

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades**

**El uso de YouTube como herramienta para el desarrollo  
de habilidades sociales en adolescentes de 14 a 17 años**

**Proyecto de investigación**

**Shirley Anahí Farinango Lema**

**Licenciatura en Psicología**

Trabajo de titulación presentado como requisito para la obtención del título de

Licenciada en Psicología

Quito, 7 de mayo de 2018

# UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

## HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

**El uso de YouTube como herramienta para el desarrollo de habilidades  
sociales en adolescentes de 14 a 17 años**

**Shirley Anahí Farinango Lema**

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Ana María Viteri, Ph.D. en Psicología,

Firma del profesor:

---

Quito, 7 de mayo de 2018

### **Derechos de Autor**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

---

Nombres y apellidos:

Shirley Anahí Farinango Lema

Código:

00125225

Cédula de Identidad:

1002890422

Lugar y fecha:

Quito, 7 de mayo de 2018

## RESUMEN

El siguiente proyecto de investigación tiene como objetivo determinar la utilización de YouTube como una alternativa terapéutica para desarrollar habilidades sociales en adolescentes entre 14 y 17 años con dificultades comunicativas. Se seleccionó YouTube ya que es un medio de comunicación altamente utilizado por jóvenes y sobretodo es accesible a nivel mundial; además el uso de la tecnología trae beneficios en el área laboral, social y personal. En el estudio se demostró que YouTube es un medio que incentiva la creatividad, fomenta relaciones positivas, activa la empatía hacia los demás y promueve el desarrollo social en adolescentes. En conclusión, YouTube es el medio ideal para ser utilizado como forma terapéutica en el Ecuador ya que aportaría a que varios jóvenes desarrollen habilidades sociales y creen una personalidad aceptable promoviendo el bien de su futuro.

Palabras clave: YouTube, habilidades sociales, adolescentes, tecnología, intervención.

## **ABSTRACT**

The following research project aims to determine the use of YouTube as a therapeutic alternative for the development of social skills in adolescents between the ages of 14 and 17 that have communicative problems. YouTube is already a way of communication used by young people and, above all, it is accessible worldwide. In addition to this, the use of technology is beneficial for one's social, personal and professional life. In the study it was demonstrated that YouTube incentives creativity, enhances positive relationships, activates empathy towards the others and promotes social development in adolescents. To conclude, YouTube is the ideal social media to be used therapeutically in Ecuador since it would raise a youth generation with developed social skills and personalities that will bring the best for their futures.

Keywords: YouTube, social skills, adolescents, technology, intervention.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>8</b>
Antecedentes.....	10
Historia del constructo de habilidades sociales .....	10
Uso de YouTube para adolescentes con problemas de habilidades sociales .....	11
El problema .....	13
Pregunta de Investigación.....	14
Propósito del estudio .....	14
El significado del estudio .....	14
<b>REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>	<b>15</b>
Fuentes.....	15
<b>1. Adolescencia.....</b>	<b>15</b>
<b>1.1. Desarrollo físico.....</b>	<b>16</b>
<b>1.2. Desarrollo cognoscitivo. ....</b>	<b>17</b>
1.2.1.1. Operaciones formales.....	17
1.2.1.2. Desarrollo del lenguaje.....	17
1.2.1.3. Pensamiento Moral.....	18
<b>1.3. Desarrollo social. ....</b>	<b>19</b>
1.3.1.1. Identidad.....	19
1.3.1.2. Identidad sexual.....	19
1.3.1.3. Relación entre iguales.....	20
1.3.1.4. Relación con padres.....	20
<b>2. Habilidades sociales.....</b>	<b>21</b>
<b>2.1. Concepto.....</b>	<b>21</b>
2.1.1.1. Componentes cognitivos.....	21
2.1.1.2. Componentes fisiológicos.....	22
2.1.1.3. Componentes conductuales.....	22
<b>2.2. Desarrollo de habilidades sociales en adolescencia. ....</b>	<b>25</b>
2.2.1.1. Modelamiento.....	25
2.2.1.2. Representación de papeles (Role Playing).....	25
2.2.1.3. Retroalimentación del rendimiento.....	26
2.2.1.4. Transferencia de adiestramiento.....	26
<b>2.3. Bajo desarrollo de habilidades sociales. ....</b>	<b>26</b>
<b>3. YouTube.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. Historia de YouTube.....</b>	<b>27</b>
<b>3.2. Fundamentos de YouTube .....</b>	<b>28</b>
3.2.1.1. Libertad de expresión.....	28

3.2.1.2.	<i>Libertad de información.</i>	29
3.2.1.3.	<i>Libertad de oportunidades.</i>	29
3.2.1.4.	<i>Libertad de integración.</i>	29
<b>3.3.</b>	<b><i>Herramientas Innovadas de YouTube</i></b>	<b>29</b>
3.3.1.1.	<i>YouTube Red.</i>	29
3.3.1.2.	<i>YouTube Gaming.</i>	30
3.3.1.3.	<i>YouTube Music.</i>	30
3.3.1.4.	<i>YouTube Kids.</i>	30
3.3.1.5.	<i>YouTube VR.</i>	31
3.3.1.6.	<i>YouTube Go.</i>	31
3.3.1.7.	<i>YouTube Creator Studio.</i>	31
3.3.1.8.	<i>YouTube Director.</i>	32
<b>3.4.</b>	<b><i>YouTube en Ecuador.</i></b>	<b>32</b>
<b>3.5.</b>	<b><i>YouTube y adolescentes.</i></b>	<b>33</b>
<b>3.6.</b>	<b><i>Redes sociales.</i></b>	<b>33</b>
3.6.1.1.	<i>Facebook.</i>	33
3.6.1.2.	<i>Whatsapp.</i>	34
3.6.1.3.	<i>Instagram.</i>	34
3.6.1.4.	<i>Twitter.</i>	34
<b>METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b>		<b>36</b>
Diseños y Justificación de la Metodología Seleccionada		36
Participantes		37
Herramientas de Investigación Utilizadas		38
Procedimiento de Recolección y Análisis de Datos		39
Consideraciones Éticas		41
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>		<b>42</b>
<b>DISCUSIÓN</b>		<b>44</b>
Conclusiones		45
Limitaciones del estudio		46
Recomendaciones para futuros estudios		46
<b>REFERENCIAS</b>		<b>48</b>
<b>ANEXO A: CARTA PARA RECLUTAMIENTO DE PARTICIPATES</b>		<b>53</b>
<b>ANEXO B: FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO</b>		<b>54</b>
<b>ANEXO C: HERRAMIENTAS PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN</b>		<b>57</b>
<b>ANEXO D: CARTA PARA RECLUTAMIENTO DE PARTICIPATES</b>		<b>62</b>

## INTRODUCCIÓN

Adquirir habilidades sociales depende del desarrollo humano (Lacunza & de González, 2011, pp. 160). El desarrollo humano es el estudio científico de los cambios en el individuo mediante un proceso sistemático y adaptativo, es decir, ordenado y vinculado con el fin de afrontar factores internos y externos (Papalia, Olds & Felman, 2010, pp. 4). Además, este proceso se divide en diferentes etapas periódicas: infancia, niñez temprana, niñez media, adolescencia, juventud, adultez media y adultez tardía, de las cuales, en cada una se desenvuelven áreas cognitivas, físicas y psicosociales (Papalia, Olds & Felman, 2010, pp. 6).

En la etapa de la adolescencia el constructo social es primordial, ya que de este se desarrolla la identidad de cada individuo mediante el establecimiento de metas, valores y creencias personales. La identidad es “el conjunto de rasgos propios de la persona que lo hacen único frente a los demás (Real Academia Española, 2014, <http://dle.rae.es/?id=KtmKMfe>). Además, durante la adolescencia se desarrolla las habilidades sociales, esto se ve afectado por varios factores, por ejemplo: la sociedad, situación económica o herencia (Maldonado & Hernández, 2010).

Entonces, el desarrollo eficaz de las habilidades sociales durante el desarrollo humano influencia en el logro de una personalidad saludable en la adultez. Sin embargo, en caso de no lograr el correcto desarrollo de las habilidades sociales, afecta en la competencia individual, baja autoestima, rechazo social y problemas tanto personales como laborales, provocando un desajuste en la etapa de la adolescencia (de González, Lacunza & de Chein, 2013). En efecto, el bajo desarrollo de habilidades sociales afecta al desarrollo de la persona, es por ello que se han realizado programas para prevenir o ayudar a desarrollar estas habilidades, tales como la música terapia o terapia cognitiva conductual, mejorando la autoestima, expresión emocional y comunicación del individuo (Gooding, 2011).



Se ha demostrado que YouTube promueve el desarrollo del lenguaje, la construcción de relaciones personales, estimula emociones positivas y ofrece un espacio donde los jóvenes pueden crear y expresarse en un ambiente seguro (Jiménez, et al., 2016). Incluso, según estadísticas realizadas en noviembre de 2017, existen 1,5 mil millones de usuarios de YouTube y el 91% son adolescentes, entre 13 y 17 años (Smith, 2017).

Por ello, el trabajo de investigación se enfoca en utilizar una herramienta tecnológica de fácil acceso, YouTube, para el desarrollo de habilidades comunicativas, entonces la pregunta de investigación es: ¿Cómo y hasta qué punto un canal de YouTube puede aportar en el desarrollo de habilidades sociales de un grupo de adolescentes de 14 a 17 años?

El objetivo del proyecto investigativo es realizar una nueva manera de intervención para el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes ya que investigaciones, tales como: Jiménez, García y Ayala (2016); Álvarez (2015); Forbes (2015); Burgess & Green (2013); Gómez & Carrero (2013); Erstad, Gilje & Arnseth (2013); Callejo & Gutiérrez (2014); Duncum (2011); demuestran que jóvenes utilizan YouTube como una herramienta de expresión, participación y creatividad, facilitando el desarrollo de habilidades sociales (Jiménez, García & de Ayala, 2016).

Dentro del área de la psicología, la propuesta de investigación, aporta a un avance terapéutico porque YouTube puede ser utilizado como medio de intervención ya que es una herramienta mundialmente accesible y la mayoría de usuarios son adolescentes. (Smith, 2017). Además, dentro del Ecuador, es una oportunidad de progreso tanto personal como social, ya que crea personas con alta competencia, asertividad, alta autoestima, ofreciendo un progreso en el desarrollo en la nación (Servicio de Rentas Internas, 2015).

A continuación, se dará a conocer el desarrollo de investigación de las habilidades sociales y el uso de YouTube para personas que con bajas habilidades sociales.

## **Antecedentes**

### **Historia del constructo de habilidades sociales**

Durante años anteriores no hubo investigaciones o teorías referentes a habilidades sociales. Sin embargo, se realizaron estudios con niños enfocándose a comportamientos (Jack, 1936; Murphy, Murphy & Newcomb, 1937; Page, 1936; Williams, 1935). A partir de esas investigaciones, la importancia en el estudio de habilidades sociales comienza con la obra de Salter en 1949, quien aportó con la “Terapia de Reflejos Condicionados”, apoyándose en conceptos dados por Pavlov, que indica el término de “personalidad excitatoria”, para referirse a algo similar a habilidades sociales. Continuamente, Wolpe (1958), fue el primero que emplea la palabra “asertividad” para referirse a la expresión de derechos y sentimientos (Caballo, 1983).

En 1966, Wolpe y Lazarus se refieren al entrenamiento de habilidades sociales como una manera terapéutica conductual, quienes utilizaron el concepto de “asertividad” refiriéndose a las habilidades sociales. En consecuencia, se desató una confusión entre el similar uso de habilidades sociales y asertividad. Para Fernández y Carroble (1988), el término de habilidades sociales tiene gran similitud con más palabras, como: competencia social, afectividad social y asertividad (Olivencia, 2012).

