

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2)  
en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018**

Hever Alaín Suárez Revollar

Para optar el Título Profesional de  
Licenciado en Psicología

Huancayo, 2019

Repositorio Institucional Continental  
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

**ASESOR**

**MG. NADIA TOLEDO CHOQUEHUANCA**

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a la Institución Educativa Secundaria de Andrés Bello, Pilcomayo y en especial a la psicóloga Leslie Karina Crisóstomo Llallico y el estudiante Roberto Alvarado Ponce de León por su vital colaboración durante el tiempo de ejecución de la investigación.

Además, agradezco de manera especial al docente Luis Centeno Ramírez, por la orientación estadística y la motivación, las cuales fueron los pilares claves para poder desarrollar esta tesis.

Asimismo, agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, amor y confianza que me motivaron a seguir luchando hasta cumplir mis metas.

También, el infinito agradecimiento a mi asesora, quien me brindó todas las facilidades para poder concluir con la investigación, así como por sus conocimientos impartidos.

De la misma manera agradezco a la Universidad Continental, por pensar en la población estudiantil, y en fortalecer la educación a través de sus diversas plataformas, y llegar a quienes desean escalar académicamente.

## **DEDICATORIA**

A mi madre por haber guiado mis pasos y haber inculcado valores y principios, los que dieron dirección a mi vida, a mi abuela por el apoyo incondicional y la confianza infinita el cual fue determinante en la concreción de mis objetivos en esta vida.

## RESUMEN

La presente investigación se titula “Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Andrés Bello, Pilcomayo-2018”, el cual tuvo como objetivo el siguiente: determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, para lo cual se utilizó la siguiente metodología: la investigación fue aplicada, el nivel descriptivo correlacional, el diseño no experimental, asimismo, se usó como técnicas la Escala HAMM-1ST de videojuegos con los componentes de la adicción de Griffiths y para la autoestima se utilizó el Inventario de Autoestima de Coopersmith, la población y la muestra fueron de 396 estudiantes y de 60 estudiantes respectivamente. Con respecto a los resultados, estos fueron los siguientes: en la variable autoestima se encontró con mayor proporción un 96,67% de estudiantes que alcanzaron el nivel medio de autoestima, y con respecto a la variable adicción a los juegos en red se obtuvo un 48,33% de nivel bajo y 43,33% de nivel medio respectivamente, en cuanto a las correlaciones se observó una correlación de la variable autoestima y la variable adicción a los juegos en red de  $Rho = -0,495$ ; con un 99% de confianza y con un nivel de significancia de 0.000. Finalmente, en la conclusión, existe una correlación negativa significativa entre la autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario.

**Palabras clave:** autoestima, adicción, juegos en red, estudiantes de secundaria

## ABSTRACT

This research is entitled "Self-esteem and Addiction to network games (Dota 2) in secondary level students of the Andrés Bello Educational Institution, Pilcomayo-2018", which aimed to: Determine the relationship between the level of Self-esteem and addiction to network games in secondary level students of IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, for which the following methodology was used: The research was applied, correlational descriptive level, non-experimental design, was used as techniques The HAMM-1ST Video Game Scale with the components of Griffiths addiction and for self-esteem the Coopersmith Self-Esteem Inventory was used, the population and sample was 396 students and 60 students respectively, Results: In the variable self-esteem with the highest proportion found 96.67% of students who reached the average level of self-esteem, and with respect to the variable addiction to games in r ie, 48.33% of low level and 43.33% of medium level were obtained respectively, in terms of correlations, a correlation of the Self-esteem variable and the variable addiction to network games of  $Rho = -0.495$  was observed; with 99% confidence and a significance level of 0.000. Conclusion: There is a significant negative correlation between self-esteem and addiction to network games (Dota 2) in secondary level students.

**Keywords:** Self-esteem, Addiction, Network Games, High school students

## ÍNDICE

PORTADA .....	i
AGRADECIMIENTOS .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT .....	vi
ÍNDICE.....	vii
LISTA DE FIGURAS .....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO .....	15
1.1. Planteamiento y Formulación del Problema.....	15
1.1.1. Planteamiento del problema .....	15
1.1.2. Formulación del problema.....	17
1.2. Objetivos.....	18
1.2.1. Objetivo general .....	18
1.2.2. Objetivos específicos.....	18
1.3. Justificación e Importancia.....	19
1.4. Hipótesis y Descripción de las Variables .....	19
1.4.1. Hipótesis general .....	19
1.4.2. Hipótesis específicas.....	20
1.4.3. Variables .....	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	25
2.1. Antecedentes del Problema.....	25
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	25
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	26
2.2. Bases Teóricas .....	28

2.2.1. Antecedentes históricos de la autoestima .....	28
2.2.1.1. Definición .....	29
2.2.1.2. Importancia de la autoestima .....	32
2.2.1.3. Dimensiones de la autoestima .....	36
2.2.1.4. Componentes de la autoestima .....	37
2.2.1.5. Niveles de autoestima.....	38
2.2.2. Adicción a los videojuegos.....	39
2.2.2.1. Adicciones químicas.....	42
2.2.2.2. Adicciones conductuales .....	42
2.2.2.3. Adicciones tecnológicas .....	48
2.2.2.4. Componentes de la adicción de Griffiths .....	54
2.2.2.5. Causas de la adicción a los videojuegos.....	58
2.2.2.6. Criterios para el diagnóstico de adicción a los videojuegos.....	61
2.2.2.7. Alcances teóricos que explican el desarrollo y mantenimiento de conductas adictivas .....	62
2.2.2.7.1. Teoría del aprendizaje de Dollar y Miller en el desarrollo de conductas adictivas relacionadas a los videojuegos .....	62
2.2.2.7.3. Fundamentos neurobiológicos de las adicciones en el mantenimiento de conductas adictivas relacionadas a los videojuegos .....	74
2.2.3. Videojuegos .....	88
2.2. Definición de términos básicos.....	100
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO .....	102
3.1. Método, y Alcance de la Investigación .....	102
3.2. Diseño de la Investigación.....	102
3.3. Población y Muestra .....	103
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	103
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	105

4.1. Resultados del tratamiento y análisis de la información .....	105
4.2. Análisis Descriptivo .....	105
4.2.1. Análisis descriptivo de la variable autoestima .....	105
4.2.2. Análisis descriptivo de la variable adicción a los juegos en red .....	113
4.3. Prueba de Hipótesis .....	122
4.3.1. Correlación de las dimensiones de la variable adicción a los juegos en red con respecto a la variable autoestima .....	124
4.3.2. Correlación de la variable adicción a los juegos en red y la variable autoestima ...	134
4.4. Discusión de resultados .....	136
CONCLUSIONES .....	139
RECOMENDACIONES .....	141
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	143
ANEXOS .....	149
Anexo 1. Matriz de Consistencia.....	150
Anexo 2. Cuestionario exploratorio.....	152
Anexo 3. Instrumentos.....	154
Anexo 4. Prueba de fiabilidad y confiabilidad .....	157
Anexo 5. Prueba de para determinar normalidad de los datos mediante Kolmogórov-Smirnov .....	166
Anexo 6. Tabulación de la población por medio de la encuesta exploratoria de juegos en red .....	168
Anexo 7. Base de datos (sabanas) .....	185
Anexo 8. Tablas de frecuencia .....	192
Anexo 9. Gráfico de dispersión .....	195
Anexo 10. Campana de Gauss.....	196
Anexo 11. Evidencias fotográficas .....	199
Anexo 12. Otros documentos (solicitudes).....	204

Anexo 13. MMR (valor de emparejamiento) .....	206
Anexo 14. Sistema de clasificación para la obtención de medallas .....	207
Anexo 15. Puntuación numérica que hace referencia al Comportamiento del jugador ....	208
Anexo 16. Tablas de clasificación mundial.....	209

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables .....	21
Tabla 2. Descripción de la Variable Autoestima .....	105
Tabla 3. Descripción de la Dimensión del Área de sí Mismo .....	107
Tabla 4. Descripción de la Dimensión del Área Social .....	108
Tabla 5. Descripción de la Dimensión del Área Hogar .....	110
Tabla 6. Descripción de la Dimensión del Área Escuela .....	111
Tabla 7. Descripción de la Variable Adicción a los Juegos en Red .....	113
Tabla 8. Descripción de la Dimensión Focalización .....	114
Tabla 9. Descripción de la Dimensión de la Modificación del Estado de Ánimo.....	116
Tabla 10. Descripción de la Dimensión Tolerancia .....	117
Tabla 11. Descripción de la Dimensión de Síntomas de Abstinencia .....	118
Tabla 12. Descripción de la Dimensión Conflicto .....	120
Tabla 13. Descripción de la Dimensión Recaída.....	121
Tabla 14. Grado de relación según el coeficiente de correlación de Rho de Spearman....	123
Tabla 15. Correlación entre la Variable Autoestima y la Dimensión Focalización .....	125
Tabla 16. Correlación entre la Variable Autoestima y la Dimensión Modificación del Estado de ánimo .....	126
Tabla 17. Correlación entre la Variable Autoestima y la Dimensión Tolerancia.....	128
Tabla 18. Correlación entre la Variable Autoestima y la Dimensión Síntomas de Abstinencia .....	130
Tabla 19. Correlación entre la Variable Autoestima y la Dimensión Conflicto.....	131
Tabla 20. Correlación entre la Variable Autoestima y la Dimensión Recaída.....	133
Tabla 21. Correlación entre la Variable Autoestima y la Variable Adicción a los Juegos en Red.....	135

Tabla 22. Prueba de Kolmogórov-Smirnov para una Muestra.....	166
Tabla 23. Juegos en Red según Sexo y Grado en la IE Andrés Bello.....	192
Tabla 24. Preguntas de Juegos en Red a los Estudiantes en la IE Andrés Bello.....	193

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1. Adicción sin drogas.....	61
Figura 2. Proceso de aprendizaje.....	70
Figura 3. Clasificación de videojuegos. ....	91
Figura 4. Descripción de la Variable Autoestima .....	106
Figura 5. Descripción de la Dimensión del Área de Sí mismo .....	107
Figura 6. Descripción de la Dimensión del Área Social.....	109
Figura 7. Descripción de la Dimensión del Área Hogar .....	110
Figura 8. Descripción de la Dimensión del Área Escuela .....	112
Figura 9. Descripción de la Variable Adicción a los Juegos en Red.....	113
Figura 10. Descripción de la Dimensión Focalización.....	115
Figura 11. Descripción de la Dimensión Modificación del estado del ánimo.....	116
Figura 12. Descripción de la Dimensión Tolerancia .....	117
Figura 13. Descripción de la Dimensión de Síntomas de Abstinencia.....	119
Figura 14. Descripción de la Dimensión Conflicto .....	120
Figura 15. Descripción de la Dimensión Recaída .....	121

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se titula: “Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Andrés Bello, Pilcomayo-2018”, por lo cual se planteó la siguiente interrogante: ¿cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018? Asimismo, se tuvo como objetivo el determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red en estudiantes de nivel secundario de la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018. Por tanto, se planteó la siguiente hipótesis, la cual menciona que existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

En la actualidad, los juegos en red son comunes en el ámbito del desarrollo de los niños y estudiantes de todos los niveles de estudio, es así como, al ser estos juegos populares e inherentes al ambiente escolar tienden a tornarse al principio como un aspecto normal e inofensivo, sin embargo, al igual que el desarrollo de muchos tipos de adicciones, se puede ir visualizando componentes psicológicos que pueden desencadenar una pérdida de control. Es así que los estudiantes comienzan a focalizar sus esfuerzos en estas actividades, además de presentar modificaciones del estado del ánimo al estar inmersos en el juego, como también tener un incremento de la cantidad de tiempo en el juego. Mientras que, al interrumpir dicha actividad, se muestran síntomas de abstinencia y con ello se evidencian conflictos tanto personales como interpersonales, debido a esto, se genera dependencia en los estudiantes a este juego en red y les impide tener una vida normal y tranquila.

Finalmente, la presente investigación incluye los siguientes capítulos: Capítulo I, en el que se desarrolla la descripción del problema de investigación; Capítulo II, donde se describe los trabajos previos que tengan relación con la investigación, las bases teóricas brindarán una explicación amplia sobre las variables de estudio y sus dimensiones; Capítulo III, en el que se describe la metodología a utilizada en el presente estudio; Capítulo IV, en el cual se desarrolló la descripción de resultados, prueba de hipótesis y discusiones, y se culmina con las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y se integró los anexos pertinentes.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO**

### **1.1. Planteamiento y Formulación del Problema**

#### **1.1.1. Planteamiento del problema**

A lo largo de las últimas décadas, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han tenido un gran impacto en nuestro medio social, lo que provocó un cambio importante en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad. Así, la aparición de una amplia y variada gama de instrumentos y soportes han revolucionado la forma de manejar, almacenar y transmitir la información, lo que provocó importantes cambios en la forma de trabajar, en la forma de relacionarnos con otras personas, en la vida cotidiana y en las actividades de ocio; pero probablemente la influencia más llamativa de las nuevas tecnologías se ha producido entre la población más joven:

Cada vez es mayor el tiempo que jóvenes y adolescentes pasan conectados a Internet, usando el móvil o jugando con videoconsolas, con lo que otros pasatiempos y ocupaciones más tradicionales empiezan a quedar arrinconados. Esta nueva realidad ha despertado una considerable preocupación social acerca de la influencia que el uso de estas tecnologías puede tener sobre el desarrollo y ajuste personal, especialmente de adolescentes y jóvenes. (Alicante, 2012, p. 25)

Es necesario también mencionar que la noción de adicción ha sido sinónimo de adicción a las drogas, sin embargo, los componentes fundamentales de los trastornos adictivos son la falta de control, la modificación del estado de ánimo y la dependencia, en vista de esto, las adicciones no pueden limitarse a las conductas generadas por sustancias químicas como los opiáceos, ansiolíticos, nicóticos o, el alcohol. De hecho, existen hábitos de conducta aparentemente inofensivos que, en determinadas circunstancias, pueden convertirse en adictivos, e ir minando de manera agresiva la vida cotidiana de las personas afectadas.

La presente investigación trata de abordar este comportamiento adictivo en relación con los juegos en red, se encontró, según los estudios revisados, que este tipo de actividad puede llegar a alterar estados emocionales, perturbando además a las personas cuando son

interrumpidas en la actividad, a enfrentar problemas consigo mismo o con las personas que le rodean, llegaron incluso a dejar de atender responsabilidades asumidas.

Podríamos entonces limitarnos a decir que la adicción viene a ser la pérdida de control y la dependencia en una persona, porque toma grandes cantidades de tiempo y esfuerzo, en este caso en los juegos en red.

Por tanto, considerando la diversidad de instituciones educativas de nivel secundaria se ha optado con realizar la investigación dentro de la IE Andrés Bello, ubicada en el distrito de Pilcomayo, Huancayo. Es así como para efectos de visualizar la problemática dentro de la institución de estudio se ha realizado una investigación exploratoria mediante una encuesta a los estudiantes (311 encuestas aplicadas válidas). Los resultados demuestran que el 61% sí juega juegos en red (ver Anexo 8). Entonces, a los estudiantes que respondieron que sí practican juegos en red, se les pidió que continuarán con responder preguntas adicionales, las cuales se detallan en la Tabla 23.

Revisando los resultados según grado, se observa que, de los 311 estudiantes encuestados, tanto varones como mujeres, y comprendidos entre el primero al quinto grado de secundaria, 61% practican juegos en red y 39% no lo hace. Además, se encontró que del total de estudiantes que, sí juegan, un 79% son varones y un 21% son mujeres. Asimismo, se evidencia que hay un mayor porcentaje de estudiantes que practican juegos en red en los grados del primero de secundaria y segundo de secundaria con un porcentaje del 75% y 25% (tanto varones como mujeres).

Los resultados más relevantes indican que el juego en red más jugado es el Dota 2; aunque el 50% señala otros (entre ellos se encuentran juegos como Friv). Asimismo, el 75.8% señala que juegan hasta dos horas; mientras que el 57.4% establece que suele jugar en cabinas de internet. Si bien no representa un indicador fuerte de adicción, el 45.3% especificó que lleva jugando a lo sumo tres meses. Igualmente, el 26.3% de los estudiantes indicaron que suelen jugar solos y un 64.7% establece que el principal impulso para jugar es la diversión. Entre los resultados más relevantes se ha obtenido que el 41.6% de los estudiantes consideran que el juego en red afecta a su vida social y cotidiana (ver Tabla 24)

Cabe resaltar así mismo el desarrollo de esta investigación, porque se observa que este tipo de dependencia va con la reducción la interacción social y comunicación interpersonal. Además, este tipo de comunicación influye no solo en la forma de socialización, sino que va lo que genera en el individuo limitaciones o alteraciones en su persona, especialmente en su autoestima, ya que hay que recordar que la autovaloración se construye sobre la base de la opinión que cada persona tiene sobre sí misma, a partir de sus atributos, opinión confirmada por cada individuo a partir de la percepción de los demás y de todo aquel que es relevante para él en su vida cotidiana. (Pedaroto, Vargas, & Valdivia, 2005, pp. 102-115.)

Es de recordar, que el uso excesivo de la web lleve a las personas a aislarse, desvinculándose del proceso de socialización directo, y que después de un determinado tiempo ya no se tenga la misma capacidad para socializar de manera normal. Además, que aunado a una mala opinión de sí mismo, a dificultades para socializar por su timidez o falta de autoestima, esto lleve a usar la Internet como una alternativa de socialización, pues en ella se pueden abrir y ganar confianza sin tener que interactuar cara a cara, (Navarro & Rueda, 2007, pp. 691-700), es decir, se llega a considerar a este comportamiento como una escapatoria a diversos problemas o dificultades personales y de socialización.

Así surge la importancia de estudiar la relación entre la adicción a los juegos en red y la autoestima en estudiantes de nivel secundario, como se sabe, este grupo se encuentra más inmerso en este tipo de actividad y es también más vulnerable.

### **1.1.2. Formulación del problema**

#### ***1.1.2.1. Problema general***

¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

#### ***1.1.2.2. Problemas específicos***

- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la modificación en el estado de ánimo en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Establecer la relación que existe entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Estimar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la modificación en el estado de ánimo en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Identificar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Calcular la relación que existe entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Obtener la relación que existe entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

- Medir la relación que existe entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

### **1.3. Justificación e Importancia**

Las razones teóricas que sustentan esta investigación son aquellas relacionadas a la autoestima y a la adicción de los juegos en red. Por ello, los resultados de este trabajo serán de relevancia teórica. Por otra parte, esta investigación beneficiará a la institución Andrés Bello, dado que contribuirá a verificar el nivel de autoestima de los estudiantes de nivel secundario; así como se determinará el grado de adicción a los juegos en red de estos. Estos resultados permitirán desarrollar posteriormente al Departamento de Psicología de la institución educativa, programas de intervención temprana y estrategias apropiadas para mitigar los resultados obtenidos en la presente investigación.

Asimismo, la investigación se realizará tomando en cuenta el proceso científico. Al respecto se identifica la problemática, sobre la base de la cual se formulará las soluciones correspondientes a través de las hipótesis. Desde el punto de vista de la consistencia interna, esta investigación representa un aporte importante, puesto que también se utilizará el Alfa de Cronbach para medir la fiabilidad de los instrumentos psicológicos en la muestra de la investigación, la cual estará conformada por una proporción representativa de la población considerando solo a aquellos estudiantes que jueguen el juego Dota 2 y que participen voluntariamente. Además, para la adicción, se aplicará la Escala HAMM-1ST de videojuegos construido y validado Mendoza (2013), elaborado bajo la Teoría de los componentes de la adicción de Griffiths (2005); mientras que, para la autoestima, se aplicará el Inventario de Autoestima (Forma Escolar) creado por Coopersmith (1967), traducido al español por Panizo (1988).

### **1.4. Hipótesis y Descripción de las Variables**

#### **1.4.1. Hipótesis general**

Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

#### **1.4.2. Hipótesis específicas**

- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la modificación de los estados de ánimos en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.
- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

#### **1.4.3. Variables**

- Autoestima.
- Adicción a los juegos en red (Dota 2).

Tabla 1

*Operacionalización de variables*

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
		Área sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepción o la actitud que uno tiene de sí mismo</li> <li>- Anhelos y temores que tiene cada persona en general,</li> <li>- Percepción que la persona tiene de sí mismo lo cual podría ser aprecio, respeto, menosprecio o rechazo. pueden ser intrínsecos (propios de la persona o inherentes a su propio ser) o extrínsecos (Factores de familia, social y otro).</li> </ul>	1,3,4,7,10,12,13,15,18,19, 24,25,27,30,31,34,35,38, 39,43,47,48,51,55,56,57
	Es la evaluación que hace el sujeto respecto de sí, y que está relacionada significativamente a la satisfacción personal, y al funcionamiento afectivo; considerando de este modo a la autoestima como una actitud de	Área social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esfuerzo por mantener o mejorar no solo una identidad personal positiva sino también una identidad colectiva positiva.</li> <li>- La identidad colectiva puede ser positiva o negativa.</li> <li>- La identidad social es una función de cómo uno evalúa sus grupos y cómo otros evalúan a esos grupos.</li> <li>- Identificación subjetiva con sus grupos internos (los grupos con algún significado emocional para</li> </ul>	5,8,14,21,28,40,49,52

Autoestima	<p>aprobación o desaprobación hacia sí mismo. Esta definición, presentada por Coopersmith, es la que será considerada en la presente investigación (Coopersmith, 1999).</p>	<p>los individuos) para que los grupos contribuyan al autoconcepto de los individuos</p>	
	Área hogar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación con los padres de familia y la familia en su conjunto.</li> <li>- Desarrollo de la decisión y la sensación de sentirse facultados para tomar dichas decisiones.</li> <li>- Habilidades capaces de generar sentimiento de competencia y seguridad de sí mismo.</li> <li>- Valores y personalidad cimentados en el núcleo familiar</li> </ul>	6,9,11,16,20,22,29,44
	Área escuela	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autovaloración de las capacidades cognitivas y los sentimientos que se generan al respecto en un ambiente educacional, así como el sentirse inteligente, creativo, etc.</li> <li>- Percepción que se tiene al momento de enfrenar actividades en el entorno académico.</li> <li>- Área está influenciado por los maestros y con la forma en que guían al estudiante y los valores que se asientan en esta área.</li> <li>- Interacción entre los estudiantes y compañeros de clase.</li> </ul>	2,17,23,33,37,42,46,54

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
		Focalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El videojuego se convierte en la actividad más importante en la vida del individuo</li> <li>- Cognitivo: domina sus pensamientos (preocupaciones)</li> <li>- Afectivo: sentimientos (<i>craving</i>)</li> <li>- Conductual (deterioro del comportamiento social).</li> </ul>	1, 7, 13, 19, 25, 31.
		Modificación del estado de ánimo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experiencias subjetivas que las personas explican como consecuencia del atractivo de los videojuegos</li> <li>- Experimentación de excitación fuerte al jugar un determinado videojuego</li> <li>- Sentimiento tranquilizador desestresante, “escape” o “entumecimiento” concluida la sesión de juego.</li> </ul>	2, 8, 14, 20, 26, 32.
		Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proceso a través del cual deviene necesario aumentar el periodo de juego para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que sucedían al principio.</li> <li>- Aumento gradual de la cantidad de tiempo que pasa <i>online</i>.</li> </ul>	3, 9, 15, 21, 27, 33.

---

Adicción a los juegos en red.	Hábito de conductas peligrosas hacia el juego <i>online</i> del que no se puede prescindir o resulta muy difícil hacerlo por razones de dependencia psicológica o incluso fisiológica	Síntomas de abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentimientos y/o efectos físicos desagradables que ocurren cuando la actividad particular se interrumpe o se reduce repentinamente.</li> <li>- Psicológico (por ejemplo, cambios de humor e irritabilidad extrema)</li> <li>- Fisiológico más (insomnio, dolores de cabeza, malestar estomacal, pérdida de apetito, debilidad física, palpitaciones, dolores musculares, dificultad para respirar y/o escalofríos).</li> </ul>	4, 10, 16, 22, 28, 34.
		Conflicto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpersonal</li> <li>- Laboral</li> <li>- Académico</li> <li>- Social</li> <li>- Con aficiones</li> <li>- Intereses</li> <li>- Con uno mismo</li> </ul>	5, 11, 17, 23, 29, 35.
		Recaída	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tendencia a restablecer patrones de juego de las primeras fases o a repetir, incluso, los patrones más fuertes y extremos típicos del uso excesivo de videojuegos. Así se restauran rápidamente, después de periodos de abstinencia y control.</li> </ul>	6, 12, 18, 24, 30, 36.

---

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes del Problema

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Fuentes y Pérez (2015), en una investigación titulada “Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)”, analizaron el efecto del uso de videojuego sobre el rendimiento académico y comportamiento de 480 estudiantes varones usuarios de videojuegos. El método de estudio fue cuantitativo descriptivo. Se llevó a cabo un muestreo estratificado en cinco instituciones educativas públicas, de estrato socioeconómico bajo del municipio en Sincelejo-Sucre, Colombia; la participación de los estudiantes fue voluntaria. Para dicho estudio, se utilizó una encuesta con preguntas abiertas y cerradas. El análisis de los datos indicó que el 81,8% de los estudiantes presentan bajo rendimiento académico. Además, se concluyó que dentro de los principales cambios generados por el uso de los videojuegos se encuentra: adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Sin embargo, ha favorecido en sus habilidades y estrategias de pensamiento.

Herrera, Pacheco, Palomar y Zavala (2010) realizaron una investigación sobre “Adicción a Facebook relacionada con baja autoestima, depresión y falta de habilidades sociales”, cuyo objetivo fue encontrar si existe relación entre la adicción a Facebook, baja autoestima, depresión y falta de habilidades sociales. Este fue un estudio descriptivo de diseño no experimental y transversal, la muestra fue de 63 alumnos. Concluyeron que existen diferencias estadísticamente significativas entre los adictos y los no adictos a Facebook, se halló relación entre la adicción a Facebook y la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. Asimismo, se dedujo que los adictos a Facebook son más propensos a la depresión y a tener menos habilidades sociales, así como mostrar una autoestima más baja.

