para valorar las posibles consecuencias. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

27. No creo ser una persona ansiosa. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

28. No suelo saber cómo actuar ante las desgracias de mis amigos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

29. Tengo muy buena memoria. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

30. Siempre he estado absolutamente seguro de todas mis acciones. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

31. En mi trabajo no le concedo especial importancia a rendir mejor que los demás. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

32. No me gusta vivir de manera demasiado metódica y ordenada. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

33. Me siento vulnerable a las críticas de los demás. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

34. Si es preciso, no tengo inconveniente en ayudar a un desconocido. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

35. No me atraen las situaciones en constante cambio. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

36. Nunca he desobedecido las órdenes recibidas, ni siquiera siendo niño. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

37. No me gustan aquellas actividades en las que es preciso ir de un sitio a otro y moverse continuamente. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

38. No creo que sea preciso esforzarse más allá del límite de las propias fuerzas, incluso aunque haya que cumplir algún plazo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

39. Estoy dispuesto a esforzarme al máximo con tal de destacar. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

40. Si tengo que criticar a los demás, lo hago, sobre todo cuando se lo merecen. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

41. Creo que no hay valores y costumbres totalmente válidos y eternos. *

5
4
3
2
1

42. Para enfrentarse a un problema no es efectivo tener presentes muchos puntos de vista diferentes. *

5
4
3
2
1

43. En general no me irrito, ni siquiera en situaciones en las que tendría motivos suficientes para ello. *

5
4
3
2
1

44. Si me equivoco, siempre me resulta fácil admitirlo. *

5
4
3
2
1

45. Cuando me enfado manifiesto mi mal humor. *

5
4
3
2
1

46. Llevo a cabo lo que he decidido, aunque me suponga un esfuerzo no previsto. *

5
4
3
2
1

47. No pierdo tiempo en aprender cosas que no estén estrictamente relacionadas con mi campo de intereses. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

48. Casi siempre sé cómo ajustarme a las exigencias de los demás. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

49. Llevo adelante las tareas emprendidas, aunque los resultados iniciales parezcan negativos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

*

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

50. No suelo sentirme solo y triste. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

51. No me gusta hacer varias cosas al mismo tiempo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

52. Habitualmente muestro una actitud cordial, incluso con las personas que me provocan una cierta antipatía. *

5
4
3
2
1

53. A menudo estoy completamente absorbido por mis compromisos y actividades. *

5
4
3
2
1

54. Cuando algo entorpece mis proyectos no insisto en conseguirlos e intento otros. *

5
4
3
2
1

55. No me interesan los programas televisivos que me exigen esfuerzo e implicación. *

5
4
3
2
1

56. Soy una persona que siempre busca nuevas experiencias. *

5
4
3
2
1

57. Me molesta mucho el desorden. *

5
4
3
2
1

58. No suelo reaccionar de modo impulsivo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

59. Siempre encuentro buenos argumentos para sostener mis propuestas y convencer a los demás de su validez. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

60. Me gusta estar bien informado, incluso sobre temas alejados de mi ámbito de competencia. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

61. No doy mucha importancia a demostrar mis capacidades. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

62. Mi humor pasa por altibajos frecuentes. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

63. A veces me enfado por cosas de poca importancia. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

64. No hago fácilmente un préstamo, ni siquiera a personas que conozco bien. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

65. No me gusta estar en grupos numerosos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

66. No suelo planificar mi vida hasta en los más pequeños detalles. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

67. Nunca me han interesado la vida y costumbres de otros pueblos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

68. No dudo en decir lo que pienso. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

69. A menudo me noto inquieto. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

70. En general no es conveniente mostrarse sensible a los problemas de los demás. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

71. En las reuniones no me preocupo especialmente por llamar la atención. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

72. Creo que todo problema puede ser resuelto de varias maneras. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

73. Si creo que tengo razón, intento convencer a los demás aunque me cueste tiempo y energía. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

74. Normalmente tiendo a no fiarme mucho de mi prójimo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

75. Difícilmente desisto de una actividad que he comenzado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

76. No suelo perder la calma. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

77. No dedico mucho tiempo a la lectura. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

78. Normalmente no entablo conversación con compañeros ocasionales de viaje. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