Por ello, no hay una definición concreta. Después de varios estudios, Michelson y Kazdin en 1987, se enfocan en las habilidades sociales basándose en dos conceptos: 1. Ser social es un proceso interpersonal, que incluye prestar atención a la situación actual para dar una respuesta verbal o no verbal. 2. El término de habilidades se refiere a que el ser humano está en entorno de constante aprendizaje. Entonces, las habilidades sociales son competencias interpersonales que son aprendidas y enseñadas de manera sistémica (Olivencia, 2012). En 1980, Goldstein establece una clasificación de

habilidades sociales, que son: primeras, avanzadas, de sentimientos, agresión, frente al estrés y de planificación (Peñañiel & Serrano, 2010).

De acuerdo a Caballo (1986), las habilidades sociales son un medio de comunicación de sentimientos, pensamientos, o deseos relacionado a un contexto social, dichas expresiones, por lo general, resuelven, minimiza o evita problemas. Dichas habilidades incluyen componentes emocionales y afectivos. Además, son aprendidas en el desarrollo humano, en especial en la etapa de la infancia y la adolescencia (Peñañiel & Serrano, 2010).

En conclusión, varios autores han aportado para la definición de habilidades sociales provocando discusiones o controversias entre los autores ya que cada uno defiende su teoría.

### **Uso de YouTube para adolescentes con problemas de habilidades sociales**

YouTube es un sitio web, que se utiliza en todo del mundo, en donde se puede compartir videos con el fin de ofrecer información, dentro de esta plataforma existe variedad de temas, como: cortes comerciales, noticias o videos musicales. En otras palabras, es un espacio comunicativo que promueve la interacción de varios usuarios con el objetivo de compartir videos. Según Greenfiel y Michikyan (2015), hay una estrecha relación entre redes sociales y adolescentes, es decir, los adolescentes son quienes más utilizan este sitio web. Por tanto, están al mando de información pública o privada, publicar imágenes o ideas y decidir el contenido que quieren divulgar (Madden, Lenhart, Cortesi, Gasser, Duggan & Smith, 2013).

Se ha incrementado de manera impresionante la disposición de recursos electrónicos, como: tabletas, teléfonos o computadoras. Entre 2013 y 2014, 46% de europeos de 9 a 16 años tenían un dispositivo electrónico, al igual que en Estados Unidos el 76% disponían de tabletas o teléfonos inteligentes. Alrededor del 29% preferían el uso de YouTube para mirar canales de televisión por

entretenimiento (Jiménez, et al, 2016). Entonces, el uso de YouTube ha incrementado drásticamente, lo cual promueve el uso de recursos audiovisuales (Protégeles, 2014).

Es importante recalcar que además de ser YouTube la herramienta más usada por adolescentes, también es un espacio donde se puede crear y compartir contenido generado por ellos mismos (Jiménez, 2016). De hecho, uno de los objetivos de las redes sociales, es intercambiar experiencias, sentimientos y conocimientos individuales. En el 2014, de acuerdo con Efterhar, Fullwood y Norris, por el momento los adolescentes utilizan medios visuales como un medio de presentarse a sí mismos, lo que construye la identidad de cada individuo (Jiménez, 2016).

Tal es el caso de Juan Pablo Jaramillo, YouTuber de 24 años, quien empezó a realizar videos desde el 21 de agosto de 2008. En una entrevista realizada el 21 de octubre de 2016 por Juan José Toro, Juan Pablo Jaramillo dijo:

Cuando era chiquito sí me metieron al psicólogo porque no me relacionaba con la gente. Ahí me hicieron trabajar un poco con eso, pero no del todo, porque no se me quitó la timidez. Ahora sí me considero tímido, pero cuando me grabo con la cámara siento que nadie me está viendo. Y cada vez lo supero más, aunque igual siento que hace parte de mi personalidad y de lo que le gusta a la gente de mí (Toro, 2016).

Entonces, la experiencia de Juan Pablo Jaramillo en relación a compartir videos en YouTube, hizo a un chico con bajo desarrollo de habilidades sociales, se convierta en alguien que sea capaz de hablar frente a una cámara y poco a poco él fue ganando fama. En la actualidad, él asiste a conferencias que motivan a jóvenes a que expresen sus sentimientos y no tengan miedo a decir lo que en realidad son. Además, recalca que hacer videos en YouTube fortalece su personalidad y crea una persona más segura de sí mismo (Toro, 2016).

En conclusión, YouTube ha sido utilizado por jóvenes como un medio de expresión, creación y participación, en el que pueden desarrollar habilidades sociales fortaleciendo su personalidad (Jiménez, 2016)

### **El problema**

Dentro de la psicoterapia existen un sin número de corrientes terapéuticas, tales como: el psicoanálisis, cognitiva conductual, humanista o fenomenológica (Cervone & Pervin, 2009). Sin embargo, se ha enfocado moderadamente en las terapias conductuales, tales como:

- Encarcelamiento: es una estrategia clínica especial para quienes presentan trastornos que desarrollan beneficios en la conducta, consistía en que las personas eran privadas de libertad y en grupos de personas se modificaba la conducta mediante el modelamiento; sin embargo, se ha demostrado que encarcelar a jóvenes aumenta el comportamiento antisocial.
- Terapia individual: ha resultado muy eficiente para jóvenes ansiosos, introvertidos, y psicopatía moderada; sin embargo, para jóvenes con baja ansiedad o con evidente psicopatía, dicha terapia no es eficiente; por lo tanto, no es una terapia totalmente exitosa
- Terapia grupal: resulta eficiente para personas mayores con orientación personas y social, enfrentan conflictos; pero para jóvenes menores poco sociables, esta terapia no es beneficiosa ya que no da buenos resultados.
- Modificación de conducta: se refiere al modelamiento de una conducta mediante un incentivo o reforzador. Los resultados de esta terapia son exitosos en jóvenes (Goldstein, 1989, pp. 18-20).

Entonces, por el momento se ha realizado terapias con personas que tienen bajo desarrollo de habilidades sociales, Sin embargo, la propuesta de investigación, consta en realizar una nueva manera de intervención para dichos adolescentes ya que consiste en una herramienta innovadora y accesible

para todo el mundo. Además, se ha demostrado que YouTube promueve el desarrollo comunicativo, social, y personal; incluso, estimula emociones positivas y ofrece un espacio donde los jóvenes pueden expresarse, participar y crear (Jiménez, et al., 2016).

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo y hasta qué punto un canal de YouTube puede aportar en el desarrollo de habilidades sociales de un grupo de adolescentes de 14 a 17 años?

### **Propósito del estudio**

Mediante esta investigación se dará a conocer los beneficios que tiene YouTube como medio de intervención para jóvenes con dificultades de comunicación social, además ofrece un método innovador en el ámbito psicológico como forma de tratamiento. Es decir, es una alternativa para ayudar a adolescentes a desarrollar habilidades sociales mediante una herramienta de fácil acceso, YouTube.

### **El significado del estudio**

La importancia de este estudio radica en que, además de la existencia de terapias para personas con dificultades comunicativas, tales como la terapia cognitiva conductual, YouTube también puede ser una herramienta terapéutica considerando que es mundialmente accesible y es más utilizada por adolescentes. A parte de ayudar a adolescentes, es apto para todas las edades, desde los más pequeños hasta mayores de manera que YouTube se puede conseguirse en cualquier dispositivo electrónico y es un espacio donde se puede compartir cualquier información. El proyecto investigativo, tiene como único, el hecho de que YouTube no ha sido utilizado como forma terapéutica en el Ecuador.

A continuación, se encuentra la Revisión de la Literatura dividida en cuatro partes. Esto está seguido de la explicación de la metodología de investigación aplicada, el análisis de datos encontrados, y las conclusiones y discusión.

## REVISIÓN DE LA LITERATURA

### Fuentes

La información de la revisión de la literatura proviene de libros, revistas, artículos académicos y trabajos investigativos encontrados mediante los recursos electrónicos de la biblioteca de la Universidad San Francisco de Quito, estos son: EBSCO, ProQuest, ELIBRO, ScienceDirect. Se utilizó palabras claves, como: habilidades sociales, YouTube y adolescentes. Toda la información obtenida sirvió como respaldo y fundamento para la investigación.

### Formato de la revisión de la literatura

La revisión de la literatura se realizará por tres temas principales: Adolescencia, habilidades sociales y YouTube. Estos se dividen en subtemas.

#### 1. Adolescencia.

En los pueblos primitivos el concepto de adolescencia no existía; se pasaba de la niñez a la adultez realizando ritos de iniciación ya que se desconocía el proceso de transformación de adolescente. Los ritos de iniciación a la adultez, se basada en la introducción a la cultura, tomando en cuenta experiencia de muerte y pasaje. En algunas tribus, el rito radicaba en una transmisión oral: se daba a conocer al joven un secreto hasta en rito de iniciación. Se excluía a los niños, mujeres y extranjeros (Recalde, 2011).

Luego de la iniciación, la persona empieza un momento de pasaje donde la persona cambia su aspecto. Este cambio dificultaba a las madres reconocer a sus hijos que realizaron el pasaje. Otras culturas, el rito de iniciación consiste en aislar al joven fuera de la comunidad o separa de su figura materna. Los ritos se realizaban con el propósito de que el joven se oriente en el concepto de ser hombre dentro del campo de trabajo, sexo y matrimonio; es un proceso de preparación para la vida adulta (Recalde, 2011).

En el Siglo XX, se establece a la adolescencia como una etapa diferente en el mundo occidental (Recalde, 2011). Actualmente, se define adolescencia como el conjunto de cambios físicos, cognitivos y sociales dentro de la transición entre la infancia y la adultez. El inicio se caracteriza por la pubertad, es la etapa donde el joven madura sexualmente desarrollando la capacidad de reproducción. Finaliza con plena madurez en el aspecto biológico, cognitivo, emocional y social. La adolescencia no tiene un tiempo determinado de inicio ni fin, sin embargo, estadísticamente se da entre los 11 y 19 o 20 años (Papalia, Olds, & Feldman, 2010).

### ***1.1. Desarrollo físico.***

La pubertad es los cambios físicos que indican el inicio de la adolescencia. Debido a la mayor producción de hormonas sexuales, se efectúa cambios divididos en dos partes: adrenarquía, maduración de glándulas suprarrenales, y gonadarquia, maduración de órganos sexuales (Papalia, Olds, & Feldman, 2010). En primer lugar, el aumento de segregación de andrógenos provoca en rápido crecimiento corporal, mayor grasa de piel y olor corporal. El aumento de segregación es proporcional a la grasa corporal que se necesita para la fertilidad, por eso, las niñas segregan un nivel más alto. En esta etapa se diferencia el organismo entre masculino y femenino (Papalia, Olds, & Feldman, 2010).

El desarrollo femenino empieza con el crecimiento de mamas y vello púbico, la maduración del aparato reproductor desata la primera menstruación (menarquía). Otro cambio físico es el cambio de voz, ensanchamiento de caderas, aparición de acné y sudor con olor (Berger, 2009). En el desarrollo masculino comienza con el crecimiento de testículos, pene, próstata, vello púbico, facial y axilar; al desarrollarse el aparato reproductor produce la primera eyaculación (espermarquia) (Berger, 2009). Además, a nivel físico, se ensanchan los hombros y espalda; y cambia de voz a más grave (Berger, 2009). En ambos sexos se genera el estirón del adolescente que consiste a un aumento rápido de estatura



y peso; en niñas empieza a 10 años aproximadamente y en niños empieza a los 12 o 13 años aproximadamente (Coleman & Hendry, 2003).

## ***1.2. Desarrollo cognoscitivo.***

### *1.2.1.1. Operaciones formales.*

De acuerdo a Piaget, psicólogo más influyente en aportes cognitivos, demuestra que en la adolescencia se desenvuelve las operaciones formales, son pensamiento abstracto donde existe la capacidad de dar más de un significado a un objeto concreto, se puede pasar de lo “real” a lo “posible”, imaginando varias posibilidades, escenario y considerando aspectos para solucionar un problema de manera diferente. Estos cambios de pensamiento permiten la independencia del pensamiento, desarrollo de destrezas, mejoramiento de comunicación y adquirir el papel de adulto (Coleman & Hendry, 2003).