Jiménez y Pantoja (2007), en su investigación titulada “Autoestima y relaciones interpersonales en sujetos adictos a internet”, buscaron analizar la relación entre la autoestima y las relaciones interpersonales en sujetos adictos y no adictos al internet. A través de una entrevista semiestructurada, la Escala de Autoestima de Coopersmith, el psicodiagnóstico de Rorschach y el cuestionario de Young. Para esto se evaluó a cuarenta estudiantes universitarios del área Metropolitana de Caracas, Venezuela. Dentro de los principales hallazgos se encontraron diferencias significativas entre ambos grupos, los adictos y no

adictos. Las personas catalogadas como adictas presentaban bajos niveles de autoestima y relaciones interpersonales inestables, superficiales y poco duraderas, llegaron a ser dependientes, así como generar el aislamiento, sensaciones de frustración, y en algunos casos depresión.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Valdez (2018) realizó un estudio titulado: “Adicción a redes sociales y autoestima en adolescentes de nivel secundario de una institución privada”, donde se determinó y se analizó la relación entre la adicción a redes sociales y la autoestima de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa privada Niño de la Paz de la ciudad de Arequipa en el 2018. La población estuvo compuesta por 152 estudiantes, de los cuales 78 son mujeres que representaron el 51.3% y 74 varones que representaron 48.7%. Se utilizó la prueba de adicción a redes sociales de Ecurra y Salas (2014) y el Inventario de Coopersmith (1999). Los resultados se analizaron con el *software* SPSS 25.0. Se encontró que existe una alta correlación inversa significativa entre la adicción a redes a sociales y la autoestima de los adolescentes ( $r = -0,682$ ,  $p < 0,000$ ). Asimismo, se concluyó que a mayor adicción a las redes sociales se presenta una baja autoestima en los adolescentes. Existe una mayor frecuencia de adicción hacia las redes sociales del género femenino. Además, en los grados de estudio no se encontró una diferencia. También, se observó que el nivel de autoestima en el género femenino presentó un nivel bajo y en el género masculino presentó un nivel normal, además el nivel de autoestima de acuerdo con el grado de estudios mostró una tendencia ligeramente constante.

Saavedra (2019) elaboró una investigación titulada “Asociación entre la adicción al uso de la tecnología y percepción de la autoestima en adolescentes de las instituciones educativas de nivel secundario en el distrito José Leonardo Ortiz de Chiclayo en el 2017”, cuyo objetivo fue identificar la asociación entre la adicción al uso de la tecnología y la percepción de la autoestima en adolescentes de las instituciones educativas de nivel secundaria en el distrito José Leonardo Ortiz de Chiclayo en el año 2017. Su material y los métodos que usó fueron los siguientes: se realizó un estudio no experimental, descriptivo exploratorio de enfoque cuantitativo, durante el año 2017. La población y muestra estuvo conformada por 303 adolescentes de nivel secundario del Distrito de José Leonardo Ortiz-

Chiclayo. Se excluyó a estudiantes seleccionados que no se presentaron, que no tengan acceso a internet ni tampoco celular. Se utilizó la prueba de adicción al internet (IAT), el cuestionario Nomophobia para evaluar la adicción a la tecnología y la Escala de Rosenberg para la autoestima. Los resultados fueron que en el 87,8% de adolescentes sin adicción al uso del internet tuvieron un nivel alto de autoestima, mientras que el 82,7 % que tuvieron adicción presentaron un nivel de autoestima alto. El 86,2 % de los adolescentes que presentaron adicción al uso de celular tuvieron un nivel autoestima alto y el 84,4% de los que no presentaron adicción tuvieron un nivel alto de autoestima. Conclusión: no existe asociación entre la adicción al uso de la tecnología y la percepción de la autoestima en adolescentes de cuatro instituciones educativas de nivel secundaria en el distrito José Leonardo Ortiz de Chiclayo en el año 2017.

Rojas (2010) en su investigación titulada: “Influencia de los juegos de Internet en el comportamiento de los adolescentes” de la ciudad de Puno, su principal objetivo fue identificar y explicar los factores que influyen y efectos que ocasionan en la personalidad de los adolescentes de la ciudad de Puno la participación en los juegos de internet en las diferentes cabinas públicas. Llegó a la hipótesis que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los resultados obtenidos revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Llegó a la conclusión que la participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet son principalmente con un 52.5% factores personales. Otros sectores importantes de los adolescentes concurren al internet por falta de afecto fraternal, incompreensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Salcedo (2016), elaboró una investigación titulada: “Relación entre adicción a redes sociales y autoestima en jóvenes universitarios de una universidad particular de Lima”, que, tuvo como objetivo la relación entre la adicción a redes sociales y la autoestima, mediante un diseño transversal, de tipo descriptivo-correlacional. Para ello se evaluó a 346 alumnos, de ambos sexos, 112 varones y 234 mujeres entre los 16 y 25 años ( $M = 19.28$ ,  $DE = 19$ ), de una universidad particular de Lima, a quienes se les administró la Escala de Autoestima propuesta por Stanley Coopersmith y el cuestionario de adicción a redes sociales (ARS) propuesto por Escurra y Salas (2014). Los resultados indican una relación negativa ( $r = -.469$ ,  $p < .01$ ) entre las variables adicción a redes sociales y autoestima, así como con sus componentes, además se observan diferencias significativas en los puntajes obtenidos a favor de las mujeres tanto en las dimensiones de la variable adicción a redes sociales como en las dimensiones de la variable autoestima.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Antecedentes históricos de la autoestima**

Desde el siglo pasado hasta el presente se ha tomado en consideración de manera implícita y explícita, la variable de autoestima, siendo cada vez más relevante su presencia dentro del campo de la psicología. Se repasarán algunos autores que han venido tomando en consideración este constructo:

Allport (Milicic, 1992) si bien no mencionaba propiamente a la autoestima, desarrollaba el concepto de propium, el que incluye un sentido corporal, sentido de auto identidad, conceptos de imagen del yo, extensión del yo y estima del yo.

Rogers concluyó también que: “en su práctica clínica casi todos sus clientes se despreciaban, desvalorizaban y se consideraban indignos de ser amados teniendo dificultad en la percepción de su autoimagen, autoestima y autoaceptación” (Myers, 1991, p. 165).

Rosemberg (1973, p. 156) señaló que: “la autoestima es un término que refleja el sentimiento de que uno es lo suficientemente bueno porque sé es digno de la estima de los demás y respeto por lo que es”.

Es decir, se acepta a sí mismo, implicando conocerse a sí mismo, reconociendo sus potencialidades y dificultades, pero también involucrando sus deseos de mejorar.

Asimismo, es importante destacar lo siguiente:

“Dentro de su teoría de la autorrealización a una jerarquía de necesidades donde las primeras son las fisiológicas y de seguridad, las cuales son poderosas en el sentido que, si no se satisfacen, impedirían la realización de las otras necesidades en su jerarquía como son necesidad de pertenencia, estima y autorrealización” (Maslow, 1985, p. 122).

Además, Fromm (1993) expresó lo siguiente:

“Las personas que requieren ayuda psicológica frecuentemente manifiestan sentimientos de insuficiencia y desmerecimientos, dudan sobre su valor propio, aludiendo al concepto de autoestima; asimismo mencionó que lo anterior generaba problemas para expresar y recibir afecto, temor a la intimidad, porque podría involucrar rechazo”. (p. 52)

#### **2.2.1.1. Definición**

La autoestima es uno de los constructos psicológicos más conocidos y tratados en los últimos años, su estudio involucra conocer lo más profundo del ser humano, se considera como una característica importante en la vida de las personas. Como una primera definición podríamos entender a la autoestima como el valor que nos asignamos a nosotros mismos, y que se relaciona con la aceptación de nuestros aspectos positivos y negativos, sentirnos bien con lo que somos y encontrarnos satisfechos con nuestros logros y con nosotros mismos.

Coopersmith (1967) definió la autoestima de la siguiente manera:

“La evaluación que hace el sujeto respecto de sí, y que está relacionada significativamente a la satisfacción personal, y al funcionamiento afectivo; considerando de este modo a la autoestima como una actitud de aprobación o desaprobación hacia sí mismo. Esta definición, presentada por Coopersmith, es la que será considerada en la presente investigación” (p. 124).

Asimismo, para Rosenberg, la autoestima, desde una aproximación sociocultural, sería definida como “una actitud, tanto positiva como negativa, que la gente tiene sobre sí misma” (Sánchez, 1999p. 3). Concibiéndose a esta como producto de las influencias de la cultura, la sociedad, la familia y las relaciones interpersonales. De lo que se desprende que la autoestima sería proporcional al grado en que el individuo es capaz de medirse de forma positiva respecto a una serie de valores.

Reasoner definió a la autoestima como “la apreciación del propio valor e importancia, caracterizada por la posibilidad de responsabilizarse de uno mismo y de actuar de manera responsable hacia los demás” (Lachira, 2013, p. 36).

Por su parte, Rogers (1967), consideró a la autoestima de la siguiente manera:

“Un conjunto de experiencias constituidas por percepciones que se refieren al sujeto, en otras palabras, es lo que el sujeto reconoce como descriptivo de sí, y que él percibe como datos de su propia identidad. Según esta definición la autoestima se formaría por las experiencias que la persona percibe en la vida que llevaría a la forma de relacionarse consigo mismo y con los demás, donde el autor enfoca la libertad que tiene la persona para elegir salir adelante, y hacerse responsable de sí mismo” (p. 27).

Asimismo, Maslow (1985) consideró lo siguiente:

“El hombre desea sentirse digno de algo, sentirse competente, capaz de dominar algo del ambiente propio, independiente, libre y que se le reconozca algún tipo de labor o esfuerzo. Las personas que se aceptan a sí mismas tienden a aceptar a otros y al mundo como realmente es, de una forma real no como desearía que fuera, es decir de una forma ideal”. (p. 62)

Según Acosta & Hernández (2004):

“En tanto que la autoestima es la valoración que cada persona hace de sí misma (dimensión valorativa, afectiva ) y se ve asociada, ya sea positiva o negativamente, por los comportamientos de terceros, por ejemplo, los padres, al alentar a sus hijos en su accionar para asumir sus responsabilidades, y evitando la crítica destructiva, contribuyen positivamente a un adecuado desarrollo de la autoestima; otro ejemplo

más es la relación que se mantiene con los amigos en la adolescencia, en donde se puede encontrar al grupo de apoyo y pertenencia ante momentos difíciles” (p. 37) .

Los adultos tienden más a señalar los comportamientos negativos de los niños que a destacar los rasgos positivos de su comportamiento, trayendo consecuencias en los menores. Estos autores han encontrado evidencia, que los niños que son expuestos a este tipo de tratos presentan dificultades en la autovaloración positiva en diferentes dimensiones de la autoestima, llegándose a sentir, poco valiosos, no dignos de recibir cariño, estima y aprecio, lo que genera en ellos sentimientos negativos y de no aceptación respecto de sí mismos.

Tarazona (2013) añadió lo siguiente:

“La autoestima, vista como una variable psicológica, busca comprender como el individuo valora sus propias cualidades, lo que implicaría un proceso de autoevaluación continua que abarcaría diversos componentes o factores del ser humano, tales como rasgos físicos, mentales, sociales, espirituales, emocionales y conductuales” (p. 23)

Este mismo autor, en una investigación realizada en nuestro medio, observó algunos indicadores que caracterizarían de manera general a las personas con baja autoestima: son más infelices, pesimistas y menos dispuestos a correr riesgos para beneficiarse a sí mismos (Tarazona, 2013), tendiendo a manifestarse mediante quejas, rechazos, a experimentar cosas nuevas, etc. pudiendo llegar a mostrarse “ansiosas, celosas, apáticas, tímidas, pesimistas e irracionales, entre otras manifestaciones” (Tarazona, 2013, p. 9). Incluso que, en el caso de recibir una evaluación negativa de personas significativas, se verían afectadas de una manera drástica, dificultándole en su proceso de estabilidad emocional.

Otros autores identifican y resaltan el término autoestima, entre ellos Branden (1990) quien expresó lo siguiente:

“La manera en que nos sentimos con respecto a nosotros mismos afecta de modo determinante todos los aspectos de nuestra experiencia: cómo nos relacionamos con los padres, hermanos, pareja, amigos, y cómo también funcionamos en el campo académico laboral. Es así como, de la autoestima se desprenden las posibilidades que

se tienen para progresar y constituir la clave del éxito o fracaso en la vida. Este autor considera que la autoestima es la suma de la confianza y respeto por uno mismo, reflejando un juicio implícito que cada uno hace de su habilidad para enfrentar los desafíos, para comprender y superar sus problemas, defender sus intereses y necesidades, es decir, posibilita el derecho a ser feliz. Por esto la Autoestima más que el reconocimiento de las cualidades positivas” (p. 26).

### **2.2.1.2. Importancia de la autoestima**

Cada día existe una mayor concienciación sobre la importancia de la autoestima. Reconocemos que, así como un ser humano no puede esperar realizarse en todo su potencial sin una sana autoestima, tampoco puede hacerlo, o le será muy difícil en una sociedad cuyos miembros no se valoran a sí mismos y no confían en su mente. La autoestima es la experiencia de ser aptos para la vida y para las necesidades de la vida. Más específicamente, consiste en dos puntos fundamentales:

- Confianza en nuestra capacidad de pensar y de afrontar los desafíos básicos de la vida.
- Confianza en nuestro derecho a ser felices, el sentimiento de ser dignos, de merecer, de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y a gozar de los frutos de nuestros esfuerzos.

La autoestima es una necesidad muy importante para el ser humano. Es básica y efectúa una contribución esencial al proceso de la vida; además es indispensable para el desarrollo normal y sano; tiene valor de supervivencia. Asimismo, el carecer de una autoestima positiva frena nuestro desarrollo psicológico. Cuando una persona desarrolla una autoestima alta, esta actúa como el sistema inmunológico de la conciencia, dándole una serie de recursos de afrontamiento para las diferentes vicisitudes de la vida, estos recursos pueden nombrarse resistencia y fortaleza. No obstante, cuando la autoestima es baja, disminuye nuestra resistencia frente a estas adversidades. Nos derrumbamos ante los problemas de la vida. Tendemos a estar más influidos por el deseo de evitar el dolor que de experimentar la alegría.

Por tanto, la autoestima en el desarrollo del adolescente es sumamente importante porque fortalece, da energía, motiva. Además, genera el impulso de alcanzar metas y permite

complacerse y enorgullecerse de sus logros: experimentar satisfacción. Según esto, podría parecer que lo único que necesitamos para asegurar la felicidad y el éxito es un sentido positivo de autovalía. Sin embargo, el tema es más complejo, ya que tenemos más de una necesidad y no hay una solución única a todos los problemas de nuestra existencia. Un sentido bien desarrollado del uno mismo es una condición necesaria pero no suficiente para nuestro bienestar. Su presencia no garantiza satisfacción, pero su falta produce indefectiblemente algún grado de ansiedad, frustración, desesperación y conductas adictivas que por lo general tienen su origen en la adolescencia, etapa en la cual aún no están ajustados los sistemas de recompensa y de memoria emocional, como por ejemplo la amígdala cerebral, área crítica y encargada para la regulación social, cognitiva, emocional y comportamental.

La autoestima se proclama como necesidad en virtud de que su ausencia (relativa) traba nuestra capacidad para funcionar. Por eso, decimos que tiene valor de supervivencia. Dentro de una persona, habrá oscilaciones inevitables en los grados de autoestima, así como las hay en todos los estados psicológicos. Necesitamos pensar en términos del nivel promedio de autoestima de una persona. ¿Es posible tener demasiada autoestima? No, no lo es; no es más posible que tener demasiada salud física. La mayoría de las personas, poco allegadas a esta problemática, a veces confunde autoestima con vanagloria, jactancia o arrogancia; pero estos rasgos no reflejan demasiada autoestima, sino demasiado poca. Las personas con una autoestima alta no se ven impulsadas a mostrarse superiores a los demás; no buscan probar su valor midiéndose según un estándar comparativo, sino que se alegran de ser como son, no de ser mejores que otra persona.

“Entonces, muchos autores han señalado la importancia de la autoestima en el desarrollo del ser humano, han encontrado que la baja autoestima está relacionada con síntomas depresivos y problemas a nivel de relaciones interpersonales, como es el de generar comportamientos de rechazo más que de aceptación con otros. La autoestima es un constructo de suma importancia, ya que, influye en el sentido de vida de la persona en la forma que piensa, actúa y siente acerca de sí misma y de otras personas”. (Cortés, 1999, p. 124)

Asimismo, Rodríguez (1986) señaló lo siguiente:

“La persona con una autoestima adecuada vive y se siente importante, tiene fe en sus propias decisiones y se percibe a sí misma como su mejor recurso. Es así como este constructo se vuelve relevante porque facilita la capacidad de conocernos, evaluarnos las potencialidades que tenemos para dar una satisfacción interna y valor a nosotros mismos” (p. 38)

Branden (1990) explicó lo siguiente con respecto a la autoestima:

“Modo en que la persona se siente con respecto a ella misma afecta todo el entorno de forma decisiva en todos los aspectos desde la manera en que se desenvuelve en el trabajo con la familia, al tener relaciones sexuales, hasta el proceder como padres y las posibilidades que tiene de progresar en la vida. Las respuestas ante los eventos dependen de quien y de que se piensa que se es. Las tragedias de la vida son los reflejos de la visión íntima que posee la persona. Por tanto, la autoestima es la clave del éxito o el fracaso. También es la clave para aceptarse y aceptar a los demás” (p. 22)

Sánchez (1999) en relación con la autoestima mencionó lo siguiente:

“La autoestima alta es de vital importancia para una vida plena y funcional, una persona con autoestima alta confía en ella misma y se respeta. Refleja el juicio implícito que cada una hace de la experiencia para enfrentar los desafíos de la vida y el derecho de ser feliz. Si se tiene una buena autoestima la persona se sentirá confiable y segura en cada tarea que realice, así como capaz y valioso. El tener una autoestima baja la llevará a sentirse fracasado ante la vida, en cambio el tener un término medio ni alta, ni baja autoestima es oscilar entre sentirse apto y útil, saber que se puede acertar y equivocarse como persona, y mostrar estas incoherencias en la conducta, y estar consciente que se puede actuar unas veces con cordura y otras veces totalmente equivocado” (p. 124).

Un individuo debe de tener la capacidad de desarrollar confianza y un respeto saludable hacia su persona, esto es, ser inseparable de la misma naturaleza es la fuente

primordial del derecho a esforzarse por conseguir felicidad, sería perfecto que todo el mundo gozara de un alto nivel de autoestima, experimentar una fe intelectual de sí mismo, así también la sensación de que merece ser feliz.

Por consiguiente, cuando se desarrolla una buena autoestima se tiene la capacidad de ser feliz, si se logra entender esto, estar al tanto que el tener una alta autoestima es de interés mundial. Cuanto mejor sea la autoestima, más fácil será afrontar las adversidades, ya que cuanto más flexible sea una persona, más se resistirá la presión que hace sucumbir a la desesperación o fracaso. Cuanto más elevada esté la autoestima del individuo, habrá más posibilidades de ser creativo, lo que representa que tendrá mayor posibilidad de tener éxito. Si se tiene una alta autoestima se debe de querer ser mejor y alcanzar lo que se ha propuesto, no necesariamente en una carrera o profesión o en el sentido económico, sino en la expectativa de vida que desea en un plano emocional, creativo y espiritual.

Cuan mejor sea la autoestima de un individuo se le facilitará entablar relaciones enriquecedoras y no destructivas. Si se cuenta con una buena autoestima, se está más propenso a tratar a las demás personas que lo rodean con respeto, benevolencia y buena voluntad, ya que no los verán como rivales, que amenazan la forma de vida, si la persona cuenta con una autoestima alta sabrá que respetar a las demás, es respetarse él mismo. Se experimentará una sensación de alegría, satisfacción por el simple hecho de despertarse cada mañana, de ser el mismo estará satisfecho con su cuerpo y el estilo de vida, solo el tener una buena autoestima.

Lo cierto es que en los primeros años de existencia las elecciones y decisiones desempeñarán un nivel de autoestima que al pasar el tiempo se desarrollará y tendrá para el adolescente beneficios o consecuencias. Es claro que ninguna persona puede forzar a otra a tener fe y amor por sí misma, un adolescente puede ser amado por todas las personas que le rodean y sentir que es importante para ellos, pero si él mismo no siente amor hacía su persona no tendrá sentido lo que los demás sientan por él. Este puede ser admirado por los que lo rodean y, sin embargo, considerar que carece de valores. Puede proyectar un perfil de seguridad y madurez que engañe a todo el mundo y temblar secretamente por sentirse inútil.

“Puede no satisfacer las propias expectativas y las de los demás, por lo que alcanzar el éxito sin lograr una autoestima positiva es mentirse a sí mismo esperar el momento

en que los demás descubran la inseguridad y falta de autoestima. Así como la aceptación de los demás no genera autoestima tampoco lo hace el conocimiento, ni habilidad, ni dinero, ni tener una pareja, la paternidad o maternidad, tampoco las obras de caridad, las conquistas sexuales, la cirugía estética. Estas cosas pueden hacer sentir mejor al adolescente con respecto de sí mismo por un tiempo, o más cómodo en determinadas situaciones, pero lo cierto es que comodidad no es autoestima”. (Sánchez, 2016, p. 121)

Carrillo (2009) además mencionó lo siguiente:

“La autoestima es importante porque afecta a todas las facetas de nuestra vida y a todos nos es imprescindible, independientemente de nuestra, edad, sexo, condición, nivel cultura, profesión u objetivos que nos hayamos marcado para el futuro. Alguien ha dicho que la autoestima es para el hombre lo mismo que el motor para un automóvil. La causa de las cualidades más relevantes, positivas y determinante de una personalidad fuerte, sana equilibra y madura es la autoestima elevada. Es claro que, si no se satisface en el ser humano la necesidad de autovaloración, tampoco se satisfarán otras necesidades. Ahora bien, los distintos niveles de autoestima determinan nuestro comportamiento ante problemas u otro tipo de situaciones” (p. 54).

### **2.2.1.3. Dimensiones de la autoestima**

Coopersmith (1990, p. 142) consideró que “existe una autoestima global, conformada por autoestimas específicas o componentes que el sujeto va evaluando y asimilando de acuerdo con sus debilidades y fortalezas”:

*Área de sí mismo.* En esta área se encuentra la concepción o la actitud que cada persona tiene de sí mismo, además incluye los anhelos y temores que tiene cada persona en general, así también la percepción que la persona tiene de sí mismo, lo cual podría ser aprecio, respeto, menosprecio o rechazo. Estas percepciones están ligadas a una gran cantidad de factores los cuales inciden de forma directa en el desarrollo de la autoestima en el área de sí mismo, estos factores pueden ser intrínsecos (propios de la persona o inherentes a su propio ser) o extrínsecos (factores de familia, social y otro).

*Área social.* Con respecto al autoestima en el área social se tiene considerar que los individuos se esfuerzan por mantener o mejorar no solo una identidad personal positiva, sino también una identidad colectiva positiva. Además, la identidad colectiva puede ser positiva o negativa según las evaluaciones de los grupos sociales de uno, en lugar de los atributos o logros personales dentro de los grupos. Asimismo, la identidad social es una función de cómo uno evalúa sus grupos y cómo otros evalúan a esos grupos. Los individuos deben identificarse subjetivamente con sus grupos internos (es decir, los grupos internos deben tener algún significado emocional para los individuos) para que los grupos contribuyan al autoconcepto de los individuos.

*Área del hogar.* Esta área se encuentra relacionada con los padres de familia y la familia en su conjunto, en la que se desarrolla la decisión y la sensación de sentirse facultados para tomar dichas decisiones, también con el quehacer diario se desarrollan sus habilidades además de generar sentimientos de competencia y seguridad de sí mismo, además es en esta área en la que el niño forma sus valores y su personalidad, ya que dependerá de los logros y fracasos que obtenga, de cómo los afronte y qué percepción tenga el niño con respecto a las acciones de sus padres, también desarrollará la confianza de sí mismo, ya que al tener hermanos podrá diferenciar las cualidades y defectos de sí mismo y los de sus hermanos lo que dará lugar a una percepción positiva sobre la individualidad y los dones de cada miembro de familia.

*Área de la escuela.* Esta área hace referencia al desarrollo de la autovaloración de las capacidades cognitivas y los sentimientos que se generan al respecto en un ambiente educacional, así como el sentirse inteligente, creativo, etc. Así como a la percepción que se tiene al momento de enfrentar actividades en el entorno académico, es así como esta área está influenciada por los maestros y con la forma en que guían al estudiante y los valores que se asientan en esta área, además también es de vital importancia en esta área la interacción entre los estudiantes y compañeros de clase (Coopersmith, 1990, p. 65).

#### **2.2.1.4. Componentes de la autoestima**

Coopersmith (1990) señaló que, la autoestima estaría expresada a través de tres componentes que actuarían en forma conjunta y serían los siguientes:

*Componente cognoscitivo.* “En donde se consideraría todos los conceptos referidos a la representación mental que las personas tengan sobre sí mismos; es decir, los conceptos, ideas, conocimientos, percepciones, creencias y opiniones sobre sí mismo. Abarcando de este modo al autoconocimiento, autoconcepto, autocomprensión, autoimagen y autopercepción” (Coopersmith, 1990).

*Componente emocional-evaluativo.* “En donde se encontraría los sentimientos y emociones referidos a sí mismo, los cuales determinan gran parte de la autoestima, y en la medida en que sean interiorizados correctamente, permitirán a cada individuo gestionar su propio crecimiento personal, dentro de ellos se tendría la autoaceptación, autoevaluación, autovaloración y autoaprecio” (Coopersmith, 1990).

*Componente conductual.* “La autoestima no solo implicaría el componente cognitivo y emocional, sino que también se hace observable a través de las conductas y comportamientos realizados. Se encontró que las personas con una autoestima alta presentan conductas coherentes, congruentes, responsables, siendo autónomos, con dirección de sí mismos” (Coopersmith, 1990)

#### **2.2.1.5. Niveles de autoestima**

En relación con los grados o niveles de autoestima, Coopersmith (1990), afirmó lo siguiente.

“La autoestima puede presentarse en tres niveles: alta, media o baja, que se evidencia porque las personas experimentan las mismas situaciones en forma notablemente diferente, dado que cuentan con expectativas diferentes sobre el futuro, reacciones afectivas y autoconcepto, aclara además el autor que estos niveles se diferencian entre sí, dado que delimita el comportamiento de los individuos” (p. 324).

A continuación, se señalarán los tres principales niveles de autoestima:

*Autoestima alta.* “Las personas con autoestima alta son activas, expresivas, con éxitos sociales y académicos, son líderes, no rehúyen al desacuerdo y se interesan por asuntos públicos. También es característico de los individuos con alta autoestima la confianza en sus propias percepciones, esperan que sus esfuerzos deriven el éxito, se acercan a otras personas

con la expectativa de ser bien recibidas, consideran que el trabajo que realizan generalmente es de alta calidad, esperan realizar grandes trabajos en el futuro y son populares entre los individuos de su misma edad” (Coopersmith, 1990).

*Autoestima media.* En referencia a los individuos con un nivel de autoestima medio, Coopersmith afirmó lo siguiente:

“Son personas que se caracterizan por presentar similitud con las que presentan alta autoestima, pero la evidencian en menor magnitud, y en otros casos, muestran conductas inadecuadas que reflejan dificultades en el autoconcepto. Sus conductas pueden ser positivas, tales como mostrarse optimistas y capaces de aceptar críticas, sin embargo, presentan tendencia a sentirse inseguros en las estimaciones de su valía personal y pueden depender de la aceptación social” (Coopersmith, 1990, p. 34).

Por ello, se indica que los individuos con un nivel medio de autoestima presentan autoafirmaciones positivas más moderadas en su aprecio de la competencia, significación y expectativas, y es usual que sus declaraciones, conclusiones y opiniones en muchos aspectos, estén próximos a los de las personas con alta autoestima, aun cuando no bajo todo contexto y situación como sucede con éstos.