79. A veces soy tan escrupuloso que puedo resultar pesado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

80. Siempre me he comportado de modo totalmente desinteresado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

81. No tengo dificultad para controlar mis sentimientos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

82. Nunca he sido un perfeccionista. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

83. En diversas circunstancias me he comportado impulsivamente. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

84. Nunca he discutido o peleado con otra persona. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

85. Es inútil empeñarse totalmente en algo, porque la perfección no se alcanza nunca. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

86. Tengo en gran consideración el punto de vista de mis compañeros. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

87. Siempre me han apasionado las ciencias. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

88. Me resulta fácil hacer confianzas a los demás. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

89. Normalmente no reacciono de modo exagerado, ni siquiera ante las emociones fuertes. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

90. No creo que conocer la historia sirva de mucho. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

91. No suelo reaccionar a las provocaciones. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

92. Nada de lo que he hecho podría haberlo hecho mejor. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

93. Creo que todas las personas tienen algo de bueno. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

94. Me resulta fácil hablar con personas que no conozco. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

95. No creo que haya posibilidad de convencer a otro cuando no piensa como nosotros. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

96. Si fracaso en algo, lo intento de nuevo hasta conseguirlo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

97. Siempre me han fascinado las culturas muy diferentes a la mía. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

98. A menudo me siento nervioso. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

99. No soy una persona habladora. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

100. No merece mucho la pena ajustarse a las exigencias de los compañeros, cuando ello supone una disminución del propio ritmo de trabajo. *

5
4
3
2
1

101. Siempre he comprendido de inmediato todo lo que he leído. *

5
4
3
2
1

102. Siempre estoy seguro de mi mismo. *

5
4
3
2
1

103. No comprendo qué empuja a las personas a comportarse de modo diferente a la norma. *

5
4
3
2
1

104. Me molesta mucho que me interrumpen mientras estoy haciendo algo que me interesa. *

5
4
3
2
1

105. Me gusta mucho ver programas de información cultural o científica. *

5
4
3
2
1

106. Antes de entregar un trabajo, dedico mucho tiempo a revisarlo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

107. Si algo no se desarrolla tan pronto como deseaba, no insisto demasiado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

108. Si es preciso, no dudo en decir a los demás que se metan en sus asuntos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

109. Si alguna acción mía puede llegar a desagradar a alguien, seguramente dejo de hacerla. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

110. Cuando un trabajo está terminado, no me pongo a repasarlo en sus mínimos detalles. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

111. Estoy convencido de que se obtienen mejores resultados cooperando con los demás, que compitiendo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

112. Prefiero leer a practicar alguna actividad deportiva. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

113. Nunca he criticado a otra persona. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

114. Afronto todas mis actividades y experiencias con gran entusiasmo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

115. Sólo quedo satisfecho cuando veo los resultados de lo que había programado. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

116. Cuando me critican, no puedo evitar exigir explicaciones. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

117. No se obtiene nada en la vida sin ser competitivo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

118. Siempre intento ver las cosas desde distintos enfoques. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

119. Incluso en situaciones muy difíciles, no pierdo el control. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

120. A veces incluso pequeñas dificultades pueden llegar a preocuparme. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

121. Generalmente no me comporto de manera abierta con los extraños. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

122. No suelo cambiar de humor bruscamente. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

123. No me gustan las actividades que implican riesgo. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

124. Nunca he tenido mucho interés por los temas científicos o filosóficos. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

125. Cuando empiezo a hacer algo, nunca sé si lo terminaré. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

126. Generalmente confío en los demás y en sus intenciones. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

127. Siempre he mostrado simpatía por todas las personas que he conocido. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

128. Con ciertas personas no es necesario ser demasiado tolerante. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

129. Suelo cuidar todas las cosas hasta en sus mínimos detalles. *

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

130. No es trabajando en grupo como se pueden desarrollar mejor las propias capacidades. *

5
4
3
2
1

131. No suelo buscar soluciones nuevas a problemas para los que ya existe una solución eficaz. *

5
4
3
2
1

132. No creo que sea útil perder tiempo repasando varias veces el trabajo hecho. *

5
4
3
2
1

¡Muchas gracias por participar!

ANEXO E:

Vistas de la plataforma virtual Second Life y Avatares