Piaget realizó un estudio para demostrar el desarrollo cognitivo entre niños y adolescentes. Señaló que los jóvenes indicaban más hipótesis alternativas y comprobaba si estas eran asertivas para rechazar las que estaban incorrectas, a esto se le conoce como aprendizaje mediante ensayo-error. Mientras que los niños permanecían con la hipótesis inicial y no cambiaban de idea a pesar de que se haya demostrado su equivocación (Coleman & Hendry, 2003).

### *1.2.1.2. Desarrollo del lenguaje.*

En desarrollo de nuevas palabras se da a través del cambio de pensamientos abstracto ya que un adolescente toma conciencia de que un término o símbolo puede tener varios significados. Permite mayor comunicación y entendimiento con otras personas. Además, el vocabulario del adolescente es muy cambiante ya que están en constante exploración para encontrar su personalidad. El lenguaje se influencia por el género, etnia, edad, educación y sociedad (Papalia, Olds, & Feldman, 2010).

### *1.2.1.3. Pensamiento Moral.*

El ser humano mientras crece va desarrollando el pensamiento moral; al igual que altruismo y empatía. El adolescente es más social que los niños ya que se desenvuelve el pensamiento moral (Papalia, Olds, & Feldman, 2010). Las dos personas más influyentes, en investigaciones sobre el tema, son Piaget y Kohlberg. De acuerdo a Piaget, el adolescente tiene una mentalidad de idealizar un mundo mejor y la disponibilidad de poder cambiarlo. Piaget realizó dos estudios sobre la moral, la primera investigación la nombró “realismo moral”, se da cuando los niños hacen juicios objetivos sobre una cosa, el segundo estudio es la moralidad de cooperación o reciprocidad, se realizaba decisiones subjetivas. Para complementar, Kohlberg realizó estudios donde se identificó las respuestas de adolescentes frente a situaciones de aspecto moral. Se dividió en tres niveles y cada nivel en dos etapas:

- Nivel 1 (Moralidad pre-convencional): hay control externo y se debe obedecer reglas para evitar castigos o recibir recompensas.
- Nivel 2 (Moralidad convencional): se considera a las autoridades. Hay preocupación por mantener el orden social.
- Nivel 3 (Moralidad pos-convencional): Se basan en principios internos. Posibilidad de decidir entre estándares morales o conflicto (Coleman & Hendry, 2003).

Estos datos aportaron para identificar los juicios morales eran directamente proporcional a la edad, educación, coeficiente intelectual y estatus económico (Papalia, Olds, & Feldman, 2010). Sin embargo, estos estudios tuvieron varias críticas y por ello, Gilligan decide avanzar con investigaciones. Ella defiende que la moral entre hombres y mujeres es diferente. Por ejemplo, la bondad para las mujeres es la preocupación y sensibilidad por los demás, mientras que los hombres no toman en cuenta ese aspecto. Por ello, las mujeres maduran más rápido y frecuentan amistades más íntimas (Coleman & Hendry, 2003).

### ***1.3.Desarrollo social.***

#### *1.3.1.1. Identidad.*

La adolescencia se caracteriza por la búsqueda de identidad. La identidad es saber quién soy, propósito de vida y la manera en como aportar a la sociedad siendo único (Cantero, 2011). Existen varios aspectos que influyen en el desarrollo de la identidad, tales como: estilos de crianza, educación y socio-cultura. Según Erik Erikson, buscar la identidad es uno de los retos más grandes que debe enfrentar el adolescente. Erikson considera cuatro aspectos que formaba la identidad:

1. Se basa en la interacción de otros
2. Influenciada de gran manera por la sociedad o el entorno.
3. Estructurado por aspectos emocionales.
4. Es un proceso de reconocimiento y valorización personal (singularidad y autoestima) (Coleman & Hendry, 2003).

Por otro lado, Erik Erikson (1986) divide en 8 etapas al desarrollo humano basado en un estado de crisis entre dos aspectos. Durante la adolescencia, en la quinta etapa muestra la crisis entre identidad vs confusión de identidad, en caso de haber seguridad propia infantil hay una brecha fina en existir autonomía propia en la edad adulta, este efecto Erik nombre como *moria psicossocial*. Además, el adolescente pasa por un proceso de exploración de roles para encontrar su personalidad. Sin embargo, esta búsqueda se da en toda la vida, pero en la adolescencia que el periodo pico donde se establece las bases (Coleman & Hendry, 2003).

#### *1.3.1.2. Identidad sexual.*

La identidad sexual se basa en la aceptación de cambios corporales sexuales, orientación sexual y establecer vínculos de apego. El desarrollo de esta identidad se basa en el aspecto biológico y en gran

parte de la cultura (Papalia, Olds, & Feldman, 2010). Una firme sexualidad genera seguridad en sí mismo, habilidades sociales y desinhibición. Sin embargo, se puede generar diferentes géneros dependiendo de factores que influyen, tales como: familia, sociedad, educación y religión. La heterosexualidad socialmente es más común, mientras que los homosexuales, en España, son el 3,4% de hombres y 2% de mujeres. En encubrimiento de la orientación sexual ocasiona problemas de salud mental, causado por el aislamiento y discriminación de la sociedad (Moreno, 2015).

#### *1.3.1.3. Relación entre iguales.*

En la infancia el único vínculo afectivo son los padres. Sin embargo, en la adolescencia hay una búsqueda de autonomía y dependencia, obtenida por medio de la separación de los padres o núcleo familia. Empieza a formar amistades donde lo primordial es la confianza, hasta el punto de ver al amigo como una figura de confidente o cómplice. Las amistades son escogidas con características comunes al joven, como: ideología, estilo de vida o gustos. Ambos empiezan a compartir modos de vestir, expresión o comportamientos. Además, el grupo de amigos es diferente al de la niñez, ya que en este hay heterogeneidad, mientras que en la infancia es homogéneo (Herranz & Delgado, 2013).

#### *1.3.1.4. Relación con padres.*

Debido a que el adolescente busca independizarse, aumentan los conflictos familiares. También son motivo de desobediencia, cumplimiento de tareas, permisos, hora de llegada, forma de vestir o el exceso uso de tecnología. Sin embargo, el núcleo familia es el primordial apoyo del adolescente para superar todos los cambios que pasa el adolescente. Para establecer un buen vínculo de padres en la adolescencia, es necesario promover afecto y democracia creando un ambiente de seguridad (Herranz & Delgado, 2013).

## **2. Habilidades sociales.**

### **2.1. Concepto.**

La definición de habilidades sociales tiene diversos enfoques. De acuerdo con Inés Monjas, son conductas sociales adquiridas y aprendidas que genera competencia en tareas interpersonales. Dichas conductas no son parte de la personalidad. Otros enfoques, definen a las habilidades sociales como la capacidad de relacionarse con los demás de manera efectiva y satisfactoria. Entonces, son comportamientos específicos que se componen de factores conductuales, emocionales, cognitivos y comunicativos, cuando hay relación con otra persona (Rosales, Caparrós, & Molina, 2013).

Las habilidades sociales permiten expresar sentimientos, deseos y opiniones sin ser una amenaza hacia los demás. También, implica prestar atención al punto de vista del otro con respeto y educación. Por el contrario, la falta de comunicación influye en varios aspectos, como: la baja autoestima e inhibición de la persona a la sociedad (Rosales, Caparrós, & Molina, 2013). En adolescentes, contribuye al desarrollo de su propia identidad y sentimiento de pertenencia al grupo. Tomando en cuenta, los amigos son el entorno primario de socialización, donde hay libertad de expresar sus pensamientos y sentimientos; y también otros lo hagan, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales (Caballo & Verdugo, 2013).

#### *2.1.1.1. Componentes cognitivos.*

Según Caballo (2007), los procesamientos cognitivos se influyen por las situaciones y el ambiente, dentro de los componentes cognitivos crea esquemas, competencias, expectativas y valores subjetivos; y sistemas y planes de autorregulación.

Los *esquemas* mentales son estructuras que permiten la interpretación del medio ambiente. Se obtiene mediante experiencias personales o de otros (Peñañiel & Serrano, 2010). Las *competencias*

*cognitivas* es la adquisición activa de información para crear pensamientos y ejecutar una acción. Se considera competencias cognitivas al conocimiento de conductas habilidosas apropiadas, costumbres sociales, diferentes señales de respuesta, ubicarse en el lugar del otro individuo y solucionar problemas (Caballo, 2007). Por otro lado, las *expectativas*, son supuestos sobre una conducta o situación que sirve para seleccionar conductas frente a diferentes situaciones, puede darse de dos formas: conducta-resultado, se espera un resultado de acuerdo a la situación; y estímulo-resultado, depende de los estímulos habrá un resultado. Puede darse expectativas de autoeficacia, positivas y sentimientos de desamparo. Otro componente cognitivo son *las preferencias y valores subjetivos*, cada persona tiene de acuerdo a su experiencia y por ello su reacción a situaciones es diferente en cada persona (Peñañiel & Serrano, 2010).

#### *2.1.1.2. Componentes fisiológicos.*

Se ha realizado pocos estudios de investigación sobre los componentes fisiológicos de las habilidades sociales. Sin embargo, se ha determinado que cambios fisiológicos pueden alterar la comunicación, como cuando una persona ansiosa le incrementa la respiración y presión cardíaca, en efecto, su rostro enrojece y dificulta la concentración en el tema de comunicación. Por tanto, hay variedad de componentes fisiológicos, como: tasa cardíaca, respiración, presión sanguínea, flujo sanguíneo, respuesta electrodermal y electromiografía (Olivos, 2010).

#### *2.1.1.3. Componentes conductuales.*

Los comportamientos son observables y medibles en frecuencia, intensidad y duración. Dentro de las habilidades sociales. Según Caballo (1988), se identifica conductas en base a componentes no verbales, paralingüísticos y verbales (Caballo, 2013).

En primer lugar, los componentes no verbales son frecuentes en contacto con los demás. No se habla, pero el cuerpo sigue comunicándose con otros mediante gestos o movimientos corporales.

Vicente Caballo clasifica este componente en:

- Mirada: es el contacto ocular con otra persona, promueve la relación con otros y representa a prestar atención; sin embargo, el exceso de mirar genera intimidación o incomodidad.
- Dilatación pupilar: es la respuesta ante un estímulo, como cuando hay exceso de luz la pupila se contrae, también se dan ante emociones, como cuando una situación es agradable, las pupilas se dilatan, mientras que se contraen en situaciones desagradables.
- Sonrisas: puede ser como un mecanismo de ocultar una emoción o para expresar una emoción positiva generando mayor afecto en la interacción social.
- Gestos: son características observables, puede ser o no congruente con la actividad verbal.
- Expresión facial: el rostro transmite variedad de información sobre nosotros, incluso, es la parte más observable durante la interacción con los demás. En especial, expresa sentimientos mediante el movimiento de ojos, cejas, boca y frente.
- Postura: comunican actitudes, pueden ser de acercamiento o relajación/tensión dependiendo a la situación expuesta.
- Orientación corporal: es el grado en que los hombros y piernas del individuo se dirigen o desvían de la otra persona, esto significa el estatus o agrado hacia el otro. Se relaciona con la distancia y la proximidad hacia la otra persona.
- Distancia-proximidad en la interacción con otra persona. Hay más intimidad cuando existen distancias cortas; mientras que, en distancias largas, la relación es lejana.
- Auto manipulación: controlar la presentación de uno mismo muestra a los demás como se ve a sí mismo y como le gustaría que le traten.