*Autoestima baja.* Finalmente, Coopersmith conceptualiza a las personas con un nivel de autoestima bajo, como aquellos individuos que “muestran desánimo, depresión, aislamiento, se sienten poco atractivos, así como incapaces de expresarse y defenderse pues sienten temor de provocar el enfado de los demás” (Coopersmith, 1990, p. 43).

Agrega que estos individuos se consideran débiles para vencer sus deficiencias, permanecen aislados ante un grupo social determinado, son sensibles a la crítica, se encuentran preocupados por problemas internos, presentan “dificultades para establecer relaciones amistosas, no están seguros de sus ideas, dudan de sus habilidades y consideran que los trabajos e ideas de los demás son mejores que las suyas” (Coopersmith, 1990, p. 43).

### **2.2.2. Adicción a los videojuegos**

Antes de abordar el tema en cuestión, se hace imprescindible desarrollar y definir ciertos conceptos que nos ayuden a comprender y a delimitar la variable a tratar.

Según Volkow (2008), la adicción se define de la siguiente manera:

“Una enfermedad crónica y recurrente del cerebro que se caracteriza por la búsqueda y el consumo compulsivo de drogas, a pesar de sus consecuencias nocivas. Se considera una enfermedad del cerebro porque las drogas modifican este órgano: su estructura y funcionamiento se ven afectados. Estos cambios en el cerebro pueden ser de larga duración, y pueden conducir a comportamientos peligrosos que se observan en las personas que abusan del consumo de drogas” (p. 45).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la adicción es definida del siguiente modo:

“Es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia o actividad. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad” (p. 75).

Para poder hablar de dependencia física y psicológica, las personas presentan tres o más de los siguientes criterios en un período de 12 meses:

- a. Fuerte deseo o necesidad de consumir la sustancia (adicción).
- b. Dificultades para controlar dicho consumo.
- c. Síndrome de abstinencia al interrumpir o reducir el consumo.
- d. Tolerancia.
- e. Abandono progresivo de intereses ajenos al consumo de la sustancia. (Inversión cada cierto tiempo en actividades relacionadas con la obtención de la sustancia).
- f. Persistencia en el uso de la sustancia a pesar de percibir de forma clara sus efectos perjudiciales. (OMS, 2010)

Así mismo, Valleur y Matysiak (2005), definieron a la adicción del siguiente modo:

“Como a todo individuo cuya vida está focalizada hacia la búsqueda de los efectos producidos sobre el cuerpo y espíritu por una sustancia tóxica o una conducta adictiva, bajo riesgo de sobrellevar un intenso malestar físico y psicológico. Así se puede hablar de adicción, a partir del momento en que una conducta se manifiesta en la vida del sujeto hasta el punto de impedirle desarrollarse con normalidad en las diversas áreas de vida de la persona. La adicción se convierte en el eje y centro de la vida del individuo, motivo por el cual la persona adicta no vive más que por y para el objeto de dependencia” (p. 27).

Siendo la adicción un proceso que se desarrolla a lo largo del tiempo, está regido por un proceso gradual llamado: “Etapas del proceso adictivo”, las cuales son las siguientes:

**Experimentación.** “Es el caso donde la persona, guiada por la curiosidad, se ánima a probar una droga, pudiendo posteriormente continuar el consumo o interrumpirlo”. (OMS, 2010)

**Uso.** El compromiso con la droga es bajo. Se consume los fines de semana y en oportunidades casuales. No existe deterioro laboral, social o familiar. No presenta episodios de intoxicación. El consumidor solo busca un cambio de sensaciones. Sin embargo, toda droga genera dependencia física o psíquica progresivamente y es fácil caer en el abuso. (OMS, 2010)

**Abuso.** “El uso se hace regular durante casi todas las semanas y hay episodios de intoxicación. Ejemplo: en alcohol una intoxicación es cuando ya se presenta una resaca, lagunas mentales. La droga va dirigiendo progresivamente la vida, se presenta deterioro académico, laboral, social y familiar. El estado de ánimo es cambiante (una vida normal y una vida adictiva y desconocida la mayor parte de veces por la familia)”. (OMS, 2010)

**Adicción.** “La relación de amigos y familiares se rompe, existen dificultades académicas y laborales. La búsqueda de la droga se realiza de forma compulsiva. Es difícil la abstinencia. Hay compromiso orgánico. Hay conductas de riesgo como: promiscuidad sexual, uso de drogas intravenosas o combinación de varias drogas, el estado de ánimo depende de la etapa consumidor/abstinencia, accidentes automovilísticos”. (OMS, 2010)

Además, existen adicciones a sustancias y de comportamiento. Todas comparten el mismo proceso de evolución y una sintomatología.

### **2.2.2.1. Adicciones químicas**

Toda adicción química se define como una enfermedad crónica y recurrente del cerebro que se caracteriza por la búsqueda y el consumo compulsivo de drogas (sustancias químicas) a pesar de sus consecuencias nocivas. Además, es necesario indicar que las drogas modifican el sistema de recompensa del cerebro: su estructura y funcionamiento se ven afectados. Estos cambios en el cerebro pueden ser de larga duración, y pueden conducir a comportamientos peligrosos que se observan en las personas que abusan del consumo de drogas.

Bobes, Casas y Gutiérrez añadieron lo siguiente:

“La clasificación de las sustancias químicas o drogas es aquella que se refiere a sus efectos. Por un lado, están los estimulantes: sustancias que activan el Sistema Nervioso Central (SNC) (cocaína, anfetaminas, cafeína). Por otro están los depresores: drogas que disminuyen el grado de actividad del SNC: alcohol, barbitúricos, benzodiazepinas, GHB... Finalmente hay un tercer grupo de sustancias que producen alteraciones perceptivas, los psicodélicos (mal llamados alucinógenos): LSD, psilocibina, ketamina” (p. 54).

### **2.2.2.2. Adicciones conductuales**

Según Echeburúa y Corral (1994):

“La drogodependencia se refiere conceptualmente a las sustancias químicas. Pero ciertas conductas, como el juego patológico, la dependencia del ordenador, los videojuegos, la hipersexualidad, el apetito desmesurado, la dependencia de las compras, el ejercicio físico irracional, el trabajo excesivo, etc., pueden considerarse psicopatológicamente como adicciones. Los síntomas de abstinencia que se observan en estos casos, cuando no se pueden llevar a cabo las conductas, son básicamente similares a los generados por las drogodependencias: un humor depresivo, irritabilidad, deterioro en la concentración y trastornos del sueño. Todas las

conductas potencialmente adictivas comienzan a ser controladas por reforzadores positivos-el aspecto placentero de la conducta en si misma-, pero terminan siéndolo por reforzadores negativos-el alivio del malestar emocional. En estos casos el sujeto muestra una fuerte dependencia psicológica hacia las mismas, actúa con ansia y de forma impulsiva y pierde interés por cualquier otro tipo de actividades gratificantes anteriores, sin ser capaz de controlarse a pesar de las consecuencias negativas experimentadas”. (p. 124)

De la misma manera añadieron lo siguiente:

“La adicción es una patología que presenta un componente psicoemocional que genera una dependencia o necesidad hacia una sustancia o actividad, dicha actividad cabe señalar que puede mudar de conductas normales –saludables- a usos anormales en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de tiempo/dinero invertido y, en último término en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas”. (Echeburúa & Corral, 1994)

Uno de los grandes problemas que se presentó al abordar el marco de las adicciones sin droga recurre en lo mencionado por Echeburúa y Corral (1994), quienes mencionaron lo siguiente:

“No es posible una clasificación estricta de las adicciones psicológicas menos aun cuando estas adicciones sin droga no figuran como tales ni en el DSM-IV-TR, ni en el CIE-10. En estas clasificaciones psicopatológicas el término adicción se reserva para los trastornos producidos por el abuso de sustancias psicoactivas (alcohol, cocaína, opiáceos, etc.) pero este planteamiento del DSM-IV-TR y de la CIE-10 no deja de ser un error, porque el perfil clínico de la adicción sin droga y el enfoque terapéutico requerido son muy similares a los del resto de las adicciones” (p. 43).

También Echeburúa y Corral señalaron que:

“Las adicciones sin droga son muy similares a las toxicomanías. Conviene resaltar este hecho porque todavía existen muchas personas que consideran a estas conductas-

el juego, por ejemplo-como un vicio. Esa idea es un error. El vicio es una categoría moral: las adicciones sin droga, sin embargo, constituyen un trastorno mental” (p. 64).

Ya en este punto podemos señalar un problema que la falta de clasificaciones psicopatológicas por parte del CIE-10 y el DSM-IV complicó el estudio y la profundización de la variable a tratar, de ahí, la importancia de poder realizar con mayor frecuencia investigaciones que aborden problemáticas con respecto a las adicciones sin droga y no solo relacionadas a las toxicomanías.

Al respecto Echeburúa y Corral (1994) sostuvieron lo siguiente:

“Se ha descubierto además que, el elemento esencial de todos los trastornos adictivos es la falta de control, es decir, el descontrol de la persona afectada sobre determinada conducta, que al comienzo le es placentera, pero, que luego va ganando terreno entre sus preferencias hasta llegar a dominar su vida” (p. 44).

Griffiths (2005) mencionó también lo siguiente con respecto a las adicciones sin drogas:

“En el momento actual está claro que las adicciones no se limitan a las conductas generadas por el consumo incontrolable de sustancias (por ejemplo, cannabis, anfetaminas, cocaína, opiáceos, cafeína, nicotina o alcohol), sino que existen hábitos de conducta aparentemente inofensivos que, en determinadas circunstancias, pueden convertirse en adictivos e interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas afectadas” (p. 32)

La secuencia evolutiva habitual de las adicciones sin droga es la siguiente según Echeburúa y Corral (1994):

- a) La conducta es placentera y recompensante para la persona
- b) Hay un aumento de los pensamientos referidos a dicha conducta en los momentos en que la persona no está implicada en ella.
- c) La conducta tiende a hacerse cada vez más frecuente.
- d) El sujeto tiende a quitar importancia al interés o al deslumbramiento suscitados en el por la conducta (mecanismo psicológico de la negación).

- e) Se experimenta un deseo intenso -sentido periódicamente- de llevar a cabo la conducta, y se tienen expectativas muy altas acerca del alivio del malestar que se va a sentir tras la ejecución de esta.
- f) La conducta se mantiene a pesar de las consecuencias negativas crecientes. Hay una justificación personal y un intento de convencimiento a los demás por medio de una distorsión acentuada de la realidad.
- g) A medida que los efectos adversos de la conducta aumentan, el adicto comienza a tomar consciencia de la realidad y realiza intentos-habitualmente fallidos- de controlar la conducta por sí mismo.
- h) Lo que mantiene ahora la conducta no es ya el efecto placentero. Sino el alivio del malestar. Este alivio es cada vez de menor intensidad y de más corta duración.
- i) El sujeto muestra una capacidad de aguante cada vez menor ante las emociones negativas y las frustraciones cotidianas. Las estrategias de afrontamiento se debilitan debido a la falta de uso. De este modo, el comportamiento adictivo se convierte en la única vía para hacer frente al estrés.
- j) La conducta adictiva se agrava. Una crisis extrema-la ruptura de la pareja, una estafa, la pérdida de empleo, etc.- lleva al paciente o a la familia a solicitar tratamiento.

En consecuencia, de todo lo mencionado, los comportamientos adictivos se vuelven automáticos, emocionalmente activados, y con poco control intelectual sobre el acierto o error de la decisión que se ha de tomar. Asimismo, el adicto pone, por así decirlo, sobre la balanza los beneficios de la gratificación inmediata, pero no repara en las posibles consecuencias negativas a largo plazo.

De manera semejante en las adicciones químicas, las personas adictas a determinado tipo de conducta tienden a experimentar, cuando no pueden llevarla a cabo, un síndrome de abstinencia caracterizado por un profundo malestar emocional (estado de ánimo disfórico, insomnio, irritabilidad e inquietud psicomotora). Tal como ocurre en el ámbito de las drogas, es difícil que un adicto conductual se considere como tal y acepte el rótulo diagnóstico, por un tiempo prolongado.

Echeburúa y Corral (1994) mencionaron lo siguiente con respecto a la experimentación del síndrome de abstinencia: “El síndrome de abstinencia es el núcleo fundamental de todas las adicciones, sean estas químicas o sin droga, al margen de los aspectos peculiares de cada adicción específica, las características comunes de un síndrome de abstinencia son las siguientes” (p. 41):

- a) Impulso intenso para realizar una conducta que trae consigo efecto perjudicial para la persona que las ejecuta.
- b) Tensión creciente (humor depresivo, irritabilidad, deterioro de la concentración, trastornos del sueño, etc.) hasta que la conducta es llevada a cabo.
- c) Desaparición temporal de la tensión.
- d) Vuelta gradual del impulso con fuerza creciente, que está asociada a la presencia de estímulos internos (disforia, tensión emocional, aburrimiento, recuerdos del placer experimentado en ocasiones anteriores, etc.) o externos (olor a alimentos en el caso de un adicto a la comida o la visión de un escaparate en el caso de un adicto a las compras, o una computadora en el caso de una persona adicta al internet o un videojuego en particular).
- e) Manifestación de un condicionamiento secundario de dichos estímulos internos y externos.

También mencionaron un aspecto de suma importancia respecto al síndrome de abstinencia en las adicciones con sustancias y en las adicciones conductuales:

“Respecto al síndrome de abstinencia, en ambos tipos de adicciones hay una pérdida de control. Una posible diferencia es que, en las adicciones con drogas, con una dosis se controla el síndrome de abstinencia, en las adicciones conductuales, por el contrario, el paciente-un jugador patológico, o un adicto a las compras, por ejemplo-puede pasar horas, incluso días, jugando o comprando sin que ello ponga fin a su abstinencia” (Echeburúa & Corral, 1994).

Cuando la adicción conductual, sea el tipo que fuere, avanza, los comportamientos se vuelven automáticos, son activados por las emociones e impulsos, con pobre control cognitivo y autocrítica sobre ellos. El adicto está en busca de la gratificación inmediata y no repara en las posibles consecuencias negativas de esa conducta.

Según Alonso (1996), “El aspecto nuclear de la adicción conductual no es el tipo de conducta implicada, sino la forma de relación que el sujeto establece con ella” (p 54).

De esta manera el afectado, focalizado totalmente en su adicción específica, se desinteresa por las actividades de tiempo libre que antes consideraba placenteras.

Por su parte, Marks (1990) sostuvo que desde una perspectiva conductual o de la teoría del aprendizaje:

“Todas las conductas adictivas se activan al comienzo mediante un mecanismo de refuerzo positivo como es el placer experimentado o euforia (*high*), pero a medida que la conducta se perpetúa, dicho reforzador termina siendo negativo y responde a la necesidad de no experimentar el malestar o abstinencia que experimenta al no llevar a cabo dicha conducta”. (p, 19)

Por su parte, Potenza (2006) mencionó lo siguiente:

“Una persona normal puede escribir un mensaje o conectarse a la red por placer o por la funcionalidad de la conducta en sí misma; por el contrario, una persona adicta lo hace para aliviar su disforia o malestar emocional (aburrimiento, soledad, rabia, o excitación)”. (p. 5).

Para finalizar, Fairburn (1998) añadió que “algunas conductas normales -incluso saludables- se pueden convertir en anormales según la frecuencia, intensidad o tiempo y dinero invertidos”. (p. 198)

Asimismo, vale decir que “una adicción sin droga es toda aquella conducta repetitiva que produce placer y alivio tensional, sobre todo en sus primeras etapas, y que lleva a una pérdida de control de esta, perturbando severamente la vida cotidiana, a nivel familiar, laboral o social, a medida que transcurre el tiempo”. (Fairburn 1998; p. 109)

Finalmente, “es frecuente la combinación de una adicción conductual con una o más adicciones a sustancias. Así, por ejemplo, el juego patológico se asocia principalmente con el tabaquismo y el consumo abusivo de alcohol”. (Echeburúa & Corral., 1994, p. 76)

Los síntomas principales de una adicción conductual son los siguiente:

- Intenso deseo, ansia o necesidad imparable de concretar la actividad placentera.
- Pérdida progresiva del control sobre la misma, hasta llegar al descontrol.
- Descuido de las actividades habituales previas, tanto las familiares, como las académicas, laborales o de tiempo libre.
- Estas consecuencias negativas suelen ser advertidas por personas allegadas que se lo comunican al adicto, quien, a pesar de ello, no detiene la actividad y se pone a la defensiva, negando el problema que padece.
- Progresiva focalización de las relaciones, actividades e intereses en torno a la adicción, con descuido o abandono de los intereses y relaciones previos, ajenos a la conducta adictiva.
- Irritabilidad y malestar ante la imposibilidad de concretar el patrón o secuencia adictiva (abstinencia) e imposibilidad de dejar de hacerlo, pasado un corto período.

Al respecto Cia (2013) sostuvo lo siguiente: “El aspecto nuclear de la adicción conductual no es el tipo de conducta implicada, sino la forma de relación que el sujeto establece con él. (p. 32).

Además, Alfredo (2013) propuso lo siguiente:

“El consumo de ciertas sustancias o drogas produce en el sistema nervioso central un aumento considerable de dopamina, llevando a una sensación de euforia. El aumento de la dopamina puede generarse además a través de otro tipo de conductas como son el juego patológico, las relaciones sexuales descontroladas o las compras compulsivas”. (p. 145).

### **2.2.2.3. Adicciones tecnológicas**

“La adicción a las nuevas tecnologías se considera dentro del ámbito de las adicciones conductuales y, como puede ocurrir con las compras, el sexo o las máquinas tragamonedas, conlleva una fuerte dependencia psicológica, pérdida de control, interferencia

en la vida cotidiana y presencia del síndrome de abstinencia” (Echeburúa y Amor, 1998, p. 511 - 525).

Dentro de las nuevas tecnologías, las conductas adictivas más estudiadas han sido en relación con Internet, teléfonos móviles y videojuegos. En los tres casos, existió una importante limitación metodológica relacionada con la falta de un sistema diagnóstico válido y fiable, ya que las adicciones conductuales todavía no estaban recogidas como trastornos mentales en el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (APA, 2000), excepto en el caso del juego patológico, que quedó recogido dentro de los trastornos del control de impulsos.

“Como en cualquier adicción, las conductas adictivas a las nuevas tecnologías son controladas inicialmente por reforzadores positivos (por ejemplo, conectarse a Internet por la utilidad o el placer que produce su uso), pero terminan siendo controladas por reforzadores negativos (conectarse a Internet para liberarse del malestar y la tensión emocional). Es decir, como ocurre con las adicciones a sustancias químicas, las personas adictas al uso de una determinada conducta (uso de Internet, sexo, compras, etc.), experimentan un síndrome de abstinencia cuando no pueden realizarla, caracterizado fundamentalmente por irritabilidad, estado de ánimo disfórico y malestar emocional” (Echeburúa, 1999).

“En el caso de los adolescentes, las conductas adictivas en este ámbito pueden ponerse de manifiesto cuando la tecnología pasa de ser un medio para convertirse en un fin en sí misma; por ejemplo, cuando se siente una obsesión enfermiza por disponer siempre del móvil de última generación, o cuando un adolescente queda atrapado en las redes sociales de Internet porque en el mundo virtual puede disfrutar de una identidad falsa e irreal”. (Becoña, 2006, p. 241)

Es importante diferenciar entre el uso frecuente de las nuevas tecnologías y la adicción a estas. Como señalan Echeburúa & Corral (1994) citado a (Alonso 1996, p. 34):

“Lo que define una conducta adictiva no es tanto la frecuencia con que se realiza, sino la relación de dependencia que se crea, la pérdida de control por parte del sujeto y la grave interferencia que genera en la vida cotidiana. En este sentido, no hay que confundir la dependencia del móvil con sentirse atraído por las nuevas tecnologías,

ni disfrutar participando en las redes sociales virtuales con ser adicto a Internet. Para hablar de adicción tienen que concurrir dos factores básicos: la pérdida de control y la dependencia, entendida esta como la necesidad subjetiva de realizar forzosamente la conducta y la supeditación de la vida cotidiana al mantenimiento del hábito”. (Alonso, 1996, p. 34).

Griffiths (2005) llamó a las adicciones tecnológicas de la siguiente manera: “Adicciones no químicas que comprometen la interrelación sujeto-máquina. Puede ser pasiva (televisión) o activa (consola o Internet). estas serían formas de adicciones psicológicas”. (p. 75)

Echeburúa, Labrador y Becoña (2009) mencionaron lo siguiente:

“Junto a los posibles beneficios, también hay datos y estudios que alertan de los riesgos derivados de la masiva presencia de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de adolescentes y jóvenes. La primera preocupación proviene del tiempo total diario dedicado por adolescentes y jóvenes españoles al uso de los aparatos más habituales (televisión, ordenador y móvil) que, según los datos disponibles, podría superar las seis horas diarias, es decir, la cuarta parte del total del día”. (p. 154).

Alicante (2012) mencionó una consecuencia evidente:

“Una dedicación tan amplia del tiempo diario a estas nuevas tecnologías es la disminución del tiempo dedicado a la realización de otras actividades antes mucho más habituales (leer, estudiar, salir a pasear, conversar...). Además de la preocupación por la gran cantidad de tiempo y atención que adolescentes y jóvenes dedican a las nuevas tecnologías, la alarma de madres y padres proviene de las dificultades que estos tienen para controlar y supervisar el contenido de las páginas web o juegos de Internet a los que acceden sus hijos e hijas, temiendo que muchos de esos contenidos (pornográficos o violentos) sean inapropiados”. (p. 25)

Oliva (2007) añadió lo siguiente:

“Probablemente, el mayor riesgo del uso excesivo de las nuevas tecnologías es la posibilidad de generar un comportamiento adictivo que lleve no solo a una dedicación desmedida (lo que puede apartar al chico o chica de otro tipo de actividades más saludables y muy necesarias a ciertas edades), sino a una verdadera dependencia y falta de control sobre sus conductas. Esta adicción es más probable que se genere en el adolescente que en el adulto, debido a que su corteza prefrontal se encuentra aún inmadura y su autocontrol no ha alcanzado aún el nivel adulto”. (p. 76)

En la actualidad, no existe una definición oficial de la adicción a los videojuegos, sin embargo, algunos autores, brindan algunos alcances, entre ellos tenemos a Mendoza (2013) quien mencionó lo siguiente:

“La adicción a videojuegos es una conducta obsesiva compulsiva en la cual existe un deterioro del esquema cognitivo, que influye sobre el repertorio conductual del individuo y convierte al estímulo reforzador (videojuego), en una necesidad básica para el mismo, todo ello acompañado de un desequilibrio emocional, fisiológico y social”. (p. 236)

Soper y Miller alegaron acerca de la adicción a los videojuegos “es como cualquier otra adicción conductual y se componía de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos, además de síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta”. (Griffiths, 2005, p. 446)

Por otro lado, Estallo (2009) aludió lo siguiente:

“Una adicción que va siendo cada vez más importante en los últimos años, sobre todo en países desarrollados y especialmente en adolescentes, son los videojuegos. Algunos padres autorizan que sus hijos vean la televisión por un tiempo prolongado, adquiriendo una dependencia de esta. Con posterioridad les regalan una consola de videojuegos, en la cual el uso descontrolado podría llegar a ser adictivo, ya que, el

joven podría retarse a sí mismo o a otros, intentando superar los niveles del juego, pues así incrementando el tiempo que le dedica al mismo” (p. 86).

Labrador y Villadangos (2009) también mencionaron lo siguiente:

“En relación con los videojuegos, nos encontramos con una de las nuevas tecnologías que más alarma social ha creado por sus supuestos efectos negativos sobre el desarrollo infantil y adolescente, aunque, según los datos empíricos disponibles, se trata de la tecnología a la que menos tiempo dedican los jóvenes (especialmente los de mayor edad), donde los propios usuarios perciben menos problemas de dependencia y en la que se observan menos síntomas de adicción” (p. 364).

Esto no quiere decir que no exista un volumen considerable de adolescentes que hacen un uso abusivo de los videojuegos y que, parte de ellos, muestren conductas que se acercan a los criterios objetivos de dependencia. Para una gran mayoría, la variable adicción a los videojuegos es poco probable, tal como se mencionó en un inicio, la gran parte de la población al hablar de adicción, solo se aboca al consumo de sustancias,

Pero como señaló Estallo (2009):

“Parece que por ahora el número de casos de verdadera dependencia de los videojuegos es reducido y que, en la mayoría de ellos, la disfuncionalidad en el uso de los videojuegos suele ser sintomática de otras dificultades personales y sociales más claramente diagnosticables”. (p. 354)

También se debe señalar una diferencia que generalmente confunde a la mayoría de la gente la cual es entre la actividad excesiva y la adictiva, pues ambas son conductas completamente diferentes. La primera hace referencia a que los usuarios complementan el juego a elegir parte de su vida, mientras que para los segundos el juego fagocita todas las esferas de sus vidas.

Entonces, ¿son los videojuegos *online* más adictivos? “Se ha especulado sobre el hecho que los juegos *online* son más problemáticos y/o adictivos que los juegos *offline*” (Griffiths, 2005, p. 42).

La adicción a los juegos *online* se puede explicar, por un lado, por el Efecto de Refuerzo Parcial (ERP), un ingrediente psicológico fundamental que se agrega a este tipo de videojuegos y que es clave en la adicción al juego, ya que se trata de un refuerzo intermitente. La gente mantiene la conducta en ausencia del refuerzo esperando que haya otra recompensa a la vuelta de la esquina. El conocimiento del ERP le da al diseñador de juegos cierta ventaja para poder diseñar juegos atractivos. Por otro lado, la magnitud del refuerzo también es muy importante ya que grandes recompensas conducen a una mayor resistencia a la extinción (en otras palabras, a más adicción). Asimismo, el refuerzo instantáneo es también muy satisfactorio. Y, además, el juego *online* implica múltiples refuerzos de características variadas que podrían ser gratificantes de diferente forma para personas diferentes. Por otro lado, hemos de considerar también que a diferencia de otros tipos de juegos, como los de plataforma (Super Mario Bros) y los juegos *offline* de aventura, como (The witcher III), son juegos que tienen la característica de tener una mecánica establecida, una historia y un fin, una vez concluido eso, se merma la expectativa por la novedad que incita al jugador a seguir enganchado en el juego, pues poco a poco va resultando monótono y aburrido. Este fenómeno, no sucede pues en los juegos *online*, ya que estos nunca se interrumpen, pueden jugarse las 24 horas del día y carecen de un fin establecido, este tipo de juegos también son acreedores de actualizaciones constantes, las cuales vienen cargadas de muchas novedades como: contenido, roles, *Gameplay*. Ejemplos de juegos que tienen esta mecánica son los siguientes: World of Warcraft (juego de rol *online* multijugador masivo, que contiene elementos de juegos de aventura y estrategia), el cual cada dos años saca al mercado una nueva expansión, la cual añade, nuevos niveles, nuevos objetos para los personajes, nuevos campos de batalla para competir con otros jugadores, y nuevas bandas o (RAIDS), para progresar en la historia del juego (LORE). Por otro lado, el Dota 2 (juego de rol multijugador en tiempo real), también posee estos componentes, siendo un juego que continuamente está actualizándose, no tiene un fin y va sacando cada cierto tiempo nuevas temporadas, nuevos cambios en el contenido y sin mencionar que también está pasando a convertirse poco a poco en una especie de deporte virtual donde los competidores ganan sustanciosas sumas de dinero en el tan conocido “The International”, (campeonato anual del videojuego Dota 2 patrocinado por la empresa desarrolladora de juegos Valve Corporation donde se enmarca dentro de los deportes electrónicos), captando de esta manera a mayor cantidad de jóvenes en el mundo, en especial a población adolescente.