- Asentimientos con la cabeza, son aspectos visibles, el significado depende de cada cultura. Generalmente, asentir la cabeza es una respuesta positiva; mientras que mover de manera horizontal, tiene significados contrarios.
- Apariencia personal: es el aspecto exterior del individuo. La impresión que tienen los demás se basa en la apariencia física de la persona (Caballo, 2007; pp. 86-89).

Dentro de los componentes paralingüísticos, se refiere a la comunicación verbal que armoniza el mensaje. Depende de los siguientes factores:

- Voz: depende del volumen, tono, claridad, velocidad, timbre e inflexión de la voz para que el mensaje sea entendido. Por ejemplo, un volumen bajo transmite actitudes de tristeza o timidez; mientras que un tono alto, es de seguridad, dominio, ira o alegría. Si el mensaje es dado de manera clara y pronunciando correctamente las palabras disminuye los malos entendidos, pero si hay tartamudeo aumenta la mala comunicación.
- Tiempo de habla: se enfoca en la duración de la respuesta se relaciona con la asertividad, ansiedad y capacidad de responder. Por ejemplo, hablar más de la mitad de tiempo se considera que una persona tiene habilidades sociales moderadas, mientras que una persona que habla la tercera parte de tiempo, tiene carencia de habilidades.
- Perturbación del habla: se refiere a los silencios o pausas en la conversación.
- Fluidez del habla es la pronunciación de palabras. Cuando hay trabas, vacilaciones o repeticiones es porque hay inseguridad, ansiedad o falta de interés (Caballo, 2007; pp. 89-90).

En tanto, los componentes verbales son contenidos verbales expuestos como mensajes hablados. Vicente Caballo explica que para una buena comunicación social se debe adoptar conductas positivas espontáneas, escoger el momento apropiado para hablar, ceder la palabra y saber escuchar a la otra persona. La conversación es el canal fundamental en las habilidades sociales ya que contribuye a la



relación con los demás, donde se puede expresar pensamientos, sentimientos o emociones de manera adecuada (Caballo, 2007).

## ***2.2.Desarrollo de habilidades sociales en adolescencia.***

### *2.2.1.1.Modelamiento.*

Es el mecanismo de aprendizaje mediante la imitación. Investigaciones comprueban que el modelamiento es utilizado con frecuencia debido a su efectividad y fiabilidad para adquirir, fortalecer o disminuir conductas. El aprendizaje por observación, es un tipo de modelamiento, cuando el sujeto adquiere conductas de acuerdo a la exposición de los modelos significativos (persona a imitar). Los adolescentes presentan un gran índice de aprendizaje por observación, como: forma de vestir, hablar o caminar; de acuerdo a las personas que están alrededor del individuo (Goldstein, 1989).

Las etapas de modelamiento son:

1. Atención: potencial de interés donde se elimina información innecesaria.
2. Retención o ensayo encubierto: capacidad de memorizar la codificación de conductas específicas.
3. Reproducción: poner en práctica los conocimientos (Goldstein, 1989).

### *2.2.1.2. Representación de papeles (Role Playing).*

Los adolescentes representan un papel en una situación específica. Es un método utilizado para modificar conductas. La herramienta brinda eficacia, cuando:

- Existe acuerdo en el participante
- Compromiso con la conducta a actuar
- Improvisación

- Recompensa por llevar a cabo la actividad (Goldstein, 1989).

#### *2.2.1.3. Retroalimentación del rendimiento.*

La retroalimentación aporta información sobre la conducta, es decir, proporciona reforzamiento en las habilidades ejecutadas. Existen tres tipos de reforzadores: material (dinero), social (reconocimiento en la sociedad) y auto-refuerzo (en sí mismo) (Goldstein, 1989). Esto ayuda a correlacionar la conducta deseada con la información brindada (Peñañiel & Serrano, 2010).

#### *2.2.1.4. Transferencia de adiestramiento.*

Es el enfoque de principios que brindan la selección y práctica de habilidades adquiridas. En otras palabras, conductas que se practican con mayor frecuencia, tienden a repetirse. Estudios han demostrado que cuanto más intenso sea el grado del primer aprendizaje, habrá más posibilidad de ejecutar la misma conducta. Incluso, el adaptar y repetir conductas depende de la presentación de estímulos; si estos son familiares, hay mayor seguridad (Goldstein, 1989).

### ***2.3. Bajo desarrollo de habilidades sociales.***

Según Goldstein, la deficiencia de habilidades sociales se puede clasificar en tres categorías, a la vez, se subdividen en conductas, llamados *trastornos conductuales*:

1. Agresión: son conductas verbales y físicas que producen frustración, culpa, conflictos interpersonales, perjudica a los demás, pérdida de control, enfado y soledad. Se relaciona a conductas, como: combatividad, destrucción, crueldad, desafío a autoridades, necesidad de llamar la atención y poco sentimiento de culpa. Jóvenes que presentan conductas agresivas extremas suelen tener problemas con autoridades o tribunales.

2. Retraimiento: se caracteriza por presentar conductas de desolación, temor, aislamiento, timidez, inferioridad, insatisfacción, frustración o ansiedad. En casos extremos, el diagnóstico clínico presenta trastornos neuróticos, ansiosos o fobias.
3. Inmadurez: son personas que tienen dificultad de concentrarse, torpeza, pasivos e incompetencia (Goldstein, 1989)

Los déficits del desarrollo de habilidades sociales se deben a diversos factores, como: Falta de aprendizaje debido a padecer de recursos educativos o refuerzos positivos en conductas con habilidad social. De igual manera, el castigo o cogniciones inadecuadas impiden el desarrollo de asertividad, ya que la persona presenta miedo a ser castigado, si expresa sus sentimientos, pensamientos o emociones (Peñafiel & Serrano, 2010).

### **3. YouTube.**

#### ***3.1. Historia de YouTube***

El 15 de febrero de 2005, Chad Hurley, Steven Chen y Jawed Karim crearon YouTube con la finalidad de promover una plataforma donde permita compartir videos de forma sencilla a través de internet (Oliver, 2016). El primer video compartido fue por Jawed Karim, llamado “Me at the zoo” fue grabado en el Zoológico de San Diego (García, 2015). En consecuencia, la gente empezó a usar frecuentemente esta plataforma como medio de expresión y diversión, en especial jóvenes. En noviembre de 2006, YouTube es vendida por \$1,650 millones a Google (Oliver, 2016).

Desde ese entonces, YouTube cuenta con algunas modificaciones. Una característica principal innovadora, es el acceso a visualizar videos streaming, es decir, no necesita ser descargado en el dispositivo electrónico. Otra característica, mediante el código de HTML, es posible compartir el link en otras redes sociales, como: Facebook, Twitter, WhatsApp o Instagram (Pérez & Merino, 2010); esto

permite que varias personas, compañías o empresas puedan agregar videos para que sean difundidos, provocando un crecimiento en la audiencia de YouTube (Oliver, 2016).

En la actualidad, YouTube cuenta con variedad de videos, como: películas, programas de televisión, videos personales o musicales. Ha llegado a un alto crecimiento, siendo en el 2014, la plataforma más usado a nivel mundial. En 2017, fue la cuarta red social con más usuarios activos (1,000 millones); en primero lugar se encontraba Facebook (1,57, millones de usuarios), el segundo y tercer lugar era Facebook Messenger y WhatsApp, respectivamente (We Are Social, 2017). Ahora, existe 22,909,123 usuarios de YouTube (SocialBlade, 2018). Según Statista, alrededor del 70% de usuarios de YouTube, se dedican a escuchar o ver videos musicales; 56% miran tutoriales personales, 52% entretenimiento, 31% tutoriales de marcas, 20-19% documentales y películas y 15% videojuegos y series (Statista, 2015).

### ***3.2.Fundamentos de YouTube***

El objetivo principal de YouTube es “dar voz a todas las personas y poner el mundo a su alcance” (YouTube, 2018). Se creó la plataforma con la idea de brindar la oportunidad de expresarse, a todos, alrededor del mundo (YouTube, 2018). Los valores de YouTube se basan en cuatro libertades fundamentales:

#### ***3.2.1.1.Libertad de expresión.***

Todos los individuos tienen el derecho de dar a conocer sus opiniones, libremente. YouTube se enfoca en fomentar el dialogo abierto y creativo generando nuevas voces, dimensiones y oportunidades.

### *3.2.1.2.Libertad de información.*

YouTube es una plataforma que ofrece la posibilidad de acceder a información de manera breve y sencilla. Los videos subidos a la red son educativos, con la finalidad de generar conocimiento y evidenciar acontecimientos alrededor del mundo.

### *3.2.1.3.Libertad de oportunidades.*

Ofrecer un lugar donde las personas puedan darse a conocer, desarrollar un negocio y triunfar en lo personal. Existe una plataforma llamada YouTube Creators, donde se puede desarrollar la visión de una organización, promocionar marcas y crear anuncios en canales publicitarios (YouTube, 2018).

### *3.2.1.4.Libertad de integración.*

YouTube brinda la oportunidad de encontrar comunidades de apoyo, por medio de un encuentro donde compartan intereses y gustos comunes, sin necesidad de ir a un lugar en específico. Esto es posible mediante la cobertura de internet (YouTube, 2018).

## ***3.3.Herramientas Innovadas de YouTube***

### *3.3.1.1.YouTube Red.*

Espacio que ofrece música y videos sin interrupciones, ni cortes comerciales; mirar videos sin necesidad de una conexión inalámbrica y disfrutar de programas de estrellas más populares. Incluso, las canciones se podrán reproducir en segundo plano, es decir, cuando se usa otra aplicación. Todos estos servicios se dan mediante la suscripción a YouTube mediante un dispositivo electrónico televisor, Tablet o celulares inteligentes. Sin embargo, en Ecuador aún no hay disponibilidad de este servicio (YouTube, 2018).

### *3.3.1.2. YouTube Gaming.*

Gaming fue creado exclusivamente por y para jugadores. Explora una amplia variedad de videojuegos, canales de gamers (jugadores en línea) y emisiones en vivo. Dentro de los canales más destacados se encuentra: ElrubisOMG (28 millones de suscriptores), IGN (9.439.441 suscriptores), Vegetta777 (21 millones de suscriptores), Willyrex (9, 9 millones de suscriptores), y Red Arcade (1,6 millones de suscriptores) (YouTube, 2018). Esta plataforma fue creada en el 2015 ya que los videojuegos forman parte importante para YouTube. Ryan Wyatt, director del área de juegos de YouTube, se enfocó en ofrecer un espacio donde miles de millones de aficionados puedan disfrutar de una red exclusiva para videojuegos (BBC Mundo, 2015).

### *3.3.1.3. YouTube Music.*

YouTube Music brinda canciones actualizadas y álbumes completos. La emisión de videos es ininterrumpidas y automáticas, de acuerdo al tipo de música más escuchada por el usuario. Este servicio se relaciona con YouTube Red, donde permite ver videos sin conexión y reproducción automática usando otra aplicación (YouTube, 2018).

### *3.3.1.4. YouTube Kids.*

YouTube Kids ofrece educación y diversión especialmente para niños. El objetivo de la plataforma es brindar seguridad en los videos en línea que tienen acceso los niños. YouTube utiliza filtros en los videos basándose en opiniones de los usuarios. Sin embargo, este programa cuenta con algunas dificultades al momento de filtrar y de observa videos inapropiados. Por ello, YouTube aún sigue trabajando en ese asunto, educando a los padres (YouTube, 2018).

Dentro de esta plataforma hay siete funciones: 1. Perfil, crear una cuenta parental para cuidar a los niños, 2. Bloqueo, permite bloquear videos para que el niño no tenga acceso, 3. Ver historial, controlar

los videos visualizados por el niño. 4. Control de búsqueda, 5. Reloj automático, limita el tiempo en el que pueden jugar o ver videos los niños. 5. Informe de video, reportar si un video es obsceno para el niño. 7. Mirar en TV, disfrutar YouTube Kids en la televisión (YouTube, 2018).

#### *3.3.1.5.YouTube VR.*

YouTube Virtual Reality (realidad virtual, en español) convierte cada video en una experiencia de realidad virtual, es decir, transforma a 3D los videos con la finalidad de que cada individuo vivencie y disfruta desde adentro. Incluso, brinda la oportunidad de explorar videos en formato 360° para colocar al usuario como el centro de acción de un lugar. Cuenta con audio y escenario espacial, para generar el papel principal de los individuos. Además. Es necesario la disponibilidad de un micrófono para facilitar la búsqueda de contenido en YouTube por medio de la voz del sujeto. Es una aplicación mayor usada por adolescentes (Google Play, 2018)

#### *3.3.1.6.YouTube Go.*

YouTube Go se encuentra solo disponible en India. Permite descargar videos y música para reproducirlos durante 30 días sin necesidad de conectarse a una red inalámbrica (YouTube, 2018).

#### *3.3.1.7.YouTube Creator Studio.*

YouTube Studio se enfoca en la administración de canales, permite consultar estadísticas para supervisar el rendimiento del video, realizar comentarios, recibir notificaciones de acontecimientos importantes, dirigir lista de reproducción, actualizar datos personales y foto de perfil, editar detalles del video como título, descripción e imagen personalizada y buscar contenido por medio del micrófono del dispositivo electrónico. La aplicación es disponible solo para dispositivos iOS, como iPhone e iPad (Apple Store, 2018).

### *3.3.1.8.YouTube Director.*

YouTube Director permite crear anuncios de videos de alta calidad a través de un dispositivo electrónico o con ayuda profesional. Se aconseja para crear un video publicitario elegir un espacio con iluminación, buen sonido y edición profesional. Incluso, YouTube ofrece la oportunidad de trabajar con un profesional en Estados Unidos y Reino Unido (YouTube, 2018).

### *3.4.YouTube en Ecuador.*

Dentro de los 16, 51 millones de habitantes de Ecuador, aproximadamente, 13, 47 millones son usuarios de internet (We Are Social, 2017). Según al Alexa Ranking, portal que registra el número de visitas a redes de internet alrededor del mundo, YouTube es la segunda página más visitada, seguido de Google, por los ecuatorianos (Alexa, 2018). Según Vanesa Heredia, presidenta de youtubers en Ecuador, hay aproximadamente 300 youtubers alrededor de Ecuador, como: Quito, Cunecca, Guayaquil, Ambato y Machala (Amat, 2016).

El primero encuentro de youtubers ecuatorianos se realizó en Cuenca en el 2014, llamado “Youtubizados” y “Premios Youtubizados”, organizado por estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (Quezada, 2017). En el 2017, se realizó otros encuentros en las ciudades de Quito y Guayaquil, donde se encontraron youtubers reconocidos de Ecuador y Latinoamérica; tales como: El Bananero, La Divaza, Lonrot, Manciano Tech, Anthony Swag (El Universo, 2017; El Comercio, 2017).

Dentro de la lista de canales con más suscriptores a nivel mundial, Enchufe.tv se encuentra en posición 44 con 16.610.149 de suscriptores (Andrik, 2018). Enchufe.tv es un canal ecuatoriano de entretenimiento que ofrece sketches cómicos, se caracteriza por usar el lenguaje ecuatoriano, especialmente quiteño. Los miembros del canal, estudiantes y egresados del Instituto Incine, especifican que es un espacio creativo y libre de expresión (El Tiempo, 2012). En el 2015, participaron



por primera vez en YouTube Rewind, video realizado por YouTube donde se reúnen youtubers reconocidos a nivel mundial por sus videos exitosos (El Universo, 2015).

### ***3.5.YouTube y adolescentes.***

La mayoría de usuarios de YouTube son jóvenes, llamados “nativos digitales”, debido al fácil acceso a dispositivos electrónicos desde edades tempranas (Quezada, 2017). Incluso, YouTube es una plataforma que se adecua a los gustos de los adolescentes ya que es una herramienta visual donde hay información más fácil de entender a menor tiempo en formato de video; es decir, es distinto a Google u otros recursos donde se encuentra archivos en PDF o documentos escritos (El Universo, 2017).

Incluso es un medio donde los jóvenes pueden expresarse y darse a conocer. Draw My Life, consiste en grabar historias personales en forma de dibujos, únicamente se necesita un marcador, una hoja y la mano del youtuber. Durante el 2013, este fenómeno se hizo viral y varios youtubers tendieron a contar sus vidas por medio de este método, especialmente adolescentes. En la mayoría de videos se revelaba información sobre infancia y adolescencia desastrosa. Por lo tanto, encuentran a YouTube como un medio de expresión de malestares e incluso como medicamento para sus males (El Universo, 2013).

### ***3.6.Redes sociales.***

Las redes sociales son parte de nuestra vida cotidiana, cada día se le dedica más tiempo a estos servicios utilizados como medio de comunicación e interacción (Quezada, 2017).

#### ***3.6.1.1.Facebook.***

En 2004, Mark Zuckerberg creó Facebook para uso exclusivo de estudiantes de la Universidad de Harvard como una red social, pero llegó a ser exitosa y actualmente, es accesible a nivel mundial (Sans, 2009). Cada usuario dispone de un muro biográfico donde puede compartir fotos y videos en vivo, realizar comentarios, postear estados, añadir amigos, conocer gente, chatear, realizar video llamadas y

crear grupos y páginas (Sans, 2009). El número total de usuarios de Facebook en Ecuador, es cerca de 10,00 millones al mes, 91% acceden por medio de celulares, 48% son mujeres y 52% hombres (We Are Social, 2017).

#### *3.6.1.2.Whatsapp.*

En 2009, Jan Koum fundó WhatsApp; en junio del mismo año llegó a tener 250 000 usuarios. En 2014, la aplicación rompió record en mensajes circulados al día. Entonces, Facebook, decidió comprar la compañía por \$19,000 millones. Actualmente, la aplicación está disponible para dispositivos telefónicos como: Android, BlackBerry, iOS; para acceder el usuario debe registrarse con su número de teléfono y automáticamente se sincroniza con sus contactos. Además, WhatsApp ofrece la oportunidad de enviar y recibir mensajes instantáneos, audios, imágenes y videos; crear grupos y compartir mensajes entre ellos (Díaz, 2014). En el 2015, se añadió la opción de realizar llamadas de voz y video llamadas (García & Martínez, 2015).

#### *3.6.1.3.Instagram.*

En el año 2010, Kevin Systrom creó la aplicación de Instagram. En 2012, Facebook compra por \$1000 millones. Instagram es una red social que permite compartir fotos y videos, realizar comentarios y etiquetar a personas. Se diferencia a las demás redes sociales por permitir subir fotos en forma cuadrada y redondeada en los filos en honor a la Kodak Instamatic y fotografías Polaroid (Mateo, Frade & Soto, 2013). En el 2016, Instagram incrementa la opción de realizar historias que consisten en subir contenidos ya sea fotos o videos durante un día (Gutiérrez, 2016)

#### *3.6.1.4.Twitter.*

Jack Dorsey creó Twitter en el 2007 con el fin de compartir mensajes cortos de textos, con ello, aparecieron los términos de tweet y twittear que es sinónimo de publicar un mensaje. Incluso la Real

Academia Española incremento en el diccionario los términos tuit, tuir, tuitear y tuitero. Por otro lado, Twiter es una red social mayormente usada por adolescentes como medio de entretenimiento, y sobre todo, es fuente de información de artistas preferidos (García & Martínez, 2015).

## METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Después de haber realizado la revisión de la literatura se proseguirá con detalles de la metodología del presente proyecto de investigación. En consideración a la pregunta de investigación, ¿Cómo y hasta qué punto un canal de YouTube puede aportar en el desarrollo de habilidades sociales de un grupo de adolescentes de 14 a 17 años?, se ha diseñado una investigación cuantitativa y se medirá a través de la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein.

### **Diseños y Justificación de la Metodología Seleccionada**

Como se mencionó anteriormente, la presente investigación tiene como objetivo determinar el desarrollo de habilidades sociales por medio de YouTube como forma terapéutica, por ende, se estableció el tipo de investigación cuantitativa, ya que, se espera explorar a profundidad el fenómeno. La metodología de enfoque cuantitativo se utiliza para consolidar creencias desarrolladas de forma lógica y constituir con exactitud patrones de conducta de la población (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Así mismo, en el enfoque cuantitativo hay una realidad que descubrir. Por tanto, existen dos realidades: subjetiva y objetiva, la realidad subjetiva es interna y se compone de varias realidades y significados como percepciones, creencias y experiencias; mientras que la realidad objetiva, externa son creencias que se obtiene sobre algo, por ejemplo, la autoestima. En la metodología de investigación cuantitativa se parte de la realidad subjetiva para obtener una segunda realidad objetiva (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

La metodología cuantitativa se considera adecuada para el presente estudio debido a que por medio de la recolección de datos se logra probar la hipótesis que se planteó, obteniendo datos numéricos y analizando con métodos estadísticos se identificará el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes. Para empezar, es necesario medir las variables de forma numérica para probar la hipótesis sometida a prueba (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). En este caso, a través de la Escala de

Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein se medirá de manera numérica las habilidades sociales de personas; es una Escala que tiene relación en medir seis tipos de habilidades sociales: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades frente al estrés y habilidades de planificación; es decir, mide las conductas de acuerdo a la exposición de situaciones; además, la evaluación dura alrededor de 15 a 20 y es apta para personas mayores de 12 años. Con esta escala se podrá determinar el desarrollo de habilidades con la implementación de YouTube como medio terapéutico con el fin de identificar la eficacia de esta herramienta.

Además, el diseño del estudio no experimental de manera longitudinal o evolutiva, consiste en analizar cambios en determinadas variables durante un tiempo fijo (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Por ello, existen dos tipos de variables, independiente y dependiente; la variable dependiente no se manipula; mientras que la variable independiente si es posible manipularla. Dicha manipulación provoca dos niveles de estudio: presencia y ausencia de la variable; a la vez, se trata de dos grupos de estudio, grupo experimental se emplea la variable independiente, en este caso es implementación de YouTube; y grupo control es la ausencia de la variable, no se aplica YouTube (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). En tanto a la variable dependiente debe ser medible de forma adecuada, válida y confiable (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). En este caso, es la obtención de datos numéricos de Habilidades Sociales por medio de la escala de medición.

## **Participantes**

Para la realización del presente estudio, se aplicará en un colegio Particular de la ciudad de Otavalo, con estudiantes de 4to y 5to curso que tengan entre 14 a 17 años, en total son 180 adolescentes. Los sujetos para la investigación se seleccionarán lo más homogénea posible, en tanto al sexo 50% de jóvenes hombres y 50% mujeres, para evitar sesgos. La muestra se selecciono es por conveniencia ya que es un centro educativo cercano y accesible para el presente estudio. Además, la participación de

cada individuo se obtendrá con autorización del instituto y de los padres del menor de edad. Se decidió tomar esta muestra ya que se considera un número representativo. Es necesario que los participantes muestren un coeficiente bajo de habilidades sociales, resultado de la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales.

Dentro de los criterios de inclusión de participantes, se considera que los individuos deben tener entre 14 a 15 años de edad, hombre y mujer, presentar cierto rasgo de dificultad en habilidades sociales y estudiar en el colegio donde se realizará el presente estudio. Por otro lado, los criterios de exclusión de los participantes son que los sujetos no presenten dificultad de habilidades sociales, no tengan el rango de edad solicitado y que no estudien en el colegio de la investigación.

### **Herramientas de Investigación Utilizadas**

Las herramientas de investigación que van a ser ejecutadas en el presente estudio es la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein.