Es así que los juegos *online* son inmensamente reforzantes y psicológicamente absorbentes. Para una pequeña minoría, todo esto podría conducirle a la adicción, de manera que este tipo de juegos en red podrían convertirse en lo más importante de la vida y así descuidar los compromisos u otras áreas. También hay que tener en cuenta que en los videojuegos existen dos tipos de recompensas. Las intrínsecas (ej. cuando se supera la puntuación de un amigo o la de uno mismo, cuando se entra en la “lista de los mejores” o cuando se gana al ordenador) y las extrínsecas (ej. la admiración de los amigos).

Finalmente, se decidió que este capítulo debería dividirse en cuatro pilares fundamentales que nos ayudarán a profundizar en mayor grado esta variable a estudiar:

#### **2.2.2.4. Componentes de la adicción de Griffiths**

Parece que la única manera de determinar si las adicciones no químicas (es decir, conductuales como la adicción a los videojuegos) es compararlas con criterios clínicos de otras adicciones a drogas ya establecidas. Sin embargo, muchos investigadores del campo han frustrado sus intentos, cosa que ha perpetuado el escepticismo, demostrado en una parte de la comunidad investigadora sobre adicciones. Griffiths (2005) argumenta que “la investigación en el área de la adicción a los videojuegos necesita estar sostenida por tres preguntas fundamentales” (p. 447)

Siendo los siguientes:

- i. ¿Qué es la adicción?
- ii. ¿Existe la adicción a los videojuegos?
- iii. Si la adicción a los videojuegos existe, ¿a qué es adicta la gente realmente?

La primera pregunta continúa siendo foco de debate, tanto para psicólogos del campo de la adicción como para aquellos que trabajan en otras disciplinas. Durante muchos años se ha definido la conducta adictiva como cualquier comportamiento que se caracterice por todos los componentes principales de la adicción (Griffiths, 2005c; Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008). Por tanto, cualquier comportamiento (como jugar a videojuegos) que cumpla estos seis criterios, sería definido como adicción. En el caso de la adicción a los videojuegos sería la siguiente:

### *Focalización*

El mismo Griffiths (2005) mencionó que este componente se refiere a lo siguiente:

“Al momento cuando la actividad particular se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona y domina su pensamiento (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos (antojos) y comportamiento (deterioro de la conducta socializada), incluso si la persona no está realmente involucrada en el comportamiento, estará pensando en la próxima vez que lo haga. También se debe tener en cuenta que algunas conductas adictivas como fumar (nicotina) y beber (alcohol) son actividades en las que pueden participar simultáneamente con otras actividades y, por lo tanto, no tienden a dominar los pensamientos de un adicto ni a llevar a una preocupación total, esto es lo que podría denominarse prominencia inversa y la actividad adictiva se convierte en la cosa más importante en la vida de esa persona cuando se le impide participar en el comportamiento”. (p. 65).

### *Modificación del estado de ánimo*

Se refiere a en específico a lo siguiente:

“Las experiencias subjetivas que las personas explican como consecuencia del atractivo de los videojuegos y que puede ser visto como una estrategia de afrontamiento. Por ejemplo, experimentan una excitación fuerte, como un (colocón) o un (subidón) o, paradójicamente, un sentimiento tranquilizador desestresante, como de (escape) o (entumecimiento). Por ejemplo, un adicto a la nicotina puede utilizar los cigarrillos por primera vez en la mañana para despertar la nicotina activante que necesitan para ponerse en marcha para el día. Al final del día no se puede usar la nicotina por sus cualidades estimulantes, pero, de hecho, puede ser usada como una forma factor desestresante y/o relajante”. (Griffiths, 2005, p. 36).

### *Tolerancia*

Este se encuentra enmarcado dentro del siguiente proceso (Griffiths, 2005):

“Proceso por el cual se requieren cantidades cada vez mayores de la actividad particular para lograr los efectos anteriores. En el juego, la tolerancia puede implicar que el jugador tenga que aumentar gradualmente el tamaño de la apuesta para experimentar un efecto modificador del estado de ánimo que se obtuvo inicialmente con una apuesta mucho menor, así como también puede implicar pasar más y más tiempo jugando. La tolerancia está bien establecida en las adicciones a sustancias psicoactivas y cada vez hay más evidencia en el campo de las adicciones conductuales. En términos de un modelo adictivo de juego, tanto los jugadores regulares como los no regulares obtienen una 'alta' fisiológicamente cuando juegan, pero los jugadores no regulares permanecen 'altos' durante más tiempo, lo que significa que no tienen que apostar tan rápido o tan a menudo para inducir los picos de excitación. En cambio, se puede considerar que los jugadores regulares se vuelven más tolerantes a las altas del juego, lo que significa que tienen que apostar más rápido o más a menudo para experimentar el efecto inicialmente deseado”. (p. 58).

### *Síntomas de abstinencia*

Griffiths (2005) se refieren a lo siguiente

“Los estados de sensación desagradable y / o efectos físicos que ocurren cuando la actividad particular se suspende o se reduce repentinamente. Dichos efectos de abstinencia pueden ser psicológicos (por ejemplo, mal humor e irritabilidad extremos) o más fisiológicos (por ejemplo, náuseas, sudores, dolores de cabeza, insomnio y otras reacciones relacionadas con el estrés”. (p. 69).

### *Conflicto*

Griffiths (2005) se refiere a lo siguiente:

“Los conflictos entre el adicto y los que los rodean (conflicto interpersonal) o desde el propio individuo (conflicto intrapsíquico) que están relacionados con la actividad

en particular. La elección continua de placer y alivio a corto plazo conduce a ignorar las consecuencias adversas y el daño a largo plazo, lo que a su vez aumenta la necesidad aparente de la actividad adictiva como estrategia de afrontamiento. El conflicto en la vida del adicto significa que terminan comprometiendo sus 1) relaciones personales (pareja, hijos, familiares, amigos, etc.), 2) vidas laborales o educativas (según la edad que tengan) y 3) Otras actividades sociales y recreativas. El conflicto intrapsíquico también se puede experimentar en forma de adictos, sabiendo que están comprometidos en gran medida con el comportamiento y quieren reducir o detener, pero descubren que no pueden hacerlo, experimentando una pérdida subjetiva de control”. (p. 65).

### *Recaída*

Griffiths (2005) sostuvo lo siguiente:

“La tendencia a que se repitan los patrones de adicción anteriores de la actividad en particular e incluso a que los patrones más extremos típicos de la altura de la adicción se restauren rápidamente después de muchos años de abstinencia o control” (p.48).

En referencia a la segunda pregunta, el autor añade que “una vez definida la adicción de una forma más operativa, pensamos que la adicción a los videojuegos existe” (Griffiths, 2005, p. 36). Aunque también creemos que solo afecta a una minoría de jugadores. Parece que hay muchas personas que utilizan los videojuegos excesivamente si comprobamos la literatura y los centros que ofrecen tratamiento, pero es bueno reconsiderar la adicción y diagnosticarla bajo estos (u otros) criterios operativos.

“La tercera y última cuestión es, quizás, la más interesante e importante en lo que se refiere a la investigación en este campo. ¿A qué es la gente realmente adicta? ¿Es el medio interactivo en el que juegan?, ¿son los aspectos específicos de su estilo (por ejemplo, actividades anónimas y desinhibidoras)? o ¿son los tipos específicos de juegos (juegos agresivos, juegos de estrategia, etc.)? Estas son las preguntas que han creado un debate intenso entre los que trabajamos en este ámbito y para las cuales todavía no se ha encontrado respuesta” (Griffiths 2009, p. 45)

### 2.2.2.5. Causas de la adicción a los videojuegos

Sobre los aspectos más importantes acerca de la vulnerabilidad psicológica a este tipo de adicciones, (Echeburúa & Corral, 1994) mencionaron lo siguiente:

“El ser humano necesita alcanzar un nivel de satisfacción global en la vida. Normalmente, Este se obtiene repartido en diversas actividades, la familia, el trabajo, la pareja, la comida, las aficiones, el deporte, etc. Según señala Bertrand Russell, en la conquista de la felicidad, un mayor número de aficiones e intereses de una persona está en relación directa con una mayor probabilidad de ser feliz. De este modo, las carencias en una dimensión pueden compensarse, en cierto modo, con las satisfacciones obtenidas en otras”. (p. 58)

Por el contrario, Alonso (1996) sostuvo lo siguiente:

“Sí una persona es incapaz de diversificar sus intereses o se siente especialmente frustrada en una o varias de estas facetas, puede entonces centrar su atención en una sola. El riesgo de adicción en estas circunstancias es alto. De este modo, la adicción constituye una afección patológica que, al causar dependencia restringe la libertad del ser humano”. (p. 65)

Si bien es cierto que una mala diversificación de aficiones puede hacer proclive a una persona a desarrollar una adicción ausente de droga como señala Alonso en su libro “las otras drogas, no basta para llegar a conclusiones apresuradas, así mismo un mayor número de aficiones e intereses no garantiza que una persona no pueda desarrollar una adicción como menciona Russel en la conquista de la felicidad”. (p. 74)

Existen, sin embargo, ciertas características como señala (Echeburúa & Corral 1994), de personalidad o estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones:

“La impulsividad; la disforia (estado anormal del ánimo que se vivencia subjetivamente como desagradable y que se caracteriza por oscilaciones frecuentes del humor); las intolerancias a los estímulos displacenteros, tanto físicos (dolores, insomnio, fatiga, etc.), como psíquicos (disgustos, preocupaciones,

responsabilidades, etc.), y la búsqueda exagerada de sensaciones nuevas. Hay veces, sin embargo, en que en la adicción subyace un problema de personalidad-de baja autoestima, por ejemplo, o un estilo de afrontamiento inadecuado ante las dificultades cotidianas”. (p. 42)

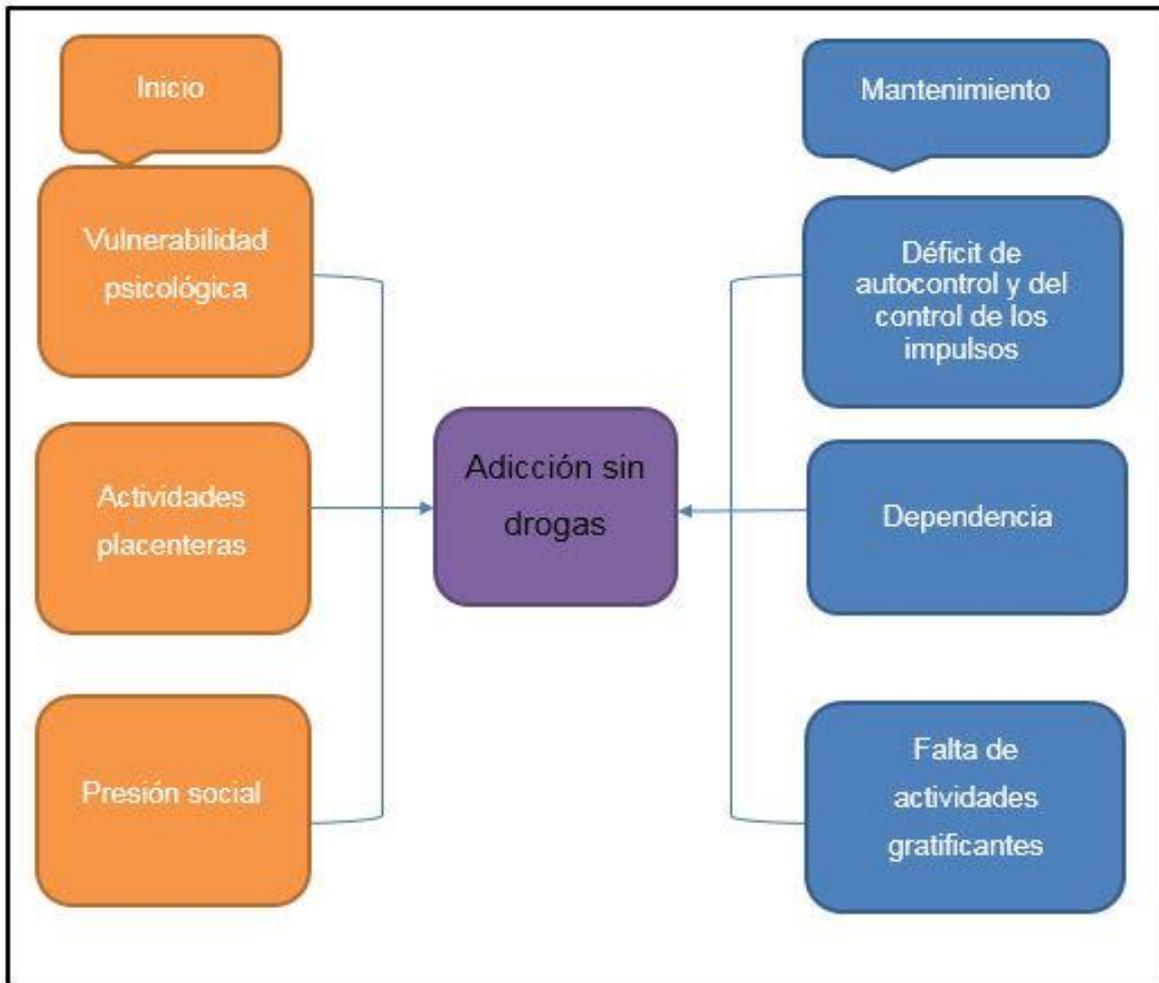
“Al margen de estas características, existen otros factores como, por ejemplo, una persona que carece de un afecto consistente y que intenta llenar esa carencia con sustancias químicas (drogas, alcohol o tabaco) o con conductas sin sustancias (compras, juego, internet, videojuegos o trabajo). Un individuo con una personalidad vulnerable, con unos recursos psicológicos defectuosos, con una cohesión familiar débil y con unas relaciones sociales pobres corre un gran riesgo de hacerse adictos, además si a esto sumamos que una persona cuenta con un hábito de recompensas inmediatas, si se siente presionado por el grupo y está sometido a circunstancias de estrés(fracaso escolar, frustraciones afectivas, competitividad, etc.) o de vacío existencial (inactividad, aislamiento social, falta de objetivos, etc.), la adicción, por así decirlo, está servida” (124).

Echeburúa & Corral (1994, p. 654) Menciona también factores psicológicos de predisposición:

Cuadro 1. Variantes de personalidad y vulnerabilidad emocional

<b>Variantes de personalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Impulsividad</li><li>• Búsqueda de sensaciones</li><li>• Autoestima baja</li><li>• Intolerancia a los estímulos displacenteros</li><li>• Estilos de afrontamiento inadecuado de las dificultades</li></ul>
<b>Vulnerabilidad emocional</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estado de ánimo disfórico</li><li>• Carencia de afecto</li><li>• Cohesión familiar débil</li><li>• Falta de habilidades sociales la cual repercute en una pobreza de relaciones sociales</li></ul>

*Nota:* Tomado de “El juego patológico” Echeburúa & Corral, 1994, p. 87



*Figura 1.* Adicción sin drogas. Tomado de “Juego patológico”, por Echeburúa & Corral, 1994. Madrid-España: Ediciones Pirámide

#### **2.2.2.6. Criterios para el diagnóstico de adicción a los videojuegos**

En el DSM-5 (APA, 2013), se ha propuesto una nueva categoría denominada trastornos adictivos y relacionados a sustancias.

Dentro de este capítulo, se incluyen los trastornos relacionados a sustancias y los trastornos no relacionados a sustancias. (Alfredo, 2013) añadió también “como dato favorable al cambio, se ha dado un paso importante en la nueva clasificación al reconocer que los problemas derivados del juego constituyen una adicción y no son simplemente un trastorno del control de impulsos” (p. 54), así mismo, el trastorno por juegos de internet

(Internet Gaming Disorder, en sus siglas en inglés) ha sido incluido como trastorno en una subcategoría. Los criterios propuestos para su diagnóstico son los siguientes:

- i. Preocupación por los juegos por Internet, que pasan a ser la actividad dominante.
- ii. Síntomas de abstinencia cuando se le impide jugar (irritabilidad, ansiedad o tristeza)
- iii. Tolerancia, se necesitan cantidades mayores de tiempo para practicarlos.
- iv. Intentos fracasados para controlar la participación en los juegos de Internet.
- v. Pérdida de interés en otros *hobbies* o aficiones y en otras formas de entretenimiento.
- vi. Uso continuo de los juegos de Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que generan.
- vii. Ha engañado a familiares, terapeutas y otros respecto a la cantidad de juego por Internet que practica.
- viii. Uso de los juegos desarrollados, aunque su prevalencia creciente es universal por Internet para escapar o aliviar un humor negativo (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa o ansiedad)
- ix. Ha descuidado o perdido relaciones significativas, su empleo u oportunidades educativas o laborales debido a su participación en juegos por Internet”.

### **2.2.2.7. Alcances teóricos que explican el desarrollo y mantenimiento de conductas adictivas**

*2.2.2.7.1. Teoría del aprendizaje de Dollard y Miller en el desarrollo de conductas adictivas relacionadas a los videojuegos*

#### ***Aprendizaje***

El aprendizaje a lo largo del tiempo ha sido definido de formas diversas, algunos autores como Hunter (1934) se refirieron al aprendizaje como “tendencia a mejorar con la ejecución” (p. 23). Por otro lado, Chance (2001) mencionó lo siguiente:

“El aprendizaje es un mecanismo biológico para enfrentar al mundo cambiante. El aprendizaje permite al organismo "evolucionar" a nuevas formas de conducta de

modo muy rápido. A través del aprendizaje, el organismo puede encontrarse con los retos creados por los cambios abruptos del medio. Esto obviamente fortalece las oportunidades individuales para sobrevivir”. (p. 141)

Se ve entonces en esta definición que el aprendizaje es definido como el cambio en la conducta debido a la experiencia.

A su vez, Thorpe (1956) sostuvo que el aprendizaje “es un proceso que se manifiesta por cambios adaptativos de la conducta individual como resultado de la experiencia”. (p. 148)

Por su parte, para McGeoch (1952), el aprendizaje es “un cambio en la ejecución que resulta de las condiciones de la práctica”. (p. 88)

### ***Teorías de aprendizaje***

Según Schunk (2012):

“Los hallazgos de la investigación se organizan y se vinculan sistemáticamente con las teorías. Sin las teorías la gente podría considerar los hallazgos de la investigación como conjuntos de datos desorganizados, ya que los investigadores y profesionales carecerían de estructuras superiores para afianzar la información que obtienen. Incluso si obtienen resultados que no parecen relacionarse de manera directa con las teorías, los investigadores deben esforzarse por dar algún sentido a los datos y determinar si éstos sustentan predicciones teóricas.” (p. 56)

Suppes (1974) mencionó lo siguiente: “Una teoría es un conjunto científicamente aceptable de principios que explican un fenómeno. Las teorías ofrecen marcos de referencia para interpretar las observaciones ambientales y sirven como puentes entre la investigación y la educación” (p. 128).

Podríamos agregar también que las teorías del aprendizaje son aquellas teorías que describen procesos que permiten que una persona logre aprender algo. Estas teorías pretenden entender, anticipar y regular la conducta a través del diseño de estrategias que

faciliten el acceso al conocimiento. La presente investigación tiene como base las siguientes teorías:

#### **2.2.2.7.2. Teoría de aprendizaje de Dollard y Miller**

Miller (1909) y Dollard (1900) son investigadores anglosajones con amplia experiencia, el primero en psicología experimental, y el segundo en psicología clínica y ciencias sociales. Esta diversidad de enfoques de ambos fue muy fructífera a los efectos de construir una teoría del aprendizaje. Miller se abocó sobre todo al análisis teórico, mientras que Dollard fue más bien el responsable de las aplicaciones prácticas: a la psicología de la personalidad, la psicología anormal y a la psicología social. “El sistema de Miller no difiere mucho del de Skinner, salvo en lo referente al vocabulario, las técnicas experimentales utilizadas, y al hecho de que es más teórico. Al mismo tiempo, constituye una simplificación de la teoría de Clark Hull” (Cazau, 2007, p. 49).

Según Hill (1985):

“La teoría de Miller y Dollard constituye una teoría del refuerzo ubicada dentro de la tradición ambientalista por cuanto desarrollaron una teoría conductista del aprendizaje sobre la base de la idea de refuerzo, con la que intentaron explicar, especialmente, el aprendizaje de la imitación, de la personalidad y de la conducta neurótica y su abordaje psicoterapéutico. Para ellos, los cuatro elementos básicos del aprendizaje son el impulso, la indicación, la respuesta y la recompensa” (p. 223).

Añade también Bárbara Engler (1996) lo siguiente:

“La orientación de Dollard y Miller ha sido llamada teoría psicoanalítica del aprendizaje, debido a que es un intento creativo de reunir los conceptos básicos de la teoría psicoanalítica freudiana a con las ideas, lenguaje, métodos y resultados de la investigación experimental de laboratorio sobre el aprendizaje y la conducta” (p. 264)

## **El análisis experimental de la conducta**

Según Engler (1996):

“Es necesario que antes de discutir el trabajo de Dollard y Miller, sería útil dar una breve mirada a algunos de los orígenes del análisis experimental de la conducta. De esta manera el autor menciona que: las teorías de la conducta y del aprendizaje tienen su origen en un punto de vista filosófico conocido como empirismo, el cual sugiere que todo el conocimiento se origina en la experiencia. John Locke (1632-1704), uno de los primeros filósofos empíricos, sugirió que, al nacer, la mente es una pizarra en blanco en la que la experiencia sensorial escribe en una variedad de formas diferentes. La frase de Locke pizarra en blanco (o tabla rasa) expresó la perspectiva filosófica del empirismo en su forma clásica, del mismo modo en que la frase Pienso, luego existo, de Descartes, expresó la esencia del racionalismo. Las teorías de la conducta y del aprendizaje afirman que el conocimiento VÁLIDO surge de la experiencia y necesita ser confirmada con esta de forma continua” (p. 64).

Por tanto, las teorías de la conducta y del aprendizaje se basan en gran parte en el análisis experimental de la conducta. Ahora, se hará referencia de manera breve a algunas figuras importantes del análisis experimental de la conducta. Por tanto, Pavlov (1849-1936) demostró y articuló una forma de aprendizaje conocida como condicionamiento clásico.

Asimismo, Watson (1878-1958), “el padre del conductismo estadounidense expandió el condicionamiento clásico en una teoría del conductismo en la que recomendaba que la psicología enfatizara el estudio de la conducta manifiesta en lugar de la cubierta. Por su parte, Thorndike (1874-1949) realizó varios experimentos con animales a fin de obtener una mayor comprensión del proceso de aprendizaje. Formuló muchas leyes importantes del aprendizaje una de ellas es la ley del efecto, la cual establece que cuando una conducta o ejecución es acompañada por satisfacción, tiende a suceder de nuevo. Si la ejecución es acompañada por frustración, tiende a disminuir. Ahora se reconoce que la ley del efecto no necesariamente es universal. En ocasiones, la frustración conduce a un incremento en los esfuerzos por lograr la ejecución. Aun así, la mayoría de los psicólogos creen que la ley del efecto por lo general es cierta”. (Engler 1996, p. 65)

A inicios de la década de 1930, Skinner publicó una serie de trabajos con los resultados de estudios de laboratorio realizados con animales, en los que identificó los diversos componentes del condicionamiento operante. Además, resumió gran parte de este trabajo pionero en su importante libro *La conducta de los organismos*.

Finalmente, Hull (1884-1952), cuyo trabajo fue el de desarrollar la teoría sistemática del aprendizaje basada en el concepto de reducción del impulso, “influyó de forma directa en el desarrollo de la teoría de la personalidad de Dollard y Miller”. (Engler, 1996, p. 67)

### **La integración de la teoría del aprendizaje y el psicoanálisis**

Según Engler (1996):

“En su intento de integrar la teoría del aprendizaje y el psicoanálisis, Dollard y Miller adaptaron muchos conceptos freudianos y los reconstruyeron en términos de la teoría del aprendizaje. Apreciaron la importancia de las fuerzas inconscientes que subyacen a la conducta humana, pero redefinieron el concepto de procesos inconscientes en términos de su propia teoría” (p. 67).

Existen dos determinantes principales de los procesos del inconsciente. Primero, no nos percatamos de ciertos impulsos o indicios debido a que no están nombrados. Estos impulsos e indicios pueden haber ocurrido antes de que aprendiéramos a hablar y por consiguiente somos incapaces de darles un nombre. Otros indicios pueden ser inconscientes debido a que una sociedad no les ha dado nombres adecuados. Las distorsiones en la denominación pueden, afectar también a la percepción consciente del individuo. A través de la denominación distorsionada, una emoción como el temor puede confundirse con otra, como la culpa. Por tanto, un individuo puede reaccionar en situaciones atemorizantes como si fuera culpable debido a una distorsión en la denominación.

Segundo, los procesos inconscientes se refieren a indicios o respuestas que una vez fueron conscientes pero que han sido reprimidos debido a que fueron ineficaces. Dollard y Miller señalaron que la represión es aprendida como todas las demás conductas. Cuando reprimimos no reflexionamos respecto a ciertos pensamientos ni los nombramos debido a que son desagradables. Evitar estos, reduce el impulso al reducir la experiencia desagradable.

Estos autores, por otro lado, plantearon cuatro etapas críticas de entrenamiento en el desarrollo del niño: la cuestión de la alimentación en la infancia, los entrenamientos en la limpieza, el entrenamiento sexual temprano y el correspondiente al control de la cólera y la agresión. Estas son etapas críticas de entrenamiento en el desarrollo del niño en las que las condiciones sociales del aprendizaje impuesto por los padres pueden tener consecuencias enormes para el desarrollo futuro. El paralelo con las etapas de Freud es obvio. La situación de conflicto de la alimentación en la infancia hace pensar en la etapa oral propuesta por Freud, el adiestramiento en la limpieza recuerda a la etapa anal y el entrenamiento sexual temprano al igual que el esfuerzo para controlar la cólera y la agresión son elementos de la etapa fálica, de Freud. Dollard y Miller están de acuerdo con Freud en que los acontecimientos de la infancia temprana son de vital importancia en el moldeamiento de la conducta posterior.