La Escala consiste en 50 ítems que tiene relación en medir seis tipos de habilidades sociales: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades frente al estrés y habilidades de planificación; es decir, mide la habilidad que se da frente a diferentes situaciones. La tiene una duración de entre 15 a 20 minutos a individuos de 12 años en adelante. La aplicación puede ser de forma individual y grupal. Por otro lado, la validez de la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales presenta una correlación positiva y de significancia alta,  $p < 0,001$ . Además, en la prueba test-re test, periodo de 4 meses, se obtuvieron resultados a través del Coeficiente de Pearson de “ $r$ ”= 0,6137 y “ $t$ ”= 3,011, es decir, es significativa a  $p < 0,01$ . Así mismo, tiene una alta confiabilidad ya que el Coeficiente Alpha de Cronbach es igual a 0,9244 (Goldstein, 2002). Por tanto, la Escala si se puede aplicar para identificar habilidades sociales ya que presenta alta validez y confiabilidad.

Escala de Evaluación de Habilidades Sociales adjunto en Anexo C.

### **Procedimiento de Recolección y Análisis de Datos**

Para el reclutamiento de los participantes, en primer lugar, se solicitará la autorización de parte de la unidad educativa para el desarrollo del estudio; luego, se contactará con los representantes de los adolescentes para entregarles una carta de reclutamiento a los representantes que consiste en información sobre aspectos de la investigación, documento adjunto en el Anexo A. Después, se hará llegar el consentimiento informado para la autorización de los hijos en el estudio, Anexo B. Una vez firmado el consentimiento informado por los representantes de los participantes, a los adolescentes se dará a conocer los aspectos que consiste la investigación mediante una carta, Anexo D.

La recolección de datos se ejecuta por medio de procedimientos estandarizados y probados científicamente, debido a que la recolección de datos se basa en mediciones, se representa mediante números y se debe analizar con métodos estadísticos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). El método aplicado en la presente investigación es test-retest, consiste en emplear dos veces la escala de evaluación, antes y después de aplicar YouTube (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Entonces, en la primera parte, antes de utilizar la plataforma virtual, los resultados de la escala serán codificados y determinarán el nivel de habilidades sociales. Durante 6 meses, los participantes subirán videos personales a una cuenta de YouTube; luego se volverá a tomar la escala.

Los resultados de la escala deben ser codificados a un valor numérico, por tanto, se analizarán de acuerdo al puntaje obtenido de correlaciones y clasificación de cada subescala. En la Tabla 1 se detalla la categoría de acuerdo al puntaje. Mientras que en la Tabla 2 muestra el puntaje máximo según cada subescala.

**Tabla 1. Categoría según puntaje**

CATEGORIA	PUNTAJE
Excelente Nivel	205 a+
Buen Nivel	157 - 204
Normal Nivel	78 - 156
Bajo Nivel	26 - 77
Deficiente Nivel	0 - 25

**Tabla 2. Puntaje máximo según subescala**

SUBESCALA	PUNTAJE MÁXIMO	NÚMERO DE ÍTEM
Habilidades Sociales Básicas	32	1 al 8
Habilidades Sociales Avanzadas	24	9 al 14
Habilidades Relacionadas con los sentimientos	28	15 al 21
Habilidades Alternativas a la Agresión	36	22 al 30
Habilidades para hacer frente al Estrés	48	31 al 42
Habilidades de Planificación	32	43 al 50

Una vez codificados los datos, se selecciona un programa para realizar el análisis, se utilizará el programa estadístico SPSS (Statistical Product and Service Solutions). Seguidamente, se evaluará la confiabilidad y validez obtenidas por el instrumento de medición. Además, mediante los resultados se podrá determinar la aprobación o anulación de la hipótesis de la investigación



## **Consideraciones Éticas**

Para realizar esta investigación se usará todas las consideraciones éticas del individuo. Antes de comenzar la investigación, a los participantes se lea entregará una carta de invitación para el estudio. Además, los padres de los participantes menores de edad, podrán contactarse con el investigador en caso de haber inquietudes, y también, deberán firmar el consentimiento informado. En el consentimiento informado se detalla el objetivo del estudio, brinda indicaciones de la manera más sencilla, expone que la persona es libre de aceptar a realizar el estudio. Incluso, recalca que el individuo tiene derecho a negarse o retirarse en cualquier momento del estudio. La investigación es totalmente anónima, la única información que se solicitara es la edad. Se debe acentuar que los resultados no son importantes en forma individual, sino grupal, ya que los resultados serán generalizados. El investigador está a cargo de reducir riesgo o consecuencias negativas. Además, la investigación se ejecuta por motivos académicos.

Documento adjunto en el Anexo B.

## RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados que se espera en el presente estudio de investigación es conseguir efectivamente la utilización de YouTube como herramienta terapéutica para desarrollar habilidades sociales en adolescentes ecuatorianos, teniendo en cuenta que YouTube se considera una plataforma mayormente utilizada por adolescentes.

Con el presente trabajo de investigación se observará y determinará el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes que tienen un nivel bajamente moderado, obtenido a través de la escala de evaluación, con la implementación de YouTube como un medio terapéutico. Entonces, los resultados esperados en la primera prueba aplicada al grupo de control son, como anteriormente se describió que la escala se divide en 6 sub-escalas, en la primera sub-escala de habilidades sociales básicas, se estima un puntaje mínimo de 8 puntos, donde demuestra que tiene un coeficiente extremadamente bajo de capacidades de poder escuchar, comenzar una conversación, preguntar, agradecer, presentarse o mantener la conversación. Mientras que en el re test, aplicado al mismo grupo, intrasujetos, lo ideal sería obtener resultados altos (máximo 32 puntos) que demuestran alta capacidad en el desarrollo de habilidades sociales básicas.

La segunda sub-escala determina las habilidades sociales avanzadas que consiste en pedir ayuda, participar activamente, dirigir, reconocer errores y convencer a los demás. Los resultados de la primera aplicación del test, se esperan resultados bajos, el mínimo es 6 puntos que demuestran un bajo desarrollo en habilidades avanzadas; mientras que en el re-test aplicado al grupo después de haber implementado YouTube, se estima obtener datos numéricos más altos de la anterior prueba, máximo de 24 puntos, en relación a los ítems que miden dichas habilidades, demostrando que los sujetos muestran el dominio en capacidades sociales avanzadas.

En tanto a los resultados de la tercera sub-escala, el mínimo son 7 puntos, en el primer grupo de control, demuestra que tiene déficits es habilidades relacionadas con los sentimientos, como: autoconocimiento de sentimientos, empatía, expresar sentimientos adecuados a la situación, controlar el miedo o enfrentarse con el enojo de los demás. Luego de haber implementado YouTube como medio terapéutico para el desarrollo de habilidades, se espera que los resultados sean más altos, máximo 28 puntos, considerando los siete ítems (pregunta 15 y 21 de la escala).

Los resultados del primer grupo, en base a la cuarta sub-escala, se espera obtener un mínimo de 9 puntos, demuestra que tienen bajos niveles de habilidades alternativas a la agresión, conductas como: compartir, apoyar, negociar, pedir permiso, auto controlarse, defenderse, responder a bromas, evitar problemas y peleas. Mientras que en el re.-test, el puntaje máximo es 36 puntos, muestra alto desarrollo en estas habilidades.

En la quinta sub-escala el mínimo son 12 puntos, resultados de primer test demuestran que hay bajo desarrollo de habilidades frente al estrés, como: quejarse, responder a una queja, no avergonzarse, defender a los demás, actuar ante el fracaso, actitud frente a la acusación o trabajar frente a presiones grupales. Mientras que en el re-test el máximo es 48 puntos indica que hay alto desarrollo de estas habilidades.

Finalmente, la quinta sub-escala se puede obtener un mínimo de 8 puntos de habilidades de planificación que indican un déficit en conductas como: toma de decisiones, buscar causa de problemas, auto conocerse, informarse, resolver problemas, organizarse y concentrarse en tareas. Mientras que el puntaje máximo, 32 puntos, demuestran alto desarrollo de habilidades de planificación. En fin, el mayor resultado en el total de la escala es la obtención de 205 o más que demuestra un excelente nivel en habilidades sociales, mientras que el puntaje mínimo, 0 a 25, indica que hay deficiencia.

## DISCUSIÓN

Mediante los resultados esperados, descritos anteriormente, se podría responder la pregunta de investigación del presente estudio, ¿Cómo y hasta qué punto un canal de YouTube puede aportar en el desarrollo de habilidades sociales de un grupo de adolescentes de 14 a 17 años? En otras palabras, se puede afirmar que YouTube puede ser útil como herramienta terapéutica, debido a que se ha demostrado que YouTube promueve el desarrollo del lenguaje y comunicación, estimula emociones positivas en el individuo, incluso ofrece la oportunidad de crear nuevas relaciones con personas de alrededor del mundo; cabe recalcar, que es una plataforma donde los jóvenes pueden expresarse de manera segura y es un espacio donde pueden ejercer su creatividad dentro del contenido de video (Jiménez, et al., 2016). Ciertos puntos, se dictan a favor para que YouTube sea una buena herramienta para desarrollar habilidades sociales en adolescentes, dictando a favor de la pregunta de investigación.

Según McQuail (2000), el motivo de usar redes sociales es para satisfacer necesidades de la sociedad y personales, tales como: obtener información, recibir consejos, aumentar la seguridad personal, desarrollar empatía, contactarse con los demás, desahogo emocional o escaparse de los propios problemas (Lavado, 2013). Por ello, dichas necesidades son totalmente aplicables para YouTube. Dado los resultados deseados, demuestran que YouTube podría ser una herramienta útil para que adolescentes desarrollen las habilidades sociales porque es un lugar adecuado para recibir seguridad de sí mismo. Tal aspecto, es primordial para la búsqueda de identidad que pasa el adolescente ya que permite formar una personalidad adecuada que se fundamentara durante toda su vida (Papalia, 2010)

Además, debido a que YouTube es una plataforma donde promueve que los adolescentes se expresen, con los resultados se espera que esta herramienta sea eficaz para el desarrollo de habilidades sociales; aprobando la hipótesis de la investigación. Cabe recalcar que cerca del 91% son usuarios

adolescentes, entre los 13 a 17 años (Smith, 2017). Es decir, es una plataforma mayormente utilizada por jóvenes similares que cumplen el mismo rango de edad.

Por último, otro beneficio de la plataforma es la capacidad de promover el desarrollo de la personalidad y crea una persona más segura de sí mismo (Toro, 2016).

Se fundamenta en la medición de la Escala de Habilidades Sociales de Arnold Golstein mediante el re-test, el cual tiene una alta confiabilidad, al tomar la primera prueba, los estudiantes muestran puntajes bajo lo que significa que tiene un déficit de habilidades sociales; mientras que en el re-test los puntajes aumenta ya que se implementó YouTube durante 6 meses para que los individuos aumenten sus capacidades. Esta recolección se lleva a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica, es decir, implementar la Escala de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein; para que esta investigación sea creíble y aceptada por otros investigadores, debe demostrarse que se siguieron tales procedimientos.

## **Conclusiones**

En conclusión, YouTube es una plataforma donde promueve que los adolescentes se expresen, se comuniquen y desarrollen emociones positivas hacia los demás; dando puntos a favor sobre el uso de esta plataforma como forma terapéutica, es decir, con los resultados se espera que esta herramienta sea eficaz para el desarrollo de habilidades sociales; aprobando la hipótesis de la investigación. Además de ser una plataforma libre de expresión, también promueve que los adolescentes desarrollen su creatividad y seguridad de sí mismo; lo cual es fundamental en esta etapa de búsqueda de identidad; ya que una identidad “sana” permite al adolescente beneficios a largo plazo, como: toma de buenas decisiones, éxito laboral, desenvolvimiento personas, establecimiento de metas grandes, entre otros.

### **Limitaciones del estudio**

Una de las limitaciones concurrentes en el presente estudio de investigación es el número de participantes ya que se considera una muestra mayormente significativa cuando hay menor margen de error y es altamente representativa a la población. Incluso, debería ser igual en todas las provincias o ciudades para generalizar en Ecuador. Otra limitación, es la edad de los participantes ya que el bajo desarrollo de habilidades se puede dar desde edades tempranas o escolares, es decir, existe un sesgo en la población, ocasionando una discrepancia a una muestra significativa de personas con déficits en estas habilidades. De igual manera, cabe recalcar que YouTube no ha sido utilizado terapéuticamente dentro de Ecuador para el desarrollo de habilidades sociales, es decir, no es un tema estudiado exhaustivamente. Sin embargo, se ha utilizado terapias diferentes para el desarrollo de dichas habilidades, tales como: terapia cognitiva-conductual.

En el área metodológica, las limitaciones presentes, es que existe una amplia variedad de medición de habilidades sociales lo que perjudica en la significancia de los resultados. La aplicación de dicha investigación también se verá afectado dependiendo de la cultura y la accesibilidad de redes sociales, ya que en ciertos lugares menos civilizados es difícil obtener internet.

### **Recomendaciones para futuros estudios**

Considerando la revisión de literatura y el diseño metodológico se recomienda usar una muestra más amplia y representativa por cada provincia para después utilizar los datos y generalizarlos a nivel nacional. Un tema interesante de investigación, que complementa el presente estudio, es identificar la influencia de YouTube dentro de Ecuador en adolescentes, considerando aspectos de aspectos positivos y negativos sobre la plataforma.

Por último, una recomendación más, es utilizar información lo más actualizada posible ya que YouTube es una plataforma que tiene varias actualizaciones por cada día, de igual manera, es un tema interesante de investigación que podría ayudar a varias vidas.

## REFERENCIAS

- Alexa. (2018). *Top Sites in Ecuador*. Versión en línea: <https://www.alexa.com/topsites/countries/EC> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018).
- Álvarez Gandolfi, F. (2015). “Jóvenes y plataformas digitales. Usos educativos de YouTube en talleres de Comunicación para el nivel secundario”. Congreso IX Guide; Universidad del Salvador (USAL), Buenos Aires,
- Amat, J. (4 de junio de 2016). Los youtubers ecuatorianos están en la retina del mundo cada vez más. *El Telégrafo*. Versión en línea: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/guayaquil/10/los-youtubers-ecuatorianos-estan-en-la-retina-del-mundo-cada-vez-mas> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)
- Andrik (24 de febrero de 2018) *Lista de los canales con más suscriptores del mundo*. Versión en línea: [http://es.youtube.wikia.com/wiki/Lista\\_de\\_los\\_canales\\_con\\_m%C3%A1s\\_suscriptores](http://es.youtube.wikia.com/wiki/Lista_de_los_canales_con_m%C3%A1s_suscriptores) (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- Apple Store (2018). *App Store Preview: YouTube Studio*. Versión en línea: <https://itunes.apple.com/us/app/youtube-creator-studio/id888530356?platform=iphone&preserveScrollPosition=true#platform/iphone> (Fecha de consulta: 5 de marzo de 2018)
- Baztán, Á. A. (Ed.). (1994). *Psicología de la adolescencia* (Vol. 14). Marcombo.
- BBC Mundo. (27 de agosto de 2015). *¿Qué busca YouTube con su nueva plataforma de videojuegos?* Versión en línea: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150826\\_tecnologia\\_videojuegos\\_youtube\\_nueva\\_plataforma\\_mes](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150826_tecnologia_videojuegos_youtube_nueva_plataforma_mes) (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)
- Berger, K. S. (2009). *Psicología del desarrollo: adultez y vejez*. Ed. Médica Panamericana.
- Burgess, J. & Green, J. (2013). YouTube: Online video and participatory culture. *John Wiley & Sons*
- Caballo, C., & Verdugo, M. Á. (2013). *Habilidades sociales. Programa para mejorar las relaciones sociales entre niños y jóvenes con deficiencia visual y sus iguales sin discapacidad*. ONCE.
- Caballo, V. E. (1983). Asertividad: definiciones y dimensiones. *Estudios de psicología*, 4(13), 51-62.
- Caballo, V.E. (1986). Evaluación de las habilidades sociales. Madrid: Pirámide.
- Callejo G. J. & Gutiérrez B. J. (2014). “La comunicación de los jóvenes adolescentes en las redes sociales”. *Doxa Comunicación* 19: 11-29.



- Cantero, M., et al. (2011). *Psicología del Desarrollo Humano: Del nacimiento a la vejez. España: Club Universitario.*
- Cervone, D., & Pervin, L. A. (2009). *Personalidad teoría e investigación.* Editorial el Manual Moderno.
- Coleman, J. C., & Hendry, L. B. (2003). *Psicología de la adolescencia.* Ediciones Morata.
- De González, E. N. C., Lacunza, A. B., & de Chein, A. E. E. (2013). Habilidades sociales en contextos urbanos y rurales. Un estudio comparativo con adolescentes. *Psicogente, 16(29)*, pp. 103-117.
- Díaz, J. (2014). *El WhatsApp como herramienta de intervención didáctica para fomentar el aprendizaje cooperativo.* Versión en línea: <http://eprints.rclis.org/23597/1/WhatsApp.pdf> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018).
- Duncum, P. (2011). "Youth on YouTube: Prosumers in a peer-to-peer participatory culture". *The International Journal of Art Education 9(2)*, pp. 24-39.
- El Comercio (13 de marzo de 2017). *YouTubers se reunirán este 18 de marzo en Guayaquil.* Versión en línea: <http://www.elcomercio.com/tendencias/encuentro-youtubers-elbananero-guayaquil-youtube.html> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- El Tiempo (23 de enero de 2012). *Enchufe.tv, un canal producido en Ecuador.* Versión en línea: <http://www.eltiempo.com.ec/noticias/novedades/23/280174/enchufe-tv-un-canal-producido-en-ecuador> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- El Universo (11 de febrero de 2017). *Una cita de youtubers en Quito.* Versión en línea: <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2017/02/12/nota/6043075/cita-youtubers-capital> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- El Universo (12 de marzo de 2017). *Youtubers con más presencia en el país.* Versión en línea: <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/12/09/nota/5289129/enchufetv-se-codea-youtubers-mas-populares-mundo> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- El Universo (16 de septiembre de 2013). *Jóvenes dibujan su historia por YouTube.* Versión en línea: <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2013/09/16/nota/1453571/jovenes-dibujan-su-historia-youtube> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- El Universo. (9 de diciembre de 2015). *Enchufetv se codea con los youtubers más populares del mundo.* Versión en línea: <https://www.eluniverso.com/vida->

estilo/2015/12/09/nota/5289129/enchufetv-se-codea-youtubers-mas-populares-mundo (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018).

Forbes México (2015). Los 10 youtubers más ricos del mundo. 16 October. Versión en línea: <http://www.forbes.com.mx/los-10-youtubers-mas-ricos-del-mundo/> (Fecha de consulta: 30 de nov. de 2017)

García, I. (2015). 10 años de YouTube: un repaso por la historia del coloso de los videos online. *YouTubers*. Versión en línea: <http://edwin110nl37.blogspot.com/2015/10/youtube-y-youtubers-10-anos-de-youtube.html> (Fecha de consulta: 24 de febrero de 2018)

García, T., & Martínez, J. (2015). Redes sociales y dispositivos móviles en la comunicación de los estudiantes de educación secundaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(3).

Goldstein, A. (2002). *Escala de Habilidades Sociales*. Biblioteca de Psicometría.

Goldstein, A. P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia: un programa de enseñanza*. Martínez Roca.

Gómez, C. C., & Calvo, M. C. (2005). Habilidades sociales en adolescencia: un programa de intervención. *Revista profesional española de terapia cognitivo-conductual*, 3, 1-27

Gómez, J.I & Carrero, J. (2013). “El empoderamiento digital de niños y jóvenes a través de la producción audiovisual”. *AdComunica* Versión en línea: <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/109> (Fecha de consulta: 30 de nov. de 2017)

Gooding, L. F. (2011). The effect of a music therapy social skills training program on improving social competence in children and adolescents with social skills deficits. *Journal of music therapy*, 48(4), 440-462.

Google Play. (2018). *YouTube VR*. Versión en línea: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.youtube.vr&hl=en#details-reviews> (Fecha de consulta: 15 de marzo de 2018)

Gutiérrez, O. (2 de agosto de 2016). *Instagram Stories: cómo funciona el clon de Snapchat*. Versión en línea: <https://www.cnet.com/es/como-se-hace/instagram-stories-como-usar-publicar/> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)

- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México: Mc Graw Hill
- Herranz, P., & Delgado, B. (2013). *Psicología del Desarrollo*. Madrid, España: Sanz y Torres.
- Jiménez, A. G., García, B. C., & de Ayala, M. C. L. (2016). Adolescents and Youtube: creation, participation and consumption. *Revista Prisma Social*, 60-89.
- Lacunza, A., & de González, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12(23).
- Lavado, A. (2013). El consumo de YouTube en España. *Global Media Journal México*, 7(14).
- Madden et al. (2013). Teens, social media, and privacy. Versión en línea: <http://www.pewinternet.org/Reports/2013/Teens-Social-Media-And-privacy.aspx>
- Maldonado, A. & Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia, Revista de Ciencias Sociales*. 17(53), pp. (229-251).
- Mateo, R. C., Frade, A. T., & Soto, A. C. (2013). Instagram, la imagen como soporte de discurso comunicativo participado. *Vivat Academia*, 15(124), 68.
- Moreno, A. (2015). *La adolescencia*. Editorial UOC.
- Olivencia, J. J. L. (2012). El desarrollo de habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgo de exclusión. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*.
- Oliver, B. (3 de noviembre de 2016). La historia de YouTube: el éxito de los videos en Internet. *AboutEspañol*. Versión en línea: <https://www.aboutespanol.com/la-historia-de-youtube-3202346> (Fecha de consulta: 24 de febrero de 2018)
- Olivos, X. (2010). *Entrenamiento De Habilidades Sociales para la Integración Psicosocial de Inmigrantes*. Memoria para optar al grado de Doctor. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. págs. 126-127
- Papalia, D., & Olds, S. y Feldman, R. (2010) *Desarrollo humano*. México: McGraw Hill
- Papalia, D., Olds, S. & Feldman, R. (2010). *Desarrollo humano*. Undécima edición. México D.F: McGraw Hill
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2010). *Habilidades Sociales*. Madrid-España. Editorial Editex.
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2010). *Habilidades Sociales*. Madrid-España. Editorial Editex.