Además, sugieren que la lógica de estos acontecimientos puede ser comprendida dentro del proceso de aprendizaje que ellos habían delineado. Engler (1996) continuó con lo siguiente:

“Mientras que las etapas propuestas por Freud se desarrollan en forma biológica, los resultados de las etapas de Dollard y Miller son controlados por el aprendizaje. Por tanto, llanto del bebe que se produce cuando tiene hambre le proporciona un alivio inmediato en el sentido de ser alimentado, aprende que la actividad autogenerada es efectiva para reducir los impulsos. El bebe al que "se deja llorar" puede aprender que no hay nada autogenerado que pueda hacerse para reducir el impulso y comienza a desarrollar una actitud pasiva hacia la reducción de este. Por tanto, en su incorporación de las teorías de Freud, Dollard y Miller reconsideraron y explicaron sus ideas bajo la perspectiva de los principios de la teoría del aprendizaje”. (p 68)

### **Hábitos, instintos y el proceso de aprendizaje**

Engler (1996) mencionó lo siguiente:

“Dollard y Miller enfatizaron el papel del aprendizaje en la personalidad y pusieron menos énfasis en la estructura de esta última. Sugirieron (1950) que la estructura de la personalidad puede ser definida en forma muy simple como hábitos. El interés

principal de la teoría de Dollard y Miller es especificar aquellas condiciones en el ambiente que fomentan la adquisición de hábitos. La dinámica primaria que subyace al desarrollo de la personalidad y a la adquisición de hábitos es la reducción del impulso (1950). Dollard y Miller se basaron en gran medida en la teoría sistemática del aprendizaje de Clark Hull fundada en el concepto de reducción del impulso. Un impulso es una estimulación intensa que produce incomodidad, tal como el hambre. Hull creía que el aprendizaje ocurre solo si una respuesta de un organismo es seguida por la reducción de alguna necesidad o impulso. Dollard y Miller señalaron, además que reducir un impulso es reforzante para un individuo y, por lo tanto, un individuo se comportará de tales formas que alivien la tensión creada por impulsos intensos” (p. 68).

Asimismo, los impulsos primarios son aquellos asociados con procesos psicológicos que son necesarios para la supervivencia de un organismo, tales como los impulsos de hambre, sed y la necesidad de dormir. Rara vez se observan los impulsos primarios en una forma directa debido a que la sociedad ha desarrollado algunos medios para reducir el impulso antes de que se vuelva abrumador. Por tanto, los impulsos primarios, en general, son satisfechos por medio de impulsos secundarios.

Los impulsos secundarios son aprendidos con base en los primarios. Dollard y Miller los consideran como rebuscamientos de los impulsos primarios. Un ejemplo de un impulso secundario es: ser motivado a comer a las 6:30 P.M., o a la hora acostumbrada por cada quien. Otros ejemplos son: desear ganar dinero para comprar comida y la satisfacción de otros impulsos de comodidad física en el modo normal de la propia cultura.

Dollard y Miller distinguieron también entre reforzadores primarios y secundarios. Un reforzador es cualquier acontecimiento que incremente la probabilidad de una respuesta particular. Los reforzadores primarios son aquellos que reducen impulsos primarios, tales como comida, agua o el sueño.

Los reforzadores secundarios son originalmente son neutros, pero adquieren valor de recompensa con base en haber sido asociados con reforzadores primarios. El dinero es un reforzador secundario debido a que se puede usar para comprar comida. La sonrisa o una

palabra de elogio de una madre también es un reforzador secundario, asociado con un estado de bienestar físico.

Se adquieren así hábitos y se desarrollan respuestas conductuales específicas a través del proceso de aprendizaje. Cuando somos bebés, cada uno de nosotros cuenta con los elementos básicos necesarios para reducir nuestros impulsos primarios:

Las respuestas son reflejas y tienen una jerarquía de respuesta innata. Es necesario también mencionar que existe una jerarquía de respuesta, la cual se refiere a una tendencia a que ciertas respuestas ocurran antes que otras. Por ejemplo, un animal corre para evitar un golpe en lugar de encogerse y aguantar el dolor. Sin embargo, si una respuesta no tiene éxito, un organismo tratará la siguiente respuesta en la jerarquía. El aprendizaje, en parte según Engler (1996) implica “reforzar y /o reacomodar la jerarquía de respuesta, además, tanto Dollard Como Miller sugirieron que el proceso de aprendizaje puede ser dividido de manera principal en cuatro partes conceptuales”. (p. 75)

### **Los cuatro elementos del aprendizaje**

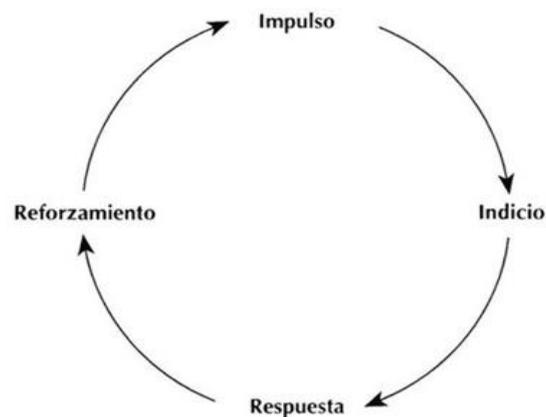
Según Engler (1996) Para Miller, los cuatro elementos esenciales del aprendizaje son los siguientes:

- I. Impulso. Un impulso, como ya se ha visto, es un estímulo que impele a una persona a actuar, pero en ninguna forma dirige o especifica la conducta. Tan solo la impele.
- II. Indicio. Se refiere a un estímulo específico que le indica al organismo cuando, donde y como responder. Por ejemplo, arcos amarillos de McDonald’s pueden actuar como un indicio que nos dirige a detenernos y comprar algo de comer. El sonido de una campana o la hora en un reloj es un indicio para que los estudiantes entren o salgan del salón de clases.
- III. Respuesta. Es la reacción del individuo ante un indicio. Debido a que estas respuestas ocurren en una jerarquía, se puede situar una respuesta de acuerdo con su probabilidad de que ocurra. Pero esta jerarquía innata puede ser cambiada por medio del aprendizaje.

- IV. Reforzamiento. Se refiere al efecto de la respuesta. “El reforzamiento efectivo consiste en la reducción del impulso. Si una respuesta no es reforzada por medio de la satisfacción de un impulso, experimentará la extinción. Esta última no elimina una respuesta, sino que solo la inhibe, permitiendo que otra se haga más fuerte y la sustituya en la jerarquía de respuesta. Si las respuestas presentes no son reforzantes, el individuo es colocado en un dilema de aprendizaje.” (Engler, 1996; p. 75)

Engler (1996), graficó lo siguiente “La naturaleza circular del aprendizaje, donde la persona desea algo (impulso), nota algo (indicio), hace algo (respuesta) y obtiene algo (reforzamiento).” (p. 78)

Un diagrama simple del proceso de aprendizaje:



*Figura 2.* Proceso de aprendizaje. tomado de “Introducción a las teorías de la personalidad”, por Engler, 1996. Madrid, España. Cuarta edición

### **Conflicto**

Cloninger (2003) indicó lo siguiente:

“La misma situación puede proporcionar señales para más de una respuesta. Si ambas respuestas pueden ocurrir, no existe dificultad particular. Por ejemplo, los profesionales ocupados encuentran que comer el almuerzo y negociar al mismo tiempo son respuestas compatibles. Sin embargo, si una situación proporciona

señales para dos respuestas incompatibles (es decir, respuestas que no pueden ocurrir al mismo tiempo), existe conflicto. Esos conflictos asumen muchas formas. En ocasiones debemos elegir entre dos respuestas deseables: ¿Qué platillo favorito ordenaré en un restaurante? Otras veces las elecciones son desagradables: ¿Morir ante un pelotón de fusilamiento o por inyección letal? O la misma situación puede señalar respuestas positivas y negativas: Charlie Brown desea flirtear con la pequeña pelirroja, pero su temor al rechazo lo hace desear huir. En todos esos casos debe hacerse una elección entre respuestas incompatibles. Estas son por ende situaciones de conflicto. El conflicto es un tema central para la teoría psicoanalítica, y la teoría de Dollard y Miller ofrece nuevas formas de entenderlo”. (p. 56)

### **Conflicto de aproximación-evitación**

Cloninger (2003) añadió lo siguiente:

“Este conflicto se da cuando una persona tiene tendencias que compiten por aproximarse y evitar la misma meta, ya que el mismo curso de acción conducirá a la recompensa y al castigo. Como el gradiente de evitación (tendencia a evitar un estímulo temido el cual es más fuerte entre más cerca esté el sujeto de él) es más pronunciado, que el gradiente de aproximación (tendencia a acercarse a una meta es más fuerte entre más cerca esté el sujeto de ella), ambos pueden cruzarse. En este caso, la tendencia a aproximarse será mayor cuando se está lejos de la meta” (p. 114).

En el caso de la adicción a los juegos en red, este principio de ambivalencia podría dar una aproximación acerca de la etiología de esta problemática; cuando un adolescente con ciertas carencias en habilidades sociales, con bajos niveles de autoestima así como también movido por el impulso de socialización, reconocimiento y pertenencia (gradiente de aproximación) se plantea el objetivo de interactuar con sus compañeros, este daría a parar en este tipo de conflicto, dado que a medida que vaya lo que genera acercamiento (sea frente a un grupo de amigos, sea al interactuar con el docente, o sea al entablar una conversación con una persona del sexo femenino) comprenderá que la satisfacción que anhela, le podría también generar humillación, ansiedad y rechazo, conllevándolo finalmente a menguar dicho deseo a medida que va aproximándose (gradiente de evitación).

## **Conclusión**

Podemos concluir mencionando que el ser humano es acreedor de una de las capacidades innatas, que es la de ritualizar y repetir conductas, son los elementos básicos de todo aprendizaje y nos sirve para economizar esfuerzos a base de repetir ciertos patrones de comportamiento, éstos a su vez se convirtieron en hábitos que nos ayudan pero que a la vez nos vuelven dependientes, por ejemplo, el hábito de tomar café por las mañanas, de leer antes de dormir, fumar en situaciones de tensión, etc.

Dollard y Miller nos dieron a entender que la naturaleza del circuito de aprendizaje parte de un impulso que bien puede ser la búsqueda de placer, (sexo, hambre, sed) o la evitación del displacer (dolor), que no necesariamente tiene que ser un dolor físico, sino que también pueden ser conflictos psicológicos, angustias, carencia de habilidades sociales, baja autoestima, de manera que estos últimos pueden llegar a ser movilizados básicos de determinados impulsos.

En toda adicción hay conflicto de pérdida de control de los impulsos y un problema de vinculación, no solo con la conducta o la sustancia, sino también personal, una persona que está enraizada en algún tipo de adicción tiene la certeza de que, a través de la ejecución de dicha conducta, o de un determinado consumo de alguna sustancia disminuirá aquel impulso.

El ser humano siempre ha sido categorizado a lo largo de la historia como un ser gregario, que necesita vincularse con otras personas para poder subsistir, es parte de su naturaleza, parte de su ser, pero que sucede cuando por una serie de factores intrínsecos como la baja autoestima, la cual genera en una persona, desánimo, creencias negativas sobre sí misma, incapacidad de expresarse y falta de fortaleza interna para afrontar los retos de la vida, domina ciertas áreas de su vida, necesariamente va tender a inclinarse al aislamiento seguro y confortante, y este a su vez generará posteriormente un impulso de vinculación con otras personas, como no logra compensarlo en situaciones sociales de la vida real, buscara en su jerarquía de respuestas indicios o señales que le indiquen como reducir dicho impulso, pero que no necesariamente tienen que ser terminados en un mecanismo de recompensa

positivos sino, en mecanismos de recompensas que pueden llegar a ser nocivos, como una adicción conductual, en este caso los juegos en red como el Dota 2.

Si el impulso es el deseo de vincularse, de sentirse alguien especial, conocer personas, la respuesta que reduciría dicho impulso en un adolescente estará encaminada a un determinado tipo de conducta adictiva, en este caso los juegos en red como el DOTA 2, dado que no solo es uno de los juegos con mayor número de jugadores y que tiene más llegada a los adolescentes, sino también de tener la característica fundamental de ser un juego del tipo multijugador-*online*, en el cual necesariamente va a tener que interactuar con otros jugadores, sean estos de su propia ciudad o de otras partes del mundo, así mismo, cabe señalar que como la gran mayoría de juegos en red, este tipo de juego fue desarrollado bajo la base de un programa de refuerzo intermitente, el cual tiene la particularidad de hacer que una conducta, un comportamiento se repita más en el futuro y, además, que sea más difícil que ese comportamiento desaparezca. En el caso del Dota 2 es el mismo tipo de refuerzo: al momento de ejecutar la conducta (jugar), unas veces le tocará ganar la partida lo cual conllevará a: aumentar su MMR (valor de emparejamiento) (Ver anexo 12), ascender en la escala de clasificación (Ver anexo 14), mejorar su puntuación numérica respecto a su comportamiento dentro de la partida y así, mejorar la experiencia del juego por la percepción positiva que generará en otros jugadores (Ver anexo 13). Mientras que en otras perderá y reducirá todos los sistemas de puntuación anteriores. Así, el individuo tendrá la expectativa de poder conseguir una victoria más (porque a veces lo ha conseguido) y sentirse bien ante la sensación de haber ganado. El tener la esperanza de volver a ganar, el saber que existe esa posibilidad, provoca que la persona repita la conducta y quede enganchado a esta, además que la excitación causada por el deseo de volver a ganar generará un camino hacia una futura adicción.

En conclusión, practicar tales juegos, en los cuales el individuo involucrado está interactuando durante las partidas, está planeando estrategias dentro del juego y está recibiendo recompensas virtuales como ítems para el aspecto de su personaje o ascendiendo en una escala de *rankings* y conociendo además a nuevos jugadores, estaría realizando un reforzamiento efectivo en la reducción del impulso que venimos tratando que es, la necesidad de vincularse y sentirse alguien especial o en la evitación del *displacer* de corte

psicológico, el cual posteriormente se ira cristalizando y encadenando a través de otros factores que ya mencionamos en capítulos anteriores.

Finalmente, cualquier sustancia o cualquier conducta adictivas cuando nos exponemos a ella, como estímulo novedoso generará un aumento de dopamina, es ahí donde tiene que ver el acercamiento y aprendizaje de tales conductas.

### **2.2.2.7.3. Fundamentos neurobiológicos de las adicciones en el mantenimiento de conductas adictivas relacionadas a los videojuegos**

#### **Introducción**

Según Volkow (2008) ocurre lo siguiente:

“Durante gran parte del siglo pasado, los científicos que estudiaban el abuso de drogas trabajaban a la sombra de poderosos mitos y conceptos erróneos acerca de la naturaleza de la adicción. Cuando los científicos comenzaron a estudiar el comportamiento adictivo en la década de 1930, se pensaba que las personas adictas a las drogas carecían de moral y de fuerza de voluntad. Estos puntos de vista moldearon las respuestas de la sociedad ante el abuso de drogas, tratándolo más como un fracaso moral que como un problema de salud, lo que llevó a poner énfasis en el castigo y no en la prevención y el tratamiento. Hoy en día, gracias a la ciencia, nuestros puntos de vista y nuestras respuestas ante las adicciones y otros trastornos causados por el consumo de sustancias han cambiado drásticamente. Los innovadores descubrimientos sobre el cerebro han revolucionado nuestra comprensión del consumo compulsivo de drogas, lo que nos permite abordar el problema de manera eficaz. Como resultado de la investigación científica, sabemos que la adicción es una enfermedad que afecta el cerebro y la conducta. Hemos identificado muchos de los factores biológicos y ambientales y estamos comenzando a investigar las variaciones genéticas que contribuyen al desarrollo y al avance de la enfermedad. Los científicos usan estos conocimientos para desarrollar enfoques eficaces de prevención y tratamiento que reduzcan el impacto negativo que el abuso de drogas causa en individuos, familias y comunidades. A pesar de estos avances, muchos hoy en día no entienden por qué las personas se vuelven adictas a las drogas

ni de qué manera estas modifican el cerebro, propiciando su consumo compulsivo”. (p. 87)

El equipo de Nora Volkow ha desarrollado una de las teorías más revolucionarias en el campo de las adicciones, ha demostrado que cuando se manifiesta una adicción a base de un consumo crónico, el cerebro pasa a hacer unos cambios en los circuitos cerebrales, es así que, a través de las tomografías de emisión de positrones se ha demostrado que el cerebro en un adicto cambia. La sustancia provoca un incremento de dopamina, la cual desarrolla adaptaciones en circuitos neuronales donde estaría implicados el refuerzo, la memoria, la motivación y el control cognitivo. Un consumo normal, provocaría solo un incremento de dopamina, mientras que un consumo crónico generaría una disregulación de la corteza orbito frontal que estaría asociada la atribución al refuerzo, además de una alteración en el giro cingulado donde estaría relacionado al control inhibitorio.

Al respecto, Ambrosio (2003) sostiene lo siguiente:

“El estudio científico del comportamiento adictivo ha permitido ver la gran influencia de los procesos de aprendizaje en el mantenimiento de las adicciones. Hoy conocemos mejor que hace unos años los mecanismos psicobiológicos que parecen participar en el mantenimiento y recaídas en las adicciones químicas e, indirectamente, en los de otros tipos de adicciones. A este respecto, destaca la importancia el sistema mesocorticolímbico dopaminérgico en los efectos positivos de todos los reforzadores, ya sean naturales o artificiales”. (p. 68)

Por su parte, Fernández (2002) sostuvo lo siguiente:

“Conocemos que la exposición continuada a un reforzador puede traducirse tarde o temprano en neuroadaptaciones específicas que afecten a la fisiología cerebral. Sabemos también que, aún después de un tiempo de abstinencia, esas neuroadaptaciones pueden mantenerse y contribuir a las recaídas en presencia de factores psicosociales específicos”. (p. 79).

A su vez, Pereira (2008) mencionó lo siguiente:

“El proceso por el cual un individuo desarrolla una adicción es complejo, multideterminado y variable para cada determinado elemento adictivo. El campo de la investigación en este terreno está actualmente en pleno auge. Muchos estudios se centran en la búsqueda de un modelo general de la adicción, e intentan esclarecer el modo en que interactúan los diversos factores implicados” (p. 79)

Mientras tanto, Larocca (2008) se planteó la siguiente pregunta: “¿Por qué razón el uso de ciertas sustancias y actividades que proporcionan placer resultan, en algunos individuos, en el abuso o en la adicción a las mismas? y ¿por cuáles mecanismos tales sustancias causan la dependencia?” (p. 133)

Y el mismo autor responde a esta interrogante afirmando lo siguiente:

“Hasta donde el estado actual de nuestros conocimientos nos permite, está comprendida asimismo en las actividades fisiológicas de un mecanismo cerebral que, cuando estimulado por drogas u otras acciones que alteran la mente, despiertan el placer inmediato, y últimamente si se practican, reforzando la sensación de regodeo resultan en la adicción. Este mecanismo de gratificación, constituido por estructuras de los sistemas nerviosos centrales, actuando en sincronía con los mecanismos de ciertos neurotransmisores endógenos, se ha designado como el "sistema de la recompensa cerebral". Sistema, que se supone evolucionara como medida de adaptación, para promover actividades que son esenciales para la supervivencia de nuestra especie y las de otros animales. Las actividades hedonistas y las sustancias de abuso afectan el cerebro a través del acceso provisto por el sistema de la recompensa, el cual está constituido por neuronas que descargan sustancias químicas, o neurotransmisores, cuando son estimuladas” (Larroca, 2008, p. 134).

Esta estimulación resulta en la sensación subjetiva de deleite. Lo que confirma la teoría de que este sistema evolucionó para promover actividades que soportan la supervivencia de las especies, como son las conductas humanas heterosexuales y las de la alimentación. Obviamente, acciones que activan el sistema de la recompensa se asocian con sentimientos de goce marcado. Por ejemplo, el coito sexual estimula la descarga de agentes

químicos que producen esa sensación de bienestar tan deleitable e imprescindible, llamada el orgasmo, para la reproducción en nuestro género de no ser así, se estima que muy pocas mujeres saldrían embarazadas si no fuera por la esperanza de experimentar un placer que puede que sea inalcanzable para algunas. Entonces, conjeturamos, que este sistema de gratificación sirve el propósito de la supervivencia de ciertas especies por medio de la recompensa y refuerzo de comportamientos necesarios para la persistencia de las mismas.

Reiteramos que las drogas y los ciertos comportamientos de abuso estimulan el cerebro en su sistema de la recompensa produciendo los elementos necesarios para que quienes las practican experimenten sensaciones de éxtasis o *high*, cuando en estas se abandonan. Pero cuando las sustancias de abuso se usan repetidamente, estas pueden secuestrar el sistema de la recompensa cerebral excluyendo todas otras actividades, incluso las adaptivas. De esta manera tan simple, las adicciones pueden explicarse como el efecto de las drogas en este sistema común, en el cual el uso de las sustancias estimulantes provoca adicionalmente el uso repetitivo y la búsqueda de estas.

Koepp et al. (1998) han demostrado claramente lo siguiente:

“Un aumento en la producción de dopamina endógena dentro del cuerpo estriado ventral (núcleo accumbens) como función de jugar a los videojuegos. Esto muestra un paralelismo con respecto a una actividad similar en el sistema dopaminérgico mesotelencefálico, que se piensa subyace a las propiedades adictivas de drogas como la morfina, el alcohol y la cocaína” (p. 135).

### **El sistema de recompensa**

En 1954, Olds y Milner “colocaron un electrodo de estimulación eléctrica en el cerebro de una rata. El animal se encontraba dentro de una caja donde tenía la opción de presionar una palanca y autoadministrarse pulsos eléctricos. Estos autores observaron que la rata no dejaba de autoestimularse, incluso en condiciones en las que llegaba a lastimarse las patas por la alta cantidad de veces que presionaba la palanca. La rata podía apretar la palanca desde 500 hasta 5000 veces en una hora y prefería la autoestimulación eléctrica que comer, beber o aparearse. Incluso, el animal era capaz de soportar reforzadores negativos, como atravesar una malla eléctrica cada, para llegar a la palanca y autoestimularse. Con este

experimento, los autores interpretaron que habían localizado el centro del placer” (Fernández, 2000, p. 178)

Roberts (2008) mencionó también lo siguiente:

“El principal neurotransmisor que actúa en este sistema de recompensa es la dopamina (aunque también participan otros). El sistema de recompensa también recibe el nombre de sistema mesolímbico dopaminérgico, ya que conecta el mesencéfalo con el sistema límbico, comenzando desde el área ventral tegmental y finalizando en el núcleo accumbens, conectándose con otras estructuras tales como la corteza prefrontal, el hipocampo y la amígdala. Además, de las neuronas dopaminérgicas, se pueden observar también neuronas gabaérgicas y glutamatérgicas, que liberan gaba y glutamato respectivamente”. (p. 168)

“Por tanto, el sistema de recompensa no se encuentra ubicado en una única zona cerebral, sino que está formado por un conjunto de estructuras situadas en diferentes zonas del cerebro e interconectadas entre sí. Las dos estructuras más importantes son el Área Ventral Tegmental (VTA) y el Núcleo Accumbens (NAc), pero participan otras como el hipotálamo, el hipocampo, la amígdala, la corteza prefrontal, el pálido ventral y la glándula pituitaria” (Hikosaka, Bromberg, Hong, & Matsumoto, 2008, p. 187).

Finalmente, Mantero (2018) sostuvo lo siguiente:

“El sistema de recompensa está formado un conjunto de estructuras en el cerebro, las cuales son responsables de generar la sensación subjetiva de placer y la obtención de la recompensa. Este sistema tiene el objetivo de conseguir que el individuo quiera repetir una serie de comportamientos para asegurar la supervivencia. Gracias a la sensación placentera que recibimos al realizar acciones tales como mantener relaciones sexuales o comer algo delicioso, buscamos repetirlas y así conseguimos asegurar la supervivencia mediante la reproducción y el consumo de alimentos. Además de activarse ante comportamientos básicos, el sistema de recompensa también actúa en otras acciones que nos hacen sentir bien y nos aportan placer, como

es el caso de los videojuegos, los deportes de riesgo o el consumo de ciertas drogas (este sistema está muy ligado a las adicciones, ya que generan placer sobre la persona adicta)” (p. 157).

### **Principales áreas cerebrales involucradas en el sistema de recompensa**

**El área ventral tegmental (VTA).** Según Oades & Halliday (1987) “es un núcleo semicircular que se encuentra a lo largo de la línea media en el mesencéfalo, alberga una población heterogénea de neuronas que contienen múltiples neurotransmisores, entre ellos la dopamina”. (p. 158)

**El cuerpo estriado.** Haber y Mcfarland (1999) caracterizan al cuerpo estriado de la siguiente manera:

“El cuerpo estriado está compuesto por el estriado dorsal y el estriado ventral. El estriado dorsal está formado por la zona dorsal del núcleo caudado y por el núcleo lenticular (que a su vez incluye al globo pálido y a la zona dorsal del putamen). El estriado ventral está compuesto fundamentalmente por el bulbo olfatorio y tres núcleos: el núcleo accumbens y la zona ventral de los núcleos caudado y putamen. Entre ellos, el que tiene mayor importancia dentro del sistema de recompensa es el núcleo accumbens”. (p. 145)

**El núcleo accumbens (NAc).** Salamone (2003) planteó lo siguiente: “Es un núcleo cerebral subcortical, más específicamente se sitúa en la zona donde se encuentran el núcleo caudado, el putamen y el septum. Es uno de los núcleos que configuran los ganglios basales”. (p. 72)

Por su parte Fernández (2000) sostuvo que “La observación anatómica del núcleo accumbens nos indica que su función es la de integración límbicomotora. En el núcleo accumbens se distinguen dos zonas”. (p. 89)

✓ **Corteza o caparazón.** Presenta conexiones de carácter límbico. Recibe entradas glutamatérgicas del hipocampo y la amígdala, así como dopaminérgicas del área ventral tegmental.

✓ **Centro.** Presenta conexiones de carácter motor. Recibe aferencias glutamatérgicas de la corteza motora y dopaminérgicas de la sustancia negra, y presenta conexiones gabaérgicas de salida con el pálido ventral.

Finalmente, Friedman, Aggleton & Saunders (2002) concluyeron mencionando que “el núcleo accumbens recibe proyecciones del hipotálamo lateral, corteza prefrontal, hipocampo, tronco encefálico, amígdala y área ventral tegmental”. (p. 36)

**El hipotálamo.** Hall (2011) aludió lo siguiente:

“El hipotálamo es el componente fundamental del sistema límbico, que es todo el circuito neuronal que controla el comportamiento emocional y los impulsos de las motivaciones. El hipotálamo tiene una posición clave dentro del sistema límbico y a su alrededor se encuentran otras estructuras subcorticales pertenecientes a este sistema, entre ellas los núcleos septales, el área paraolfatoria, los núcleos anteriores del tálamo, ciertas porciones de los ganglios basales, el hipocampo y la amígdala”. (p. 181)

**El hipotálamo lateral.** Tyree y de Lecea (2017) señalaron lo siguiente:

“El hipotálamo lateral es la parte del hipotálamo que principalmente participa del sistema de la recompensa y de la motivación. Los estudios mostraron su importancia en la motivación de acciones básicas como el apareamiento, la comida o la bebida. Además, hay evidencias de que lesiones en el hipotálamo lateral producen pérdida de estos comportamientos lo que refleja la importancia de esta zona en la supervivencia”. (p. 82)

**El hipocampo.** Hall (2011) arguyo lo siguiente:

“El hipocampo es una región alargada de la corteza cerebral que se dobla hacia dentro para formar la cara ventral de gran parte del ventrículo lateral. Constituye una región más por la cual las señales sensitivas recibidas tienen la capacidad de poner en

marcha reacciones conductuales con diversos propósitos. La estimulación de distintas partes del hipocampo puede dar lugar a casi cualquiera de los diferentes patrones comportamiento, como el placer, la ira, la pasividad o el impulso sexual excesivo. Además, el hipocampo tiene funciones en el aprendizaje y la memoria. Estudios demuestran que la extirpación del hipocampo provoca la pérdida de memoria a largo plazo. Es un mecanismo neuronal crítico para la toma de decisiones ya que determina la trascendencia de las señales sensitivas recibidas. Si su actividad indica que una información neuronal tiene importancia, es probable que su contenido se memorice. De esta forma, la persona se habitúa a los estímulos indiferentes, pero aprende rápidamente cualquier experiencia sensitiva que genere placer o dolor. Se ha propuesto que el mecanismo que motiva este proceso es que el hipocampo participa de la traducción de la memoria a corto plazo en memoria a largo plazo”. (p. 117)

**La amígdala.** Hall (2011) sostuvo lo siguiente:

“La amígdala es una estructura límbica constituida por múltiples núcleos pequeños y situados por debajo de la corteza cerebral en el polo anteromedial de cada lóbulo temporal. La estimulación de diversos grupos amigdalinos es capaz de dar patrones de cólera, huida, castigo, dolor intenso y miedo. La activación de otros núcleos genera reacciones de recompensa y placer. La excitación de otras zonas de la amígdala puede provocar diversas actividades sexuales como erección, movimientos de cópula, eyaculación, ovulación, actividad uterina y parto prematuro. La extirpación de la amígdala en animales genera pérdida de temor (se vuelve manso), curiosidad por todo, olvido con rapidez, tendencia a llevarse cualquier cosa a la boca e impulso sexual muy fuerte”. (p. 168)

**La corteza prefrontal.** Padoa Schioppa y Assad (2006) aludieron lo siguiente:

“La corteza prefrontal (PFC) también participa del sistema de recompensa. Aunque las neuronas presentes a lo largo de la corteza cerebral disparan en respuesta a estímulos gratificantes, las principales áreas corticales asociadas con la recompensa son la corteza cingulada anterior y la corteza orbitofrontal, aunque de las dos la que tiene mayor importancia en este sistema es la corteza orbitofrontal”. (p. 58)

**El pálido ventral.** Smith y Berridge (2007) plantearon lo siguiente:

“El pálido ventral es una estructura que se encuentra dentro del globo pálido, y recibe eferencias del estriado ventral. Proyecta fibras mielínicas a los núcleos dorsal y dorso-medial del tálamo. El pálido ventral participa durante el aprendizaje y los comportamientos de recompensa-incentivo. Es un área muy estudiada en relación con las conductas adictivas, al igual que el estriado ventral”. (p. 82)

**El tálamo.** Hall (2011) sustentó lo siguiente:

“Es un área que se encuentra en la parte del cerebro anterior, por debajo del cuerpo calloso. Es responsable de transmitir información de los receptores sensoriales a las áreas del cerebro donde se pueden procesar. El tálamo recupera información sensorial que se está transmitiendo al cerebro, que incluye señales auditivas, visuales, táctiles y gustativas. Después dirige la información sensorial a las diferentes partes y lóbulos cerebrales” (p. 41).

**El cerebelo.** Hall (2011) sostuvo lo siguiente:

“El cerebelo (del latín cerebellum o pequeño cerebro) forma parte del SNC de todos los vertebrados y está constituido por una gran cantidad de neuronas (cerca de 100 mil millones en el humano), que supera el total de la corteza cerebral. Se encuentra alojado en la fosa posterior del cráneo, situado en la línea media de la región dorsal del tallo cerebral y por encima del techo del cuarto ventrículo. El cerebelo está involucrado en varias funciones, que incluyen: Coordinación de la movilidad fina, Reflejos, Equilibrio, Tono muscular, Sentido de la posición del cuerpo. El Cerebelo, junto a otras estructuras cerebrales (estriado y ganglios basales), tiene un papel primordial en la memoria procedimental (montar en bicicleta, conducir, escribir tu nombre a lápiz o leer en espejo) y en el aprendizaje de habilidades motoras, hábitos y comportamientos. Además, está relacionado con la habituación y la sensibilización, y con el condicionamiento clásico y operante. También, se activa con el aprendizaje de secuencias motoras y con el aprendizaje de secuencias complejas. En conjunto con otras estructuras (área motora suplementaria y opérculo frontal), el Cerebelo participa en la memoria operativa verbal, aunque no está claro si en la coordinación

interna, si en los ajustes de los errores, o en ambos. Por otro lado, el Cerebelo también puede tomar parte en la memoria espacial”. (p. 56)

**El núcleo caudado.** Hall (2011) mencionó lo siguiente:

“El núcleo caudado es uno de los componentes de los ganglios basales. Estos se encuentran en la profundidad de los hemisferios cerebrales. Estos núcleos, junto al cerebelo, participan en la modulación del movimiento, en forma indirecta, desde la corteza a los núcleos y de estos de vuelta a la corteza motora vía núcleos talámicos. El núcleo caudado es una parte importante del cerebro que controla las actividades diferentes, incluyendo la del aprendizaje. Este órgano es par y está situado por encima del tálamo. Los hemisferios del cerebro poseen el núcleo caudado. Este órgano tiene una estructura en forma de la C y se divide en la cabeza, el cuerpo y la cola. Está conectado a muchas áreas diferentes del cerebro, incluyendo el globo pálido y el putamen. El núcleo putamen y el caudado juntos forman una estructura llamada el cuerpo estriado. Los nervios del núcleo caudado están en la categoría de los nervios de la dopamina. Las fuentes de las que estos nervios se originan son la sustancia negra pero compacta (SNC) y el área tegmental ventral. Estos nervios también se originan a partir de las diferentes capas corticales asociadas. El núcleo Caudado juega un papel importante en el proceso de la memorización y el aprendizaje. La capacidad humana de comprender un idioma en particular se rige por el tálamo. El núcleo caudado se sabe que tiene una relación con el funcionamiento del tálamo en esta área; la comprensión del lenguaje. También hay otros roles desempeñados por este órgano cerebral. La siguiente información debe aumentar nuestra comprensión de los diferentes roles. Otra importante función que desempeñan es la de regular la actividad de la corteza cerebral. Tener un control sobre las diversas actividades de la corteza cerebral es importante desde el punto de mantener un control sobre el potencial umbral. El cerebro humano es capaz de reunir las respuestas de su entorno por medio del mecanismo de la retroalimentación. Este mecanismo permite a una persona responder a una situación en consecuencia. El núcleo caudado también controla el funcionamiento de este mecanismo. Otra de las principales funciones, cuyo descubrimiento ha dado lugar a muchos avances en el estudio del comportamiento, es el papel que tiene en la toma de decisiones. Algunos estudios como el publicado

en 2008 por Grahn, Parkinson y Owen indican que el núcleo caudado, a diferencia del putamen, consigue activar patrones de acción correctos a través de la selección de objetivos basados en la evaluación de acción-resultado. Por ello, contribuye a que nuestro comportamiento consiga una mejor adaptación al medio y una mejor supervivencia”. (p. 65)

**La sustancia negra.** Hall (2011) sugirió lo siguiente:

“La sustancia negra forma parte de los ganglios basales, un sistema cerebral compuesto por el neostriado, el globo pálido y el núcleo subtalámico, además de por la sustancia negra. Se localiza en la parte del cerebro conocida como “mesencéfalo”. Esta región se considera parte del tronco cerebral y se relaciona con el movimiento, la consciencia, la alerta, la visión y la audición. En el cerebro humano encontramos sustancia negra a ambos lados de la línea media. Es decir, que hay una sustancia negra en cada hemisferio del encéfalo. La neuromelanina, un pigmento de las neuronas dopaminérgicas (abundantes en esta región), confiere su nombre a la sustancia negra ya que la dota de su característico tono oscuro. La mayoría de las funciones en que está implicada la sustancia negra tienen que ver con su parte compacta y con la dopamina. No obstante, la parte reticulada también influye en otros procesos, especialmente en la inhibición neuronal (a través del GABA) y en los movimientos oculares. La primera y más importante función en relación a la presente investigación es la de la recompensa. La dopamina, que tiene una presencia muy notable en la parte compacta de la sustancia negra, es secretada por el organismo cuando obtenemos una recompensa y provoca sensaciones placenteras, de forma que nos ayuda a predecir qué conductas conllevarán un refuerzo. De este modo, gracias a la sustancia negra se lleva a cabo una integración entre los estímulos y las reacciones, haciendo que ciertos datos del exterior hagan más posible que se repita un cierto patrón de comportamiento. Los efectos de la dopamina y del sistema cerebral de recompensa explican en parte la motivación para buscar refuerzos, el placer sexual o el desarrollo de adicciones. Dicho de otro modo, afecta tanto al uso adaptativo del aprendizaje como a su degeneración por culpa de adicciones. La segunda está asociada al aprendizaje. La parte compacta de la sustancia negra tiene un papel clave en el aprendizaje de la respuesta cerebral a estímulos, esta función

facilitadora del aprendizaje que tiene la sustancia negra, esta relaciona con la dopamina y sus efectos reforzantes; en concreto, las neuronas dopaminérgicas parecen dispararse en mayor medida ante la aparición de estímulos nuevos o sorpresivos”. (p. 112)

**Lóbulo parietal.** Hall (2011) señala lo siguiente:

“El lóbulo parietal se encuentra cerca del centro del cerebro, detrás del lóbulo frontal, delante del lóbulo occipital, y por encima del lóbulo temporal. Constituye aproximadamente una quinta parte de la corteza cerebral. Situado en una ubicación central, el lóbulo parietal recibe proyecciones desde el lóbulo frontal, occipital y los lóbulos temporales. El lóbulo parietal tiene dos funciones principales: somatosensación y la integración sensomotora. El lóbulo parietal puede ser considerado como el “corteza de asociación”, ya que integra visual, auditiva y somatosensorial información con el fin de guiar el comportamiento. El lóbulo parietal contiene una zona conocida como el área sensorial primaria. Aquí es donde los impulsos de la piel, tales como calor, frío, dolor y el tacto, se interpretan. Al igual que la zona motora primaria en el lóbulo frontal, es la entrada sensorial que proviene de un área del cuerpo (como por ejemplo los dedos). La superficie del lóbulo parietal está implicada en el procesamiento de la información. También es esencial en una serie de funciones cognitivas como la atención, el procesamiento numérico y la memoria de trabajo. Junto con el lóbulo frontal, el lóbulo parietal demuestra la mayor expansión de la evolución en términos de tamaño cortical” (p. 145).

#### **2.2.2.7.4. El sistema del placer**

El cerebro posee dos áreas dopaminérgicas muy importantes y están son la sustancia negra y el área tegmental ventral, ambas se encuentran situadas de forma adyacente la una de la otra en el mesencéfalo. Ante una situación placentera, las neuronas del área tegmental ventral emiten una señal de excitación en donde liberará y a la vez proyectará la producción de dopamina hacia cuatro núcleos principales (la amígdala, el núcleo accumbens, el hipocampo y la corteza prefrontal), una vez que se da este proceso, cada núcleo dará un valor distinto a ese estímulo.

Una vez que el área tegmental ventral libera dopamina hacia la amígdala, este núcleo generará una respuesta emocional ya sea positiva o negativa, mientras que cuando el área tegmental ventral libera dopamina hacia la corteza prefrontal, área encargada de todo el procesamiento cognitivo, que conllevará en consecuencia, a la evocación de pensamientos en dicho estímulo y a la planificación para volver a sentir el efecto. En el caso de la adicción, la dopamina de manera crónica causará además una inhibición de la corteza prefrontal, lo cual conducirá a comportamientos compulsivos, donde se generará la necesidad de consumir sin uso de razón.

El núcleo accumbens, por su parte, al momento de recibir proyecciones dopaminérgicas y glutamato (momento en que se produce placer) emitirá una señal para activar dos tipos de receptores de dopamina, el D1 y el D2. El primero es excitador y el segundo es inhibitor. Tras un periodo de excitación el D2, que es inhibitor, permite regresar al núcleo accumbens al estado anterior a la excitación, permitiendo así que el cerebro mantenga un equilibrio, y la persona no esté ni eufórica, ni apática sin motivo. Finalmente, el núcleo accumbens generará un valor Hedónico, lo que significa que delimitará si este estímulo es “bueno” o “malo”.

El hipocampo, por su parte, almacena en la memoria el estímulo gratificante, registra el recuerdo de forma más intensa y duradera cuanto más intensa es el estímulo, estableciendo la memoria contextual esencial en la adicción (¿dónde?, ¿cómo?, ¿cuáles fueron las circunstancias en las que se ejecutó la conducta placentera?). Al inicio del consumo, o en este caso de un juego en red como el dota, se aprenden también de manera indirecta las circunstancias ambientales que rodean la situación. De esta forma la recompensa se asocia a algo: un olor, una calle donde habitualmente jugaba, cierto tipo de amigos que frecuentan cabinas de internet.

La mayoría de los núcleos de este sistema: hipocampo, corteza prefrontal, amígdala enviarán posteriormente proyecciones glutamatérgicas de regreso al núcleo accumbens, y este a su vez, sufrirá una potenciación a largo plazo, lo cual quiere decir que, cuando este núcleo es estimulado muchas veces, se potencian las conexiones sinápticas, lo que genera plasticidad y esto a su vez la memoria. Es así que se desarrolla un sistema donde la persona

adicta es capaz de recordar las cosas que le generan placer, y cada vez es más fácil evocar dichos recuerdos y pensar en aquellos estímulos.

En etapas avanzadas del proceso adictivo, si se consume una determinada sustancia, o una persona está sometida a algún tipo de conducta adictiva de manera crónica, el cerebro a modo de entrar en un equilibrio responde a las repetidas oleadas masivas de dopamina inducidas por las drogas o una conducta, en parte con la reducción de su complemento de receptores de dopamina. Esto alivia la sobre estimulación del sistema de la dopamina, pero también contribuye a las características de la dependencia (p. ej., susceptibilidad a la abstinencia) y de la drogadicción (p. ej., afectación de la capacidad para responder a las fluctuaciones normales de la dopamina producidas por satisfacciones naturales).

Si practicar juegos en red o comunicarse a través de redes sociales son actividades cotidianas de nuestra época ¿por qué pueden volverse patológicas? La respuesta está en que elegir la identidad en un mundo virtual, ganar puntos y ascender en una escala de *rankings* a nivel mundial tiene un efecto de recompensa, tal como el dinero en los juegos de tragamonedas, que alteran el estado emocional del jugador o de un usuario, tal como ocurre con una determinada red social, que puede crear la obligación de jugar: una adicción. En el caso de los juegos en red, cuando la persona trata de tener una vida virtual, de ser importante, sentirse valioso y tener amigos, esto produce igualmente el mismo efecto placentero y puede llegar a convertirse en una adicción sin darse cuenta. En conclusión, toda conducta que produzca un efecto placentero producida por la dopamina, carentes de medición, pueden convertirse en adicción y por lo tanto incontrolable y obsesivo.

### **Vulnerabilidad neurológica en una adicción**

Sobre esto, Volkow (2013) refirió lo siguiente:

“La mayoría de las conductas adictivas tienen su origen en la adolescencia por dos motivos: el primero es que, el cerebro del adolescente es mucho menos conectado en comparación de un cerebro adulto, y las conexiones implicadas en este desarrollo son: la corteza prefrontal y las del sistema límbico. Estas dos zonas, así mismo, poseen conexiones bilaterales, las cuales cumplen distintas funciones y destino inicio de desarrollo. La primera conexión es del sistema límbico hacia la corteza prefrontal,

la cual tiene la función de dar emoción a nuestras actividades cognitivas además de ser la primera en formarse, por otro lado, la otra que va desde la corteza prefrontal hacia el sistema límbico, que permite controlar a través de procesos cognitivos las emociones además de ser la última en formarse, razón por la cual, los adolescentes durante esta etapa, tienen reacciones emocionales más intensas, junto a una dificultad de controlar sus emociones. Es así como, mientras el adolescente no tenga desarrollado la conexión de la corteza prefrontal al sistema límbico, presentan una mayor dificultad al momento de controlar sus emociones, como, por ejemplo, en una situación donde se esté rodeado de otros jóvenes o, donde quiere participar en actividades de consumo de sustancias para no ser rechazado por el grupo o, participar en conductas adictivas de alto riesgo como los juegos en red” (p. 72).

Volkow (2013) continúa y sostuvo lo siguiente:

“El segundo motivo está relacionado a la plasticidad cerebral, la cual quiere decir que es la capacidad del cerebro a cambiar físicamente en reacción a estímulos ambientales, este es el mecanismo por el cual se puede memorizar y recordar algo durante largo tiempo, el cerebro del niño y el adolescente puede aprender mucho más rápido pues esos mecanismos moleculares que hacen la permanencia de la memoria son mucho más efectivos, esto les permite aprender muy rápidamente, pero el lado negativo es que, al administrar una droga o sentir un efecto placentero producido por la dopamina en una actividad conductual de riesgo, hacen que los mismos mecanismos moleculares del aprendizaje y la permanencia del recuerdo (asociado al sentimiento placentero producido por las sustancias o una conducta), se den de forma más rápida y permanezcan por mucho más tiempo. Es así como los adolescentes puedan volverse adictos más rápidamente en comparación de un adulto”. (Volkow, 2013, p. 73)

### **2.2.3. Videojuegos**

“Se define la idea de juego a todo aquel programa informativo que sirve para jugar en un dispositivo informático, en el cual, un individuo ejecuta con la finalidad de entretenimiento”. (Echeburúa & Corral, 1994, p. 69).

El mismo autor complementó esta idea:

“Como muchas de las realidades profundamente humanas, el juego tiene una doble faz, es de un lado una actividad felicitante, entretenida, de valor plenamente positiva, un bien que se busca para librarse del -trabajo-. Pero cuando esta necesidad de diversión, la búsqueda de sensaciones, el horror al aburrimiento y la monotonía o el afán de probarlo todo y conocerlo todo, hacen de muchos contemporáneos unos sujetos en movimiento perpetuo, que buscan olvidarse de sí. Y en esa pasión por la excitación y el cambio vienen con frecuencia a encontrarse capturados, aprendidos. El juego, o ciertos juegos que durante un tiempo les entretienen y los excitan, terminan por destruirlos y por impedirles realizar una vida humana. Por lo tanto, tenemos aquí, un término que de por sí, es una actividad con matices positivos en un inicio, siempre y cuando tenga como objetivo, un medio para librarse del trabajo, de abstraerse de las tensiones de la vida, pero cuando ciertos rasgos de personalidad comienzan a manifestarse, pueden llegar a generar una adicción”. (Echeburúa & Corral, 1994, p. 69)

Según la RAE, el videojuego es “un juego electrónico que se visualiza en una pantalla, un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. (p. 25)

Belli y López (2008) definieron el videojuego de la siguiente manera:

“Un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (i.e., *software* o programa de la máquina) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (e.g., juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales (e.g., guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios”. (p. 152)

“Los videojuegos vienen en varias presentaciones como, por ejemplo, las consolas personales dinámicas: Game boy de Nintendo® y el Play Station Portable (PSP) de Sony®, los cuales son para un solo jugador y pueden ser trasladados a cualquier lugar. De igual forma existen las consolas estáticas tradicionales (Arcade Games), que son de mucho mayor tamaño, que se encuentran generalmente en un parque de juegos y se tiene que introducir una moneda para poder utilizarla. Sin embargo, ahora existe una versión miniaturizada, pero aún estática, que son las consolas de menor tamaño, pero que brindan portabilidad. Por ejemplo, las consolas Wii y GameCube de Nintendo®, el Xbox 360 de Microsoft®, y el Play Station 3 de Sony®. También, existen los videojuegos para ordenador, que básicamente se adquieren por medio de un disco compacto o actualmente se pueden comprar en línea. Del mismo modo hay dispositivos adicionales que se pueden conectar con cables o por medio de una señal infrarroja con los dispositivos (guitarras, plataforma *fit*, alfombra para bailar, y otros). Finalmente, hay juegos que se pueden descargar hasta dispositivos como teléfonos celulares”. (Belli & López, 2008)

### **Clasificación de videojuegos de acuerdo con el contenido**

Existe un sistema de clasificación de los juegos de acuerdo con su contenido y que de alguna forma nos permite conocer el público al que supuestamente están dirigidos, así como los posibles riesgos de su utilización ESRB (2010). Esta clasificación se realiza por medio de letras de la siguiente manera:

- i. EC (*early childhood*). Son videojuegos con contenidos temáticos para niños mayores de 3 años. No contiene material que los padres puedan considerar inapropiado.
- ii. E (*everyone*). Son videojuegos para niños mayores de 6 años. Estos juegos presentan dibujos animados y fantasías, violencia muy moderada y uso poco frecuente de lenguaje moderado.
- iii. E10+ (*everyone 10+*). Son videojuegos con contenidos temáticos para niños mayores de 10 años. Estos juegos presentan más dibujos animados, fantasías y violencia moderada, uso frecuente de lenguaje moderado y temas mínimamente sugestivos.

- iv. T (*teen*). Son videojuegos con contenidos temáticos para niños, preadolescentes y adolescentes mayores de 13 años. Los videojuegos en esta categoría pueden contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, alguna sangre, simulación de apuestas, y uso poco frecuente de lenguaje fuerte.
- v. M (*mature*). Son videojuegos con contenidos temáticos adolescentes mayores de 17 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar violencia intensa, imágenes sangrientas, contenido sexual, y lenguaje fuerte.
- vi. AO (*adults only*). Son videojuegos con contenidos temáticos solo para personas mayores de 18 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar escenas prolongadas de violencia intensa y contenido sexual gráfico explícito y desnudez. (Moncada & Chacón, 2012; p. 172)



Figura 3. Clasificación de videojuegos. Tomado de “Nuevas tendencias en Educación Física. Universidad de Costa Rica. Retos”, por Moncada & Chacón, 2012. Costa Rica. Deporte y Recreación, nº 21, pp. 43-49. San Jose.

“El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents” (Moncada & Chacón, 2012, p. 125)

### **Clasificación de géneros de videojuegos según la finalidad**

En el ámbito del videojuego se pueden identificar tres finalidades especialmente recurrentes del jugador implícito en las experiencias de juego: una finalidad de orden competitivo (ganar/perder), una finalidad consistente en el descubrimiento y/o construcción de una experiencia narrativa, y una finalidad orientada a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema, a través de la experimentación. Estas tres finalidades frecuentes no son excluyentes entre sí, pero sí muestran tres dominantes claramente diferenciables respecto a la experiencia de juego.

Los videojuegos de acción y de estrategia (tanto los abstractos como los figurativos) suelen presentar el predominio de orden competitivo ganar/perder como finalidad de la experiencia de juego. A su vez, en los videojuegos de acción esto suele producirse dentro de un marco de *gameplay* relativamente rígida, mientras que en los videojuegos de estrategia esto se produce dentro de un marco de *gameplay* abierta.

Los videojuegos de aventura y de rol presentan la dominante del descubrimiento y la construcción de una experiencia narrativa a través del juego, como finalidad esencial. A su vez, en los videojuegos de aventura esto suele producirse dentro de un marco de *gameplay* rígida, mientras que en los videojuegos de rol esto se produce dentro de un marco de *gameplay* abierta.

Los videojuegos de simulador y de simulación social presentan como finalidad esencial la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación. A su vez, en los videojuegos de simulador (p. ej. simuladores de avión o de coches) esto se produce dentro de un marco de *gameplay* relativamente rígida (en relación con la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina), mientras que en los videojuegos de simulación social esto se produce dentro de un marco de *gameplay* más abierta. (Moncada & Chacón, 2012, p. 134)

Los videojuegos de rol: “Vienen a ser aquellos juegos que demandan la mayor cantidad de tiempo. Se trata de un personaje que el jugador debe ir vistiendo (armas, poderes, habilidades) para alcanzar metas, dinero, ítems, etc. Ejemplos de este tipo de juegos son Naruto, Mu, Grépolis, Cityville”. (Pérez, 2011, p. 73)

Videojuegos de aventura: “Este tipo de juego cuenta con diferentes variables como juegos de combate, acción, pero en general cuentan con misiones predefinidas de enfrentamiento de un equipo contra otro. Ejemplos de este tipo de juegos son Wolfman, Tribal Wars, Kingsage”. (Pérez, 2011, p. 64)

Videojuegos de estrategia: “Juegos que implican construcción de edificaciones para posteriormente combatir contra otras edificaciones de otros jugadores. Los videojuegos de estrategia en tiempo real son aquellos donde el jugador debe poner a prueba todas sus capacidades tácticas y estratégicas para poder derrotar a un rival. Ejemplos de este tipo de juegos son Counter Strike, Warcraft, Starcraft, Age of Empire” (Pérez, 2011, p. 95).