- Pérez, J. & Merino, M. (2010). Definición de YouTube. Versión en línea: <https://definicion.de/youtube/> (Fecha de consulta: 24 de febrero de 2018).
- Quezada, J. (2017). *Los youtubers en Ecuador*. Versión en línea: <http://eprints.rclis.org/32298/> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)
- Real Academia Española. (2014). *Identidad*. 23 ed. Versión en línea: <http://dle.rae.es/?id=JvGWgMw> (Fecha de consulta: 18 de dic. de 17).
- Recalde, M. M. (2011). *Salud y adolescencia*. Ediciones del Aula Taller.
- Rosales J. Caparròs, B. & Molina, I. (2013). *Habilidades sociales*. McGraw-Hill España
- Sans, A. G. (2009). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo: una experiencia con Facebook. *Re-Presentaciones: Periodismo, Comunicación y Sociedad*, (5), 48-63.
- Servicio de Rentas Internas. (2015). La nueva economía en la nueva constitución del Ecuador. *Quito, Ecuador*. Versión en línea: [https://cef.sri.gob.ec/pluginfile.php/16810/mod\\_page/content/138/La%20Nueva%20Economia.pdf](https://cef.sri.gob.ec/pluginfile.php/16810/mod_page/content/138/La%20Nueva%20Economia.pdf) (Fecha de consulta: 30 de nov. de 2017)
- Smith, C. (2017). *160 Amazing YouTube statistics and facts (November 2017): by the numbers*. Business Statistics Fun Gadgets. Versión en línea: <https://expandedramblings.com/index.php/youtube-statistics/> (Fecha de consulta: 30 de nov. de 17)
- SocialBlade. Com (2018). *Analytics made easy*. Versión en línea: <https://socialblade.com/> (Fecha de consulta: 28 de febrero de 2018)
- Statista (2015). *Principales usos de YouTube entre los internautas en España en 2015, por el tipo de actividad*. Versión en línea: <https://es.statista.com/estadisticas/511370/principales-usos-de-youtube-entre-los-usuarios-en-espana/> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)
- Toro, J. (2016). *Daniel Samper Ospina está siendo oportunista: una entrevista con el YouTube Juan Pablo Jaramillo*. Versión en línea: [https://www.vice.com/es\\_co/article/zna48a/juan-pablo-jaramillo-youtuber-gay-entrevista-jaramishow](https://www.vice.com/es_co/article/zna48a/juan-pablo-jaramillo-youtuber-gay-entrevista-jaramishow)
- We Are Social. (27 de enero de 2017) *Digital in 2017: South América*. Versión en línea: <https://es.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-south-america> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)
- YouTube (2018). *Gaming*. Versión en línea: <https://gaming.youtube.com/> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)
- YouTube (2018). *Información sobre YouTube*. Versión en línea: <https://www.youtube.com/intl/es/yt/about/> (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2018)

**ANEXO A: CARTA PARA RECLUTAMIENTO DE PARTICIPANTES**

Estimado representante:

Su hij@ ha sido invitad@ a participar en un estudio acerca de YouTube como un medio de intervención para el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes. La metodología que utiliza el estudio se basa en la implementación de la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein, aplicado dos veces, antes y después del estudio. Además, el participante deberá subir videos a YouTube durante 6 meses. La participación en el estudio será de forma anónima, los resultados de la investigación tienen fines académicos. Su participación es absolutamente voluntaria, tiene completa libertad de negarse o retirarse durante el estudio.

En caso de estar de acuerdo con la participación de su hijo en el estudio, contáctese con la investigadora.

Atentamente,

Shirley Anahí Farinango Lema (Investigadora)

[sfarinangol@estud.usfq.edu.ec](mailto:sfarinangol@estud.usfq.edu.ec)

(06) 2690 820, (09) 957 795 49

## ANEXO B: FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO



Comité de Ética de Investigación en Seres Humanos

Universidad San Francisco de Quito

El Comité de Revisión Institucional de la USFQ  
The Institutional Review Board of the USFQ

### Formulario Consentimiento Informado

**Título de la investigación:** *YouTube como un medio de intervención para el desarrollo de habilidades sociales*

**Organización del investigador** *Universidad San Francisco de Quito*

**Nombre del investigador principal** *Shirley Anahí Farinango Lema*

**Datos de localización del investigador principal** *0995779549; sfarinango@estud.usfq.edu.ec*

**Co-investigadores** *N/A*

### DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO

**Introducción** *(Se incluye un ejemplo de texto. Debe tomarse en cuenta que el lenguaje que se utilice en este documento no puede ser subjetivo; debe ser lo más claro, conciso y sencillo posible; deben evitarse términos técnicos y en lo posible se los debe reemplazar con una explicación)*

Este formulario incluye un resumen del propósito de este estudio. Usted puede hacer todas las preguntas que quiera para entender claramente su participación y despejar sus dudas. Para participar puede tomarse el tiempo que necesite para consultar con su familia y/o amigos si desea participar o no.

Usted ha sido invitado a participar en una investigación sobre YouTube como medio de intervención para desarrollo de habilidades sociales porque puede ayudar a mas adolescentes que presentan dificultades

**Propósito del estudio** *(incluir una breve descripción del estudio, incluyendo el número de participantes, evitando términos técnicos e incluyendo solo información que el participante necesita conocer para decidirse a participar o no en el estudio)*

El objetivo del proyecto investigativo es identificar la implementación de YouTube como medio de intervención para desarrollo de habilidades sociales. Para ello, se necesitará 15 adolescentes con bajo desarrollo de habilidades sociales de 14 a 17 años de edad. La recolección de datos se realizará mediante la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales.

**Descripción de los procedimientos** *(breve descripción de los pasos a seguir en cada etapa y el tiempo que tomará cada intervención en que participará el sujeto)*

Para el desarrollo del estudio la investigadora se va aplicar la Escala de medición para determinar el coeficiente de habilidades sociales, si es bajo, se solicitará que el participante realice videos en YouTube donde puede expresarse libremente. Luego de 6 meses, se volverá a tomar la escala de medición para determinar el progreso del desarrollo de habilidades sociales.

**Riesgos y beneficios** (explicar los riesgos para los participantes en detalle, aunque sean mínimos, incluyendo riesgos físicos, emocionales y/o psicológicos a corto y/o largo plazo, detallando cómo el investigador minimizará estos riesgos; incluir además los beneficios tanto para los participantes como para la sociedad, siendo explícito en cuanto a cómo y cuándo recibirán estos beneficios)

Los riesgos que pueden ser son: recibir malos comentarios en el canal YouTube ya que es una herramienta de acceso mundial. Podrían también sentir frustración, ansiedad o desesperación durante el proceso del estudio, por esto, se respetará el ritmo de cada participante sin presionar. El investigador se encargará de disminuir riesgos a través de un constante seguimiento. Además, el participante es libre de contactarse con el investigador sin ningún impedimento.

Los beneficios del estudio son la posibilidad de ofrecer una alternativa innovadora a través de la tecnología para desarrollar habilidades sociales. Además, brinda oportunidades personales de incrementar la seguridad, asertividad, toma de decisiones, relaciones sociales y autoestima en el ámbito personal.

**Confidencialidad de los datos** (se incluyen algunos ejemplos de texto)

Para nosotros es muy importante mantener su privacidad, por lo cual aplicaremos las medidas necesarias para que nadie conozca su identidad ni tenga acceso a sus datos personales:

- 1) La información que nos proporcione se identificará con un código que reemplazará su nombre y se guardará en un lugar seguro donde solo el investigador tendrá acceso.
- 2) Si usted está de acuerdo, las muestras que se tomen de su persona serán utilizadas para esta investigación y luego se las guardarán para futuras investigaciones removiendo cualquier información que pueda identificarlo
- 3) Su nombre no será mencionado en los reportes o publicaciones.
- 4) El Comité de Bioética de la USFQ podrá tener acceso a sus datos en caso de que surgieran problemas en cuando a la seguridad y confidencialidad de la información o de la ética en el estudio.

**Derechos y opciones del participante** (se incluye un ejemplo de texto)

Usted puede decidir no participar y si decide no participar solo debe decírselo al investigador principal o a la persona que le explica este documento. Además aunque decida participar puede retirarse del estudio cuando lo desee, sin que ello afecte los beneficios de los que goza en este momento.

Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

**Información de contacto**

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0995779549 que pertenece a Shirley Anahí Farinango Lema, o envíe un correo electrónico a [sfarinangol@estud.usfq.edu.ec](mailto:sfarinangol@estud.usfq.edu.ec)

Si usted tiene preguntas sobre este formulario puede contactar al Dr. William F. Waters, Presidente del Comité de Bioética de la USFQ, al siguiente correo electrónico: [comitebioetica@usfq.edu.ec](mailto:comitebioetica@usfq.edu.ec)

<p><b>Consentimiento informado</b> <i>(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieran el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)</i></p>	
<p>Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.</p>	
Firma del participante	Fecha
Nombre del investigador que obtiene el consentimiento informado	
Firma del investigador	Fecha



## ANEXO C: HERRAMIENTAS PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

### ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES DE GOLDSTEIN

Código:.....

Edad:.....

#### INSTRUCCIONES

Las proposiciones de la presente lista se refieren a experiencias de la vida diaria, de tal modo que describan como Ud. se comporta, siente, piensa y actúa. No es un test clásico, dado que no hay respuestas correctas ni incorrectas, todas las respuestas son válidas. Encierra en un círculo la respuesta que más crea conveniente:

Marque 1 si su respuesta es NUNCA.

Marque 2 si su respuesta es MUY POCAS VECES.

Marque 3 si su respuesta es ALGUNA VEZ.

Marque 4 si su respuesta es A MENUDO.

Marque 5 si su respuesta es SIEMPRE.

Responda rápidamente y recuerde de contestar todas las preguntas.

Items	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	A menudo	Siempre
1. ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?	1	2	3	4	5
2. ¿Habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?	1	2	3	4	5
3. ¿Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a los demás?	1	2	3	4	5
4. ¿Determina la información que necesita y se la pide a la persona adecuada?	1	2	3	4	5

5. ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.?	1	2	3	4	5
6. ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí?	1	2	3	4	5
8. ¿Le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?	1	2	3	4	5
9. ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?	1	2	3	4	5
10. ¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11. ¿Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica?	1	2	3	4	5
12. ¿Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente?	1	2	3	4	5
13. ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?	1	2	3	4	5
14. ¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona?	1	2	3	4	5
15. ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?	1	2	3	4	5
16. ¿Permite que los demás conozcan lo que siente?	1	2	3	4	5
17. ¿Intenta comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18. ¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?	1	2	3	4	5
19. ¿Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos?	1	2	3	4	5
20. ¿Piensa por qué está asustado y hace algo para disminuir su miedo?	1	2	3	4	5
21. ¿Se dice a sí mismo o hace cosas agradables cuando se	1	2	3	4	5

merece una recompensa?					
22. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23. ¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?	1	2	3	4	5
24. ¿Ayuda a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. ¿Llega a establecer un sistema que le satisfaga tanto como a quienes sostienen posturas diferentes?	1	2	3	4	5
26. ¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?	1	2	3	4	5
27. ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?	1	2	3	4	5
28. ¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. ¿Se mantiene al margen de situaciones que le puedan ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?	1	2	3	4	5
31. ¿Les dice a los demás cuando han sido ellos los responsables de originar un determinado problema e intenta encontrar solución?	1	2	3	4	5
32. ¿Intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien?	1	2	3	4	5
33. ¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en	1	2	3	4	5

que han jugado?					
34. ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35. ¿Determina si lo han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hace algo para sentirse mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36. ¿Manifiesta a los demás que han tratado injustamente a un amigo?	1	2	3	4	5
37. ¿Considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hará?	1	2	3	4	5
38. ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?	1	2	3	4	5
39. ¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen?	1	2	3	4	5
40. ¿Comprende lo que significa una acusación y por qué se la han hecho y, luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que le ha hecho la acusación?	1	2	3	4	5
41. ¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42. ¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?	1	2	3	4	5
43. ¿Resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante?	1	2	3	4	5

44. ¿Reconoce si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo su control?	1	2	3	4	5
45. ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46. ¿Es realista cuando debe dilucidar como puede desenvolverse en una determinada tarea?	1	2	3	4	5
47. ¿Resuelve que necesita saber y como conseguir la información?	1	2	3	4	5
48. ¿Determina de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que debería solucionar primero?	1	2	3	4	5
49. ¿Considera las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor?	1	2	3	4	5
50. ¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?	1	2	3	4	5

**ANEXO D: CARTA PARA RECLUTAMIENTO DE PARTICIPANTES**

Estimado participante:

Usted ha sido invitado a participar en un estudio acerca de YouTube como un medio de intervención para el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes. La metodología que utiliza el estudio se basa en la implementación de la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein, aplicado dos veces, antes y después del estudio. Además, el participante deberá subir videos a YouTube durante 6 meses. La participación en el estudio será de forma anónima, los resultados de la investigación tienen fines académicos. Su participación es absolutamente voluntaria, tiene completa libertad de negarse o retirarse durante el estudio.

En caso de estar de acuerdo con la participación de su hijo en el estudio, contáctese con la investigadora.

Atentamente,

Shirley Anahí Farinango Lema (Investigadora)

[sfarinangol@estud.usfq.edu.ec](mailto:sfarinangol@estud.usfq.edu.ec)

(06) 2690 820, (09) 957 795 49