Videojuego de acción: “Videojuegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con tendencia a *gameplay* rígida. Encontramos aquí videojuegos de acción abstractos (Pong, Arkanoid), videojuegos de puntería y disparos los famosos *shooters* (Space Invaders [Taito, 1978]”. (Pérez, 2011, p. 48)

Videojuegos de conducción y carreras: Out Run Sega, 1986, Need for Speed (Electronic Arts, 2006), videojuegos de lucha: Final Fight (Capcom, 1989), Street Fighter 2 (Capcom, 1991), además de las diversas versiones en línea y/o multijugador de este tipo de juegos, etc. (Pérez, 2011, p. 65)

Videojuego de simulador: “Videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con tendencia relativa a una *gameplay* rígida (en relación con la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina). Encontramos aquí simuladores de sistemas artificiales (máquinas), de fenómenos naturales altamente formalizados científicamente, y/o protocolos de entrenamiento rígidos, p. ej. Flight Simulator (Microsoft, 1982), F-15 Strike Eagle (MicroProse, 1985), etc.” (Pérez, 2011, p. 72)

Videojuego de simulación: “(fundamentalmente, simulación social). Videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con *gameplay* abierta. Encontramos aquí simulaciones sobre determinados temas y/o fenómenos que no son de por sí sistemas altamente formalizados, pero sí son susceptibles de ser sistematizados para una simulación de ficción o entretenimiento. El

género más popular en este ámbito hasta el momento son las simulaciones sociales: Sim City (Maxis, 1989). Los Sims (Maxis, 2000), pero caben aquí otras formulaciones posibles, más allá de lo estrictamente sociológico, como por ejemplo la original simulación de Dios y la evolución del culto religioso”. (Pérez, 2011, p. 82)

### **Moba**

Según Lockley, el termino MOBA “se utiliza para referirse a es un subgénero de videojuegos de estrategia que comparte algunos elementos de la categoría videojuegos de rol. No obstante, el nombre responde a una abreviación conformada por las iniciales de las siguientes palabras: Multiplayer Online Battle Arena (arena de batalla en línea para multijugadores). Este subgénero de videojuegos consiste en un tipo de juego que se centra en un mapa cuadrado determinado. En él, existen dos bases que deberían estar resguardadas por un equipo cada una, los cuales son conformados por cinco jugadores”. (Lockley, 2014, p. 6)

### **Steam**

Wikipedia (2019) define a Steam de la siguiente manera:

“Es una plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por Valve Corporation. Fue lanzada en septiembre del 2003 como una forma para Valve de proveer actualizaciones automáticas a sus juegos, este sistema ofrece gestión digital de derechos, servidores de emparejamiento, transmisiones de vídeo y servicios de redes sociales. También, provee al usuario con la instalación y actualización automática de juegos y características de comunidad tales como grupos y listas de amigos, guardado en la nube, voz en el juego y funcionalidad de chat.” (p. 10)

Es utilizada tanto por pequeños desarrolladores independientes como grandes corporaciones de *software* para la distribución de videojuegos y material multimedia relacionado. Para poder disfrutar de todos estos servicios, es necesario estar registrado en el servicio mediante la creación de una cuenta gratuita, a la que se vinculan los videojuegos comprados por el jugador. Estos juegos pueden ser tanto

los juegos que se ofrecen para la compra en la propia plataforma, como ciertos juegos comprados en tiendas físicas.

El dota 2 se lanzó al público en general a través de Steam el 9 de julio de 2013 para Microsoft Windows, y el 18 de julio de 2013 para OS X y Linux, el 17 de junio de 2015 Valve lanzó la beta del juego usando el nuevo motor gráfico Source 2 [Dota 2 Reborn], cliente que será el único y definitivo poco después del The International 2015 según el anuncio se mantuvo fiel a su predecesor, a la vez que incrementó la calidad del producto final, además de ofrecer una experiencia envolvente y gratificante para los jugadores. Actualmente, es el juego más jugado de Steam con más de 40.6 millones de jugadores únicos que se conectan casi en su totalidad con frecuencia diaria y ha llegado a ser incluido en el Guinness World Records Gamer's Edition.

Steam también incluye un escaparate digital llamado la Tienda Valve, a través de la cual los usuarios pueden comprar juegos de ordenador digitalmente. Una vez comprados, el programa es asociado en forma permanente a la cuenta de Steam del usuario (sin embargo, es posible "regalar" juegos a otras cuentas). El contenido es entregado utilizando un protocolo de transferencia de archivos propio de Steam desde una red internacional de servidores. Steam vende sus productos en dólares estadounidenses, euros, libras esterlinas, reales, rublos, pesos mexicanos, pesos colombianos, pesos argentinos y nuevos soles peruanos basados en la ubicación del usuario.

Desde diciembre de 2010, el cliente también acepta el sistema de pago *webmoney* para muchos países europeos, asiáticos y del medio oriente. La tienda se basa en la ubicación geográfica del usuario, y ciertos títulos pueden restringirse según fechas de lanzamiento, clasificación o acuerdos con los distribuidores. A partir del 21 de octubre de 2013 Steam acepta pagos en pesos mexicanos.

“Algunos juegos que son vendidos al por menor pueden ser registrados y vueltos a descargar en la biblioteca virtual del usuario en Steam al ingresar el código del producto que viene incluido con el *software*. Para juegos que incorporan

Steamworks, los usuarios pueden comprar los códigos de otros vendedores y cobrarlos en el cliente de Steam para añadirlos a sus bibliotecas. Steam también ofrece un canal para la distribución de contenido de descarga (DLC) de juegos”. (Wikipedia, 2019, párr. 4-10)

### **Nociones básicas acerca del Dota 2 (Carlos & Saldívar, 2017)**

“Según Valve Corporation DOTA 2 es un juego perteneciente al género MOBA, Multiplayer Online Battle Aren, que enfrenta a dos grupos de cinco jugadores cada uno. Los equipos son denominados Radiant o Dire, y tienen situadas las bases en esquinas opuestas del mapa. Este se divide en tres caminos denominados líneas, que conectan ambas bases; un río en medio separa los dos territorios” (Carlos & Saldívar, 2017, p. 5).

“Cada 30 segundos aparece un pequeño grupo de criaturas llamadas creeps. Lo harán en las tres líneas y emprenderán el camino hacia la base enemiga, luchando con las unidades y torres de los oponentes para lograr su objetivo. La meta del juego es destruir el edificio enemigo llamado Ancient y situado en el centro de la base rival”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 5).

“Para ello, cada jugador controla una única unidad conocida como héroe. A lo largo del juego intentaremos mejorarlos matando creeps, héroes o edificios enemigos. Seremos recompensados con experiencia para subir niveles u oro para comprar nuevos y poderosos objetos. Cuando un héroe es asesinado pasará un tiempo muerto; al resucitar, lo hará en su propia base. Al final, el juego acabará cuando un equipo acaba con el Ancient enemigo (fortaleza principal de la base tanto del equipo de Radiant o Dire)” (Carlos & Saldívar, 2017, p. 5).

### **El héroe**

Valve Corporation detalló que “el héroe será la principal unidad que controlaremos a lo largo de la partida. Para ello deberemos escoger entre una de las 102 posibles opciones, divididos en tres atributos principales y con diversos roles dentro del campo de batalla” (Carlos & Saldívar, 2017, p. 13)

La mayoría de los héroes tendrán cuatro habilidades como mínimo, siendo la última, la más poderosa, su habilidad definitiva. En muchas ocasiones esta última representa un rasgo característico del personaje, siendo lo que le identifica y lo que puede desequilibrar un combate a su favor.

“Existen habilidades definitivas tan impresionantes como el agujero negro de enigma o la polaridad inversa de Magnus, o más sutiles, pero igualmente efectivas como duplicar de Morphling u Ojo de la tormenta de Razor” (Carlos & Saldívar, 2017, p. 13).

### **Atributos**

“Valve Corporation detalló lo siguiente: Cada héroe posee tres atributos: fuerza, Agilidad e Inteligencia. Estos aumentan con cada nivel, pero también pueden ser mejorados si se compran determinados objetos o si se emplean puntos de habilidad para ello. Igualmente, algunas habilidades pueden mejorarlos. Uno de estos tres atributos será el principal, siendo determinante para el desarrollo del personaje. Al aumentar el atributo principal se añade 1 punto al daño de sus ataques normales, además de los extras que ofrece cada uno de los tres”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 14).

### **Fuerza**

“Valve Corporation precisó lo siguiente: La fuerza representa la dureza y vitalidad del héroe. Este atributo afecta directamente a la vida máxima y a la regeneración de vida. Los héroes con este atributo como principal suelen ser más difícil de matar, cumpliendo con mayor facilidad las funciones de tanque o iniciador”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 14).

### **Agilidad**

“Valve Corporation mostró lo siguiente: La agilidad indica la destreza del héroe, determinando tanto la velocidad de ataque como la armadura. De esta manera, quienes tengan la agilidad como atributo principal golpearán con mayor dureza en sus auto-ataques, aportando un enorme DPS los héroes de agilidad suelen cumplir la función de portador/carry”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 14)

Ejemplos: Anti Mage o Phantom Lancer.

- Cada 7 puntos en Agilidad aumentan en 1 la armadura del héroe.
- Cada punto en Agilidad mejora en 1 la velocidad de ataque.
- Si es el atributo principal, cada punto en Agilidad incrementa el ataque del héroe en 1. (p. 14).

### **Inteligencia**

Valve Corporation detalló lo siguiente: La inteligencia marca el conocimiento y la voluntad del héroe, concretando el maná máximo y la regeneración de maná. Aquellos que tienen la inteligencia como atributo principal suelen poseer habilidades para hacer gran cantidad de daño o ayudar a otros miembros del equipo. Cumplen la función de apoyos/support o semi-portador/semi-carry.

Ejemplo: Lina y Necrolyte.

- Cada punto en inteligencia aumenta en 13 el maná máximo del héroe.
- Cada punto en inteligencia mejora la regeneración de mana en 0,04 por segundo.
- Si es el atributo principal, cada punto en inteligencia mejorará el ataque del héroe en 1.

Debemos tener en cuenta que cada héroe posee un nivel de crecimiento diferente indicando al lado de cada atributo. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 15).

### **Roles**

“Valve Corporation mencionó lo siguiente: Los héroes de DOTA 2 están divididos en distintos roles sobre la base de sus atributos, habilidades u objetos, y la forma en la que todo esto se adapta al juego. Si bien es cierto que las capacidades de los héroes les permiten llevar a cabo una variedad de roles, estos existen para definir el estilo de juego dentro de un equipo concreto. Así mismo, la línea en la que juega o la

cantidad de oro que necesita para actuar correctamente también son factores a tener en cuenta”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 15).

### **Portador / *carry***

“Valve Corporation indicó lo siguiente: Estos son los héroes que obtienen más poder y utilidad a medida que el juego progresa. “Portan” el peso del equipo y se vuelven temibles si logran amasar una gran cantidad de oro y experiencia. Se espera de ellos que sean los principales referentes en los combates, obteniendo un elevado número de asesinatos. Durante las primeras etapas del juego, los portadores/*carries* son héroes frágiles y que necesitan apoyo para así poder explotar más adelante. Es por eso que deben estar acompañados por otro héroe que les facilite su desarrollo. De igual manera, atacarles en las primeras fases puede ser fundamental para evitar que mejoren y así contar con una gran ventaja que incline los combates a vuestro favor. Estos héroes confían en sus ataques normales para causar el mayor daño posible.” (Carlos & Saldívar, 2017, p. 16).

### **Apoyo / *support***

“Valve Corporation planteó lo siguiente: Estos héroes cumplen la función de “niñeras”, cuyo rol es que el portador/*carry* del equipo pueda farmear con seguridad. Para ello permanecen junto a él, acosando a los rivales, curando o controlando a los creeps. También se hacen cargo de dar visión al equipo por medio de los Guardianes Observadores. Los cuales son muy útiles para tu protegido si abandonas la línea. Además, los héroes que posean stuns o habilidades de control suelen hacer rotaciones para ayudar en otros puntos del mapa. Puede ser empleado para contrarrestar a un portador/*carry* enemigo”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 16).

### **Iniciador**

“Según Valve Corporation se les denomina de la siguiente manera: Son los héroes encargados de dar comienzo a las batallas entre equipos o team-fights. Poseen habilidades de área, control o, sencillamente, con gran potencial para desbaratar los

planes enemigos, situándoles donde quieres. Muchos de ellos requieren de una Daga de Translación para iniciar”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 17).

### **Cazador / *jungler***

“Valve Corporation propuso lo siguiente: Estos héroes pueden comenzar la partida en la jungla, siendo especialmente efectivos matando creeps neutrales. En consecuencia, habrá, por norma general, tres héroes obteniendo el oro y experiencia completa de su línea; sin necesidad de compartirlo con otro. Siendo así, es evidente que un cazador/jungler puede aportar mucho a la batalla económica de los equipos. También pueden aprovechar su posición para realizar rotaciones y así emboscar a enemigos despreocupados”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 17).

### **Presionador / *pusher***

“Valve Corporation planteó lo siguiente: El objetivo que tienen estos héroes es encargarse de destruir los edificios en el menor tiempo posible. Gracias a la gran presión que pueden ejercer, tiran abajo torres, matan oleadas de creeps y ofrecen control sobre el mapa. Esto puede provocar una enorme presión en el equipo que sufre al héroe pues deben dividir sus esfuerzos para pararle los pies, o de lo contrario podría acabar él solo con toda una línea”. (Carlos & Saldívar, 2017, p. 17).

## **2.2. Definición de términos básicos**

**Autoestima.** Coopersmith (1967) definió a la autoestima como la evaluación que hace el sujeto respecto de sí, y que está relacionada significativamente a la satisfacción personal, y al funcionamiento afectivo; considerando de este modo a la autoestima como una actitud de aprobación o desaprobación hacia sí mismo.

**Adicción.** “Es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales”. (OMS, 2010)

**Adicciones tecnológicas.** “La adicción a las nuevas tecnologías se considera dentro del ámbito de las adicciones psicológicas y, como puede ocurrir con las compras, el sexo o los juegos, conlleva una fuerte dependencia psicológica, pérdida de control, interferencia en la vida cotidiana y presencia del síndrome de abstinencia”. (Echeburúa y Amor, 1998)

**Adicciones a los videojuegos.** “La drogodependencia se refiere conceptualmente a las sustancias químicas. Pero ciertas conductas, como el juego patológico, la dependencia del ordenador, los videojuegos, la hipersexualidad, el apetito desmesurado, la dependencia de las compras, el ejercicio físico irracional, el trabajo excesivo, etc., pueden considerarse psicopatológicamente como adicciones”. (Echeburúa & Corral., 1994)

## CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

### 3.1. Método, y Alcance de la Investigación

Para la investigación se hizo uso del método científico como método general Sánchez & Reyes, (2009) “con respecto a esto mencionan lo siguiente: Es importante seguir un conjunto de pasos ordenados de manera que se pueda contar con una correcta recopilación de datos, de manera que los resultados sean confiables y aporten a la literatura” (p. 116).

Por otra parte, el método específico que se empleó es el analítico. Hernández, Fernández, & Baptista (2014) lo definieron de la siguiente manera: “El cual se refiere a descomponer el todo en sus partes, por tanto, para entender a las variables de estudio se procederá a descomponerla en sus dimensiones”. (p. 135)

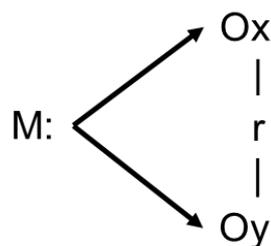
Respecto al alcance de investigación fue descriptivo-correlacional Bernal (2010), “descriptivo porque se describieron los resultados de la investigación según las dimensiones de cada variable y correlacional, pues se ha determinado la relación existente”. (p. 142)

Asimismo, el enfoque de la investigación fue cuantitativo (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p. 136). “Mientras que el tipo de investigación desarrollado es aplicado” (Bernal, 2010, p. 143).

### 3.2. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación fue no experimental transversal correlacional Sabino, (1992):

“Es no experimental toda vez que no se realizará alguna intervención o aplicación en la muestra de estudio, de manera que la recopilación de datos solo se ajusta al acopio de forma directa. Es transversal pues la recopilación de datos se realizará en un determinado momento o periodo. Finalmente es correlacional, pues se pretende determinar el coeficiente de correlacional entre las variables de estudio” (p. 117).



Dónde: M es la muestra de estudiantes; Ox es la observación de la variable autoestima; Oy es la observación de la variable adicción a los juegos en red (Dota 2); y r es el coeficiente de correlación.

### 3.3. Población y Muestra

Según Vara (2012), “una tesis puede tener más de una población. Se debe definir cada una de ellas y delimitarlas para identificar a tu población, es decir, definir la unidad de análisis, (quiénes o qué va a ser estudiado)” (p. 221).

La población para la investigación está conformada por los estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo, que fueron seleccionados por medio de la encuesta exploratoria de los juegos en red. El tamaño de la población estudiantil fue comprendido por 311 estudiantes del primer al quinto año de educación secundaria entre varones y mujeres en el año 2018.

Según Vara (2012), “el muestreo es un proceso de extraer una muestra a partir de una población”. (p. 221).

El muestreo fue no probabilístico por criterios, mediante la aplicación de una encuesta exploratoria donde se buscaba encontrar a los estudiantes que cumplan con dos criterios: que pertenezcan a la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018 y que jueguen exclusivamente dota 2.

### 3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para determinar la población se aplicó la encuesta como técnica de recolección de datos y a la muestra de estudio se aplicó los instrumentos de investigación. Para la adicción,

la Escala HAMM-1ST de videojuegos construido y validado Mendoza (2013), elaborado bajo la teoría de los componentes de la adicción de Griffiths (2005); mientras que, para la autoestima, se aplicó el Inventario de Autoestima (Forma Escolar) creado por Coopersmith (1967), traducido al español por Panizo (1988), tal como se muestran en los Anexos.

Además, para la aplicación de los instrumentos, estos pasaron por un proceso de confiabilidad interna de los ítems, para medir la confiabilidad y la fiabilidad. Asimismo, estos instrumentos se emplearon para medir lo que se busca en esta investigación y para medir exactamente dicha variable, también se desarrolló una prueba de normalidad para verificar si la distribución de las variables y dimensiones tienen un comportamiento normal el cual es prerequisite para la elección del tipo de estadístico a utilizar en un análisis correlacional.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados del tratamiento y análisis de la información

En este apartado se desarrolló el análisis estadístico de los resultados obtenidos por la presente investigación, así que en primera instancia los datos fueron sistematizados al *software* Excel v. 16 en los que se realizó la depuración de inconsistencias y de datos atípicos dentro de la base de datos, una vez culminado este proceso se pasó a desarrollar el análisis estadístico descriptivo de los datos, lo que dio como resultado la elaboración de tablas y figuras que evidenciarán el comportamiento de los datos con respecto a las variables y dimensiones, finalmente se desarrollara el análisis inferencial en la que se usó estadísticos para evidenciar el nivel de correlación entre las variables y sus respectivas dimensiones mostrados en esta tesis.

### 4.2. Análisis Descriptivo

#### 4.2.1. Análisis descriptivo de la variable autoestima

En este apartado se desarrolló el análisis descriptivo de la variable autoestima, lo que dio tablas en las que se describen los resultados encontrados en esta variable para después graficarlas en un diagrama de barras, para así obtener un mejor entendimiento y de esa forma una mayor capacidad analítica de la variable. Además, se pasó a describir las dimensiones de la variable en mención, con sus respectivas tablas y figuras para su mejor entendimiento.

Tabla 2

*Descripción de la variable autoestima*

Variable autoestima				
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
<b>BAJO</b>	1	1,7	1,7	1,7
<b>MEDIO</b>	58	96,7	96,7	98,3
<b>ALTO</b>	1	1,7	1,7	100,0
<b>TOTAL</b>	60	100,0	100,0	

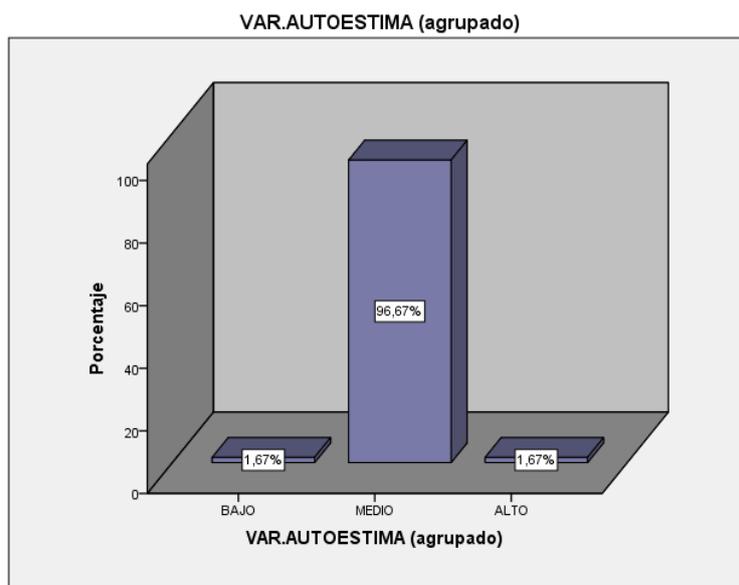


Figura 4. Descripción de la variable autoestima

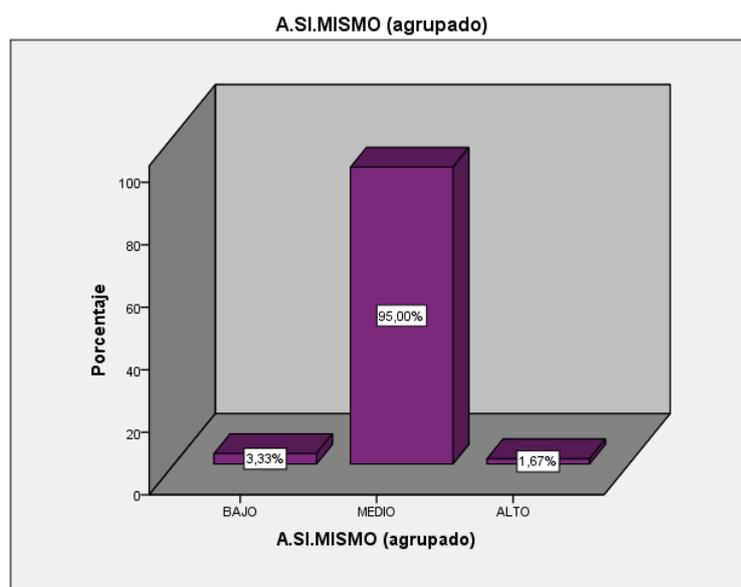
Se observa en la Tabla 2 y la Figura 4 que el 96,7% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio en relación con la variable autoestima, lo que sugiere que el nivel de autoestima de los estudiantes de la institución educativa Andrés Bello de Pilcomayo se caracteriza por presentar ciertas similitudes con las características que presentan un nivel de autoestima tanto alto como bajo. Tales conductas en situaciones normales pueden ser positivas, tales como mostrarse optimistas y capaces de aceptar críticas, con un aprecio genuino hacia sí mismos y aceptación tolerable a sus limitaciones, sin embargo, en periodos de crisis, los estudiantes presentarán tendencia a sentirse inseguros en las estimaciones de su valía personal y pueden depender de la aceptación social.

*Dimensión del área de sí mismo*

Tabla 3

*Descripción de la dimensión del área de sí mismo*

Dimensión de área de sí mismo				
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
<b>BAJO</b>	2	3,3	3,3	3,3
<b>MEDIO</b>	57	95,0	95,0	98,3
<b>ALTO</b>	1	1,7	1,7	100,0
<b>TOTAL</b>	60	100,0	100,0	



*Figura 5. Descripción de la dimensión del área de sí mismo*

En cuanto a la autoestima en el área del sí mismo, se observa en la Tabla 3 y la Figura 5 que el 95% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio en relación con esta dimensión. Esto nos indica que el 95% de los estudiantes durante periodos de no hacer una autovaloración en ellos mismos son capaces de mantener una actitud positiva hacia sí mismos, de tener aspiraciones, poseer estabilidad, confianza e identificar buenas habilidades y atributos personales, así como también mostrar todo lo opuesto en tiempos de crisis en la que reflejarán una escasa autovaloración de sí mismos, manteniendo actitudes de la connotación de la baja autoestima, mostrando sentimientos adversos hacia sí mismos, no sintiéndose importantes, y presentando además una actitud desfavorable.

#### *Dimensión de área social*

Tabla 4

#### *Descripción de la dimensión del área social*

Dimensión del área social				
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
<b>BAJO</b>	31	51,7	51,7	51,7
<b>MEDIO</b>	29	48,3	48,3	100,0
<b>ALTO</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	60	100,0	100,0	

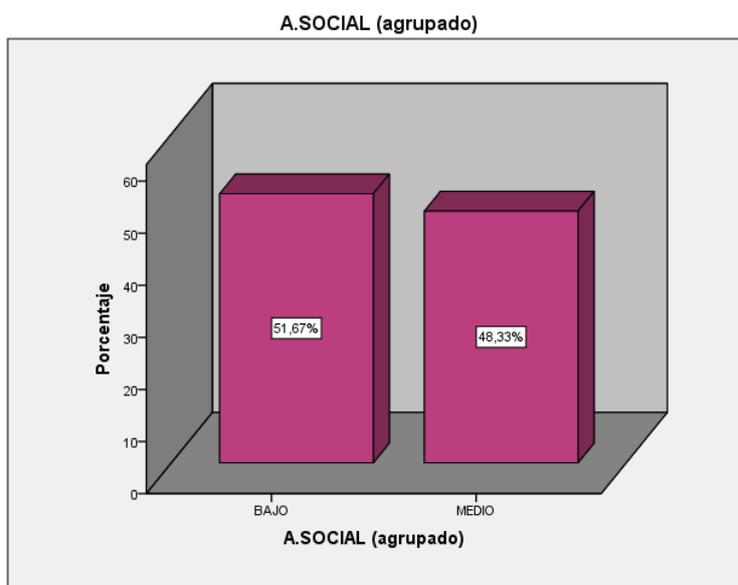


Figura 6. Descripción de la dimensión del área social

En cuanto al área social, se tiene en la Tabla 4 y Figura 6 que, un 51,7% de estudiantes alcanza un nivel bajo en el área social y un 48,3% logra un nivel medio en la medición de esta área, el resultado nos da a entender sobre la falta de confianza de los estudiantes con respecto a su aceptación en un determinado grupo al no considerarse divertidos o lo suficientemente conocidos, además son potencialmente propensos a experimentar dificultades para reconocer acercamientos afectuosos o de aceptación y también a tener pocas esperanzas de encontrar aprobación y por esta razón ellos tienen una necesidad particular de buscarla y recibirla.

*Dimensión de área hogar*

Tabla 5

*Descripción de la dimensión del área hogar*

Dimensión del área hogar				
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
<b>BAJO</b>	24	40,0	40,0	40,0
<b>MEDIO</b>	36	60,0	60,0	100,0
<b>ALTO</b>	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	60	100,0	100,0	

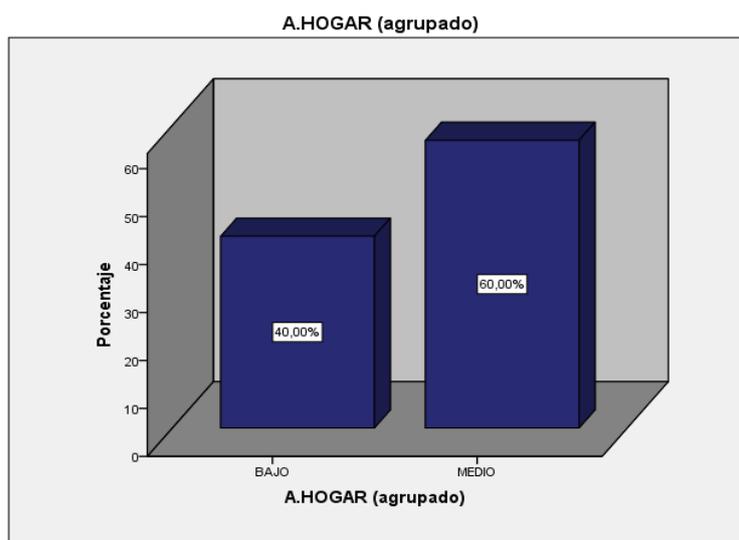


Figura 7. Descripción de la dimensión del área hogar

Con respecto al área hogar, se tiene en la tabla 5 y Figura 7 que el 40% de los estudiantes reflejan niveles bajos con respecto a esta, esto nos indica que los estudiantes presentan problemas en relación al núcleo familiar con las figuras de autoridad, donde no hay un óptimo desarrollo de las capacidades para tomar decisiones, lo cual estaría impidiendo el desarrollo de sentimientos de competencia y seguridad de sí mismos, además de ser un indicador de una falta de sistemas de valores que regulen su conducta y los ayude a afrontar los retos de la vida. Por otro lado, tenemos que un 60 % de los estudiantes alcanzaron una puntuación en niveles medios con respecto a esta área, lo cual nos indica que estos estudiantes poseen relaciones inestables con los miembros de su núcleo familiar, por lo cual inferimos que existen dificultades para generar un óptimo sistema de valores, lo cual estaría interfiriendo en un correcto desarrollo de los sentimientos de competencia y seguridad en ellos mismos.

#### *Dimensión de área escuela*

Tabla 6

#### *Descripción de la dimensión del área escuela*

	Dimensión del área escuela			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	19	31,7	31,7	31,7
<b>Medio</b>	41	68,3	68,3	100,0
<b>Alto</b>	0	0	0	0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	

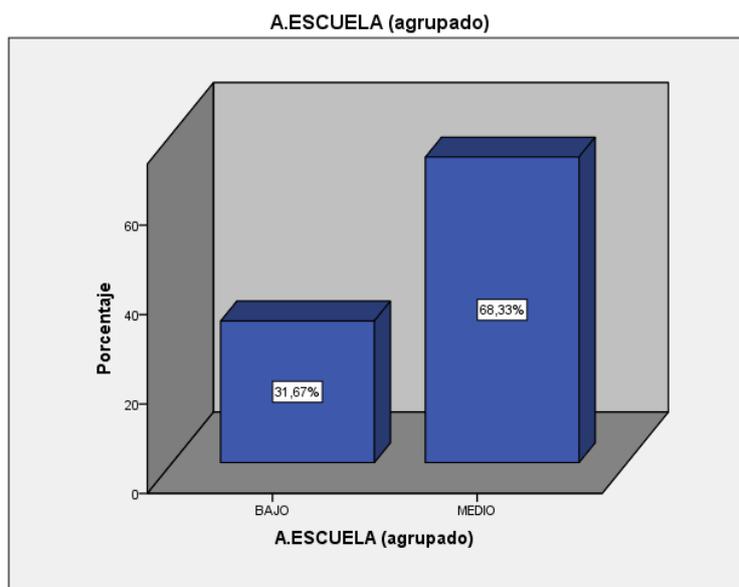


Figura 8. Descripción de la dimensión del área escuela

En cuanto al área escuela, se tiene en la Tabla 6 y Figura 8 que el 31,7% de los estudiantes alcanzaron un nivel bajo respecto a esta, lo que refleja que los estudiantes, no son capaces de afrontar adecuadamente las principales tareas en la escuela. Asimismo, hay una falta de interés hacia las tareas escolares, se carece también de la capacidad de trabajar a gusto tanto a nivel individual como grupal, no obedeciendo del mismo ciertas reglas o normas como sucede en el caso de un nivel alto, no son competitivos y con una clara tendencia a darse por vencidos fácilmente cuando algo les sale mal. Por otro lado, tenemos que un 68.3% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio, lo cual no indica que este porcentaje tienen dificultades respecto a la autovaloración de las capacidades cognitivas y de los sentimientos asociados a la escuela, es decir, no se sienten lo suficientemente creativos e inteligentes, presentando además dificultades en la capacidad de trabajar a gusto tanto a nivel individual como grupal, y siendo proclives a dejarse influir para obedecer ciertas reglas o normas.

#### 4.2.2. Análisis descriptivo de la variable adicción a los juegos en red

En este apartado se desarrolló el análisis descriptivo de la variable adicción a los juegos en red, también el análisis descriptivo dimensional de dicha variable.

Tabla 7

*Descripción de la variable adicción a los juegos en red*

Variable adicción a los juegos en red				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	29	48,3	48,3	48,3
<b>Medio</b>	26	43,3	43,3	91,7
<b>Alto</b>	5	8,3	8,3	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	

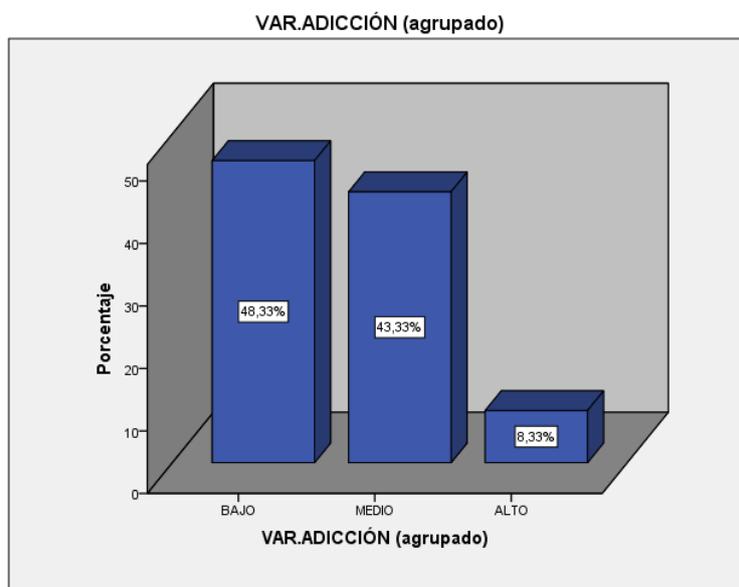


Figura 9. Descripción de la variable adicción a los juegos en red

En cuanto a la variable adicción a los juegos en red se observa, en la Tabla 7 y Figura 9 que el 48,3% de los estudiantes tiene un nivel bajo en relación con esta variable y medio con un 43,3%. Asimismo, se observa que el 8,3% de los estudiantes presentan un nivel de adicción alto, lo cual sugiere que este porcentaje tiende a tener a los juegos en red como la

actividad principal en sus vidas de forma diaria, además de tener cambios drásticos en el comportamiento, o verse en la necesidad de aumentar los periodos de tiempo de juego para obtener el mismo efecto reconfortante, muestran así mismo síntomas de abstinencia, además de presentar conflictos tanto en sus relaciones personales, vidas educativas y otras actividades sociales y recreativas, así como también un conflicto psíquico, en el que manifiestan una pérdida subjetiva de control y, en el futuro, posibles recaídas en cuanto a este tipo de adicción; sin embargo el alto porcentaje del nivel bajo y medio indican que los estudiantes de esta institución educativa se encuentran en un proceso con tendencia a que los estudiantes tengan comportamientos adictivos hacia los juegos en red.

### *Dimensión de focalización*

Tabla 8

#### *Descripción de la dimensión focalización*

Dimensión focalización				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	31	51,7	51,7	51,7
<b>Medio</b>	27	45,0	45,0	96,7
<b>Alto</b>	2	3,3	3,3	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	

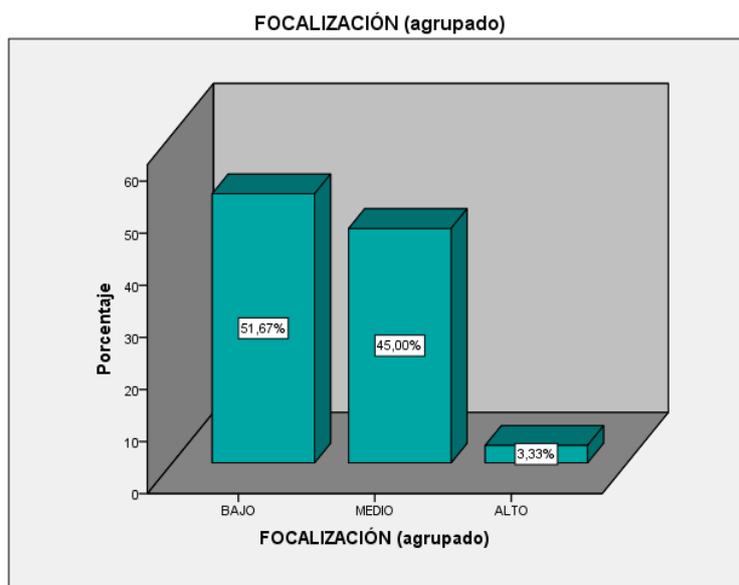


Figura 10. Descripción de la dimensión focalización

La Tabla 8 y Figura 10 evidencian con respecto a la dimensión focalización, la importancia que los estudiantes evocan para los juegos en red, es así que se observa que el 51,7% de estudiantes presentan niveles bajos de focalización, lo que indica que los juegos en red aún no son una actividad primera en los momentos de ocio de los estudiantes, también se observa que la mayoría aun todavía no tiende a evitar momentos familiares en contraste con el juego en red, no obstante estos resultados muestran que aun este tipo de focalización hacia los juegos en red se encuentra en un etapa temprana, pero se tiene una tendencia de incremento de esta, lo cual es evidenciado con el 45% de estudiantes que muestran un nivel medio en la dimensión de focalización y un 3,3% de estudiantes que tienen en un nivel alto de la adicción, lo que refleja que el videojuego es una actividad sumamente importante en las vidas de los estudiantes, dominan sus pensamientos (preocupaciones), sentimientos (deseo) y comportamiento (deterioro de la conducta socializada).

*Dimensión de modificación de estado de ánimo*

Tabla 9

*Descripción de la dimensión de la modificación del estado de ánimo*

Dimensión modificación de estado de ánimo				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	33	55,0	55,0	55,0
<b>Medio</b>	26	43,3	43,3	98,3
<b>Alto</b>	1	1,7	1,7	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	

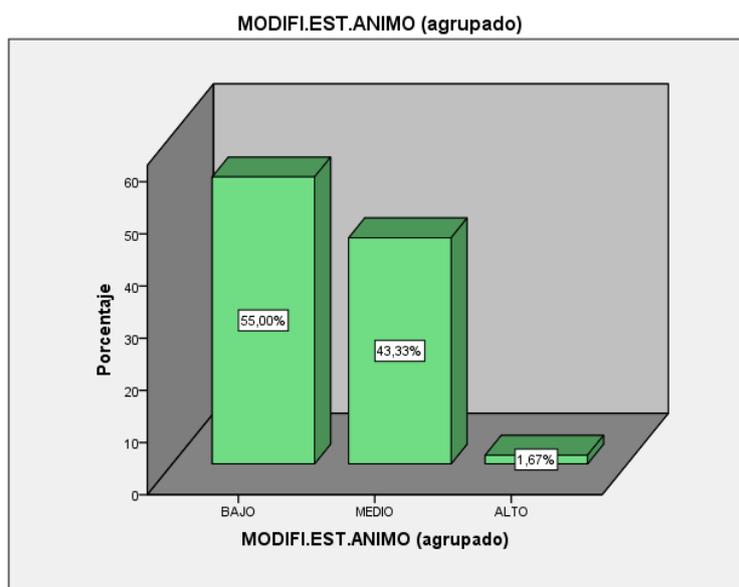


Figura 11. Descripción de la dimensión modificación del estado del ánimo

En cuanto a la modificación del estado de ánimo se evidencia en la Tabla 9 y Figura 11 que el 55% están en un nivel bajo, lo que evidencia que los estudiantes no tienden a experimentar periodos de excitación fuerte ni sentimientos tranquilizadores y desestresantes, sin embargo, el 43,3% de los estudiantes alcanzó un nivel medio, lo cual evidencia que este porcentaje ya ha comenzado a experimentar periodos de excitación fuerte al practicar el juego en red en cuestión, así como a sentir sentimientos tranquilizadores y desestresantes producto del contacto con este. Sin embargo, el 1,7% de los estudiantes obtuvo una

puntuación de nivel alto, lo que empieza a mostrar que ya existen estudiantes que, suelen estar enganchados a este tipo de juegos en red, no por la experimentación subjetiva de bienestar o excitación que les produce ser “alguien” dentro de un mundo virtual, sino por los efectos desestresantes que son necesarios para mitigar en lo posible los síntomas de abstinencia que ya deben estar experimentando.

### *Dimensión de tolerancia*

Tabla 10

#### *Descripción de la dimensión tolerancia*

Dimensión tolerancia				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	22	36,7	36,7	36,7
<b>Medio</b>	32	53,3	53,3	90,0
<b>Alto</b>	6	10,0	10,0	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	

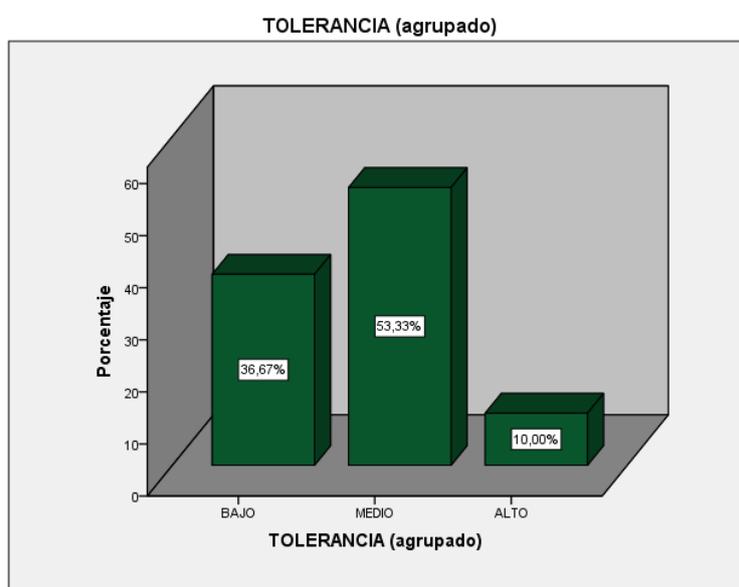


Figura 12. Descripción de la dimensión tolerancia

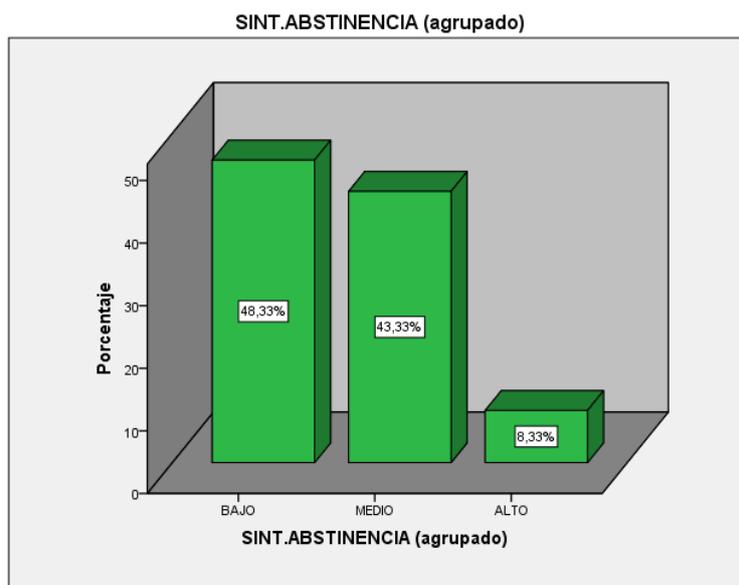
En cuanto a la dimensión de tolerancia, se evidencia en la Tabla 10 y Figura 12 que los estudiantes alcanzaron un nivel medio con un 53,33%, lo cual manifiesta que estos alumnos tienden a requerir cantidades mayores de tiempo de juego para experimentar el efecto positivo modificador del estado del ánimo que se obtuvo inicialmente con un tiempo de juego mucho menor o evitar alguna sintomatología psicológica propia de síntomas de abstinencia, sin embargo, un 10% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto de tolerancia, lo cual indica que este porcentaje tiene la necesidad de disponer mayor tiempo para dedicar a los juegos, además estos estudiantes muestran características adictivas de desear más horas de juego ya que las horas dedicadas a esta actividad ya no cubren la misma satisfacción que antes además, es muy probable que este tiempo de juego aumentado sea para mitigar los efectos de ciertos síntomas de abstinencia que ya habrían desarrollado. Por otro lado, un 33,7% alcanzaron un nivel bajo, lo que evidencia que estos estudiantes no experimentan un incremento de horas aplicadas a sus juegos.

#### Dimensión de síntomas de abstinencia

Tabla 11

#### *Descripción de la dimensión de síntomas de abstinencia*

Dimensión de síntomas de abstinencia				
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Bajo</b>	29	48,3	48,3	48,3
<b>Medio</b>	26	43,3	43,3	91,7
<b>Alto</b>	5	8,3	8,3	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	



*Figura 13.* Descripción de la dimensión de síntomas de abstinencia

En cuanto a los síntomas de abstinencia se evidencia en la Tabla 11 y Figura 13 que los estudiantes encuestados alcanzaron un nivel medio de 43,3%, lo que indica que este grupo muestran raras veces síntomas adversos con respecto a la restricción de los juegos en red, por otro lado, otro grupo logró un nivel bajo de 48,3 %, lo cual manifiesta que este grupo no genera cambios emocionales y fisiológicos que generalmente ocurren cuando la actividad particular, en este caso los juegos en red, se suspende o se reduce repentinamente. Sin embargo, el 8,3% evidencia graves síntomas que pueden ser psicológicos (por ejemplo, mal humor e irritabilidad extremos) o fisiológicos (por ejemplo, náuseas, sudores, dolores de cabeza, insomnio).

### Dimensión de conflicto

Tabla 12

#### Descripción de la dimensión conflicto

Dimensión conflicto				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	31	51,7	51,7	51,7
<b>Medio</b>	24	40,0	40,0	91,7
<b>Alto</b>	5	8,3	8,3	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	

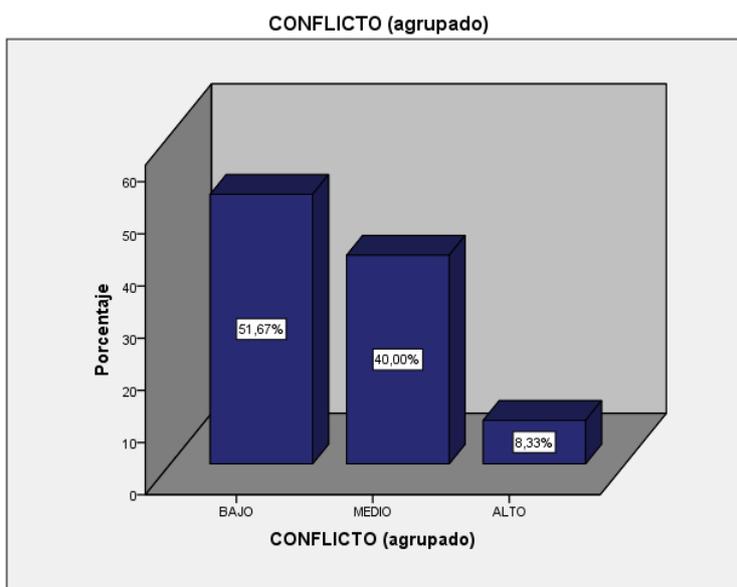


Figura 14. Descripción de la dimensión conflicto

En cuanto a la dimensión conflicto en la Tabla 12 y Figura 14, se muestra que los juegos en red no representan un conflicto o se da de forma poco probable en un 51,7%, mientras que el 40% alcanzando un nivel medio, lo que evidencia que los juegos en red ya han comenzado a generar un conflicto, ya sea a nivel interpersonal (familiares, amigos, labores educativas, actividades sociales y recreativas), sin embargo, un 8,3% de los estudiantes llegaron a un nivel alto respecto a esta dimensión, lo que sugiere que dichos estudiantes generalmente prefieren jugar estos juegos en vez de pasar tiempo con sus amigos

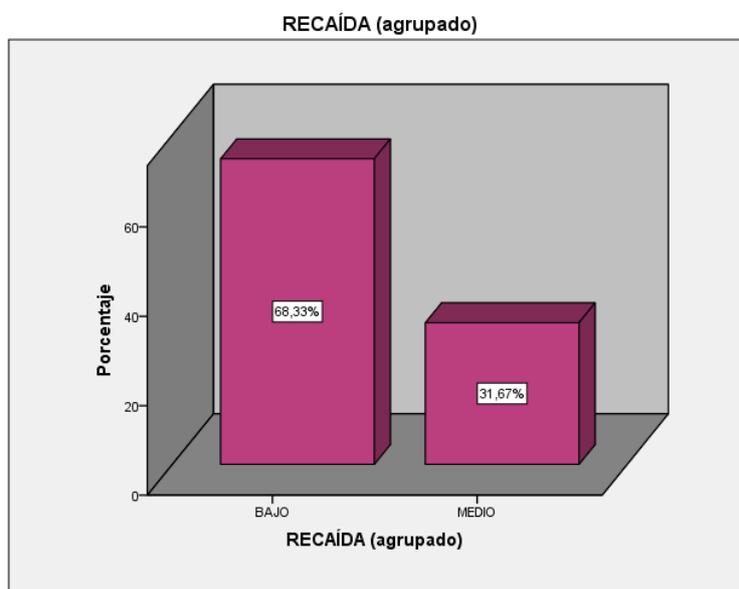
y familiares, lo que usualmente conllevará a generar conflictos con las respectivas áreas de vida de los estudiantes, además de experimentar un conflicto psíquico, caracterizado en la experimentación de la pérdida subjetiva de control de la conducta adictiva.

### *Dimensión de recaída*

Tabla 13

### *Descripción de la dimensión recaída*

Dimensión recaída				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Bajo</b>	41	68,3	68,3	68,3
<b>Medio</b>	19	31,7	31,7	100,0
<b>Alto</b>	0	0	0	100,0
<b>Total</b>	60	100,0	100,0	



*Figura 15.* Descripción de la dimensión recaída

En cuanto a la dimensión de recaída la Tabla 13 y la Figura 15 muestran que los estudiantes alcanzaron un nivel bajo del 68,3%, lo que indica que son menos propensos a la tendencia de repetir los patrones de conductas asociadas a los juegos en red, sin embargo,

un porcentaje con el 31,7% alcanzó un nivel medio, lo que refleja que estos estudiantes regularmente fracasan parcialmente en su intento por no repetir patrones de conducta asociadas a los juegos en red.

### **4.3. Prueba de Hipótesis**

Para el contraste de hipótesis se realizó procesamientos estadísticos para la elaboración de tablas y figuras que evidenciaron el nivel de correlación entre las variables en estudio, además se observó el nivel de correlación entre la variables y las respectivas dimensiones de dichas variables es así que se tomarán en contraste la variable autoestima con respecto a la variable adicción por los juegos en red, así también las dimensiones de esta última variable serán contrastadas con la variable autoestima, por lo que se menciona las dimensiones de la variable adicción a los juegos en red.

- Focalización
- Modificación del estado de ánimo
- Tolerancia
- Síntomas de abstinencia
- Conflicto
- Recaída

Para el desarrollo de la prueba de las hipótesis planteadas se determinó la relación existente entre las variables y sus respectivas dimensiones, estas relaciones fueron evidenciadas mediante el índice de correlación de Rho de Spearman.

Tabla 14

*Grado de relación según el coeficiente de correlación de Rho de Spearman*

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,6 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,3 a -0,59	Correlación negativa moderada
-0,01 a -0,29	Correlación negativa baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,29	Correlación positiva baja
0,3 a 0,59	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

*Nota:* Adaptado de “Metodología de la investigación” por Hernández, Fernández, & Baptista, 2014. Ciudad de México, México: Edición McGraw Hill.

Además, se desarrolló una prueba para determinar la normalidad de los datos, la cual se encuentra descrita en los Anexos de este trabajo final. Con respecto a ello se evidenció, mediante el estadístico de Kolmogorov-Smirnov, significancias bilaterales mayores al alfa propuesta por el investigador el cual es 0,05, con lo cual se concluye que los datos no siguen una distribución normal; estos resultados de normalidad permitieron al investigador la elección del tipo de estadístico a utilizar para la prueba de hipótesis por lo que, en concordancia con la falta de normalidad de los datos se elige una prueba no paramétrica para

el desarrollo de las correlaciones, siendo este estadístico el del método de correlación de rangos de Rho de Spearman.

Por otro lado, y debido a la naturaleza del trabajo de investigación: “los resultados arrojan niveles y categorías ordinales, tanto para variable autoestima como para la variable adicción de juegos en red, por lo que se concluye que se utilizará el estadígrafo Rho Spearman”. (Triola, 2009, p. 223)

#### **4.3.1. Correlación de las dimensiones de la variable adicción a los juegos en red con respecto a la variable autoestima**

##### *Contraste de la hipótesis específica 01*

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

##### **a) Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018

**Hipótesis alterna (H<sub>1</sub>):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018

##### **b) Nivel de significancia o riesgo**

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de H<sub>0</sub>. Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 15

*Correlación entre la Variable Autoestima y la dimensión Focalización*

	<b>Focalización</b>	<b>Valores</b>
<b>Autoestima</b>	Coefficiente de correlación de rho de Spearman	-,411**
	Significancia bilateral a 0,01	,001
	N	60

Se observa en la Tabla 15 la relación del coeficiente de correlación Rho Spearman que es - 0,411, el cual además posee dos asteriscos que evidencian que es una correlación significativa, además el índice correlacional indica una correlación negativa colocándola entonces en una correlación negativa moderada, lo que quiere decir que en cuanto la autoestima incrementa su nivel en los estudiantes los niveles de focalización del juego en red serán menores lo que dará como resultado que los estudiantes prefieran otras actividades antes de acudir los juegos en red.

#### c) **Decisión estadística**

Se observó de acuerdo a la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,411, y en concordancia con el nivel de significancia el que es menor a la significancia se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta la hipótesis planteada por el investigador, el que menciona que existe una relación negativa entre la Focalización y la autoestima de los estudiantes

#### d) **Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.411$  no está entre los valores críticos de - 0.335 y + 0.335, por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la dimensión focalización).

*Contraste de la hipótesis específica 02*

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y la modificación en el estado de ánimo en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

**a) Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la modificación de los estados de ánimos en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018

**Hipótesis Alterna (H<sub>1</sub>):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la modificación de los estados de ánimos en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

**b) Nivel de significancia o riesgo**

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de H<sub>0</sub>. Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 16

*Correlación entre la Variable Autoestima y la dimensión Modificación del Estado de ánimo*

Modificación del estado de ánimo		Valores
<b>Autoestima</b>	Coeficiente de correlación de rho de Spearman	-,441**
	Significancia bilateral a 0,01	,000
	N	60

Se observa en la Tabla 16 la relación de mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman que es - 0,441, colocándola en una correlación negativa moderada, lo que quiere decir que en cuanto los estudiantes de secundaria de la institución educativa Andrés Bello, Pilcomayo tengan mayor autoestima menores serán los cambios de conducta o modificaciones de estado de ánimo al restringirles los juegos en red.

### c) **Decisión estadística**

Se observó de acuerdo a la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,441, y en concordancia con el nivel de significancia el que no tiene a ser mayor que la significancia se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta la hipótesis planteada por el investigador, el que menciona que existe una relación negativa entre la dimensión Modificación de Estado de Ánimo y la autoestima de los estudiantes.

### d) **Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.441$  no está entre los valores críticos de - 0.335 y + 0.335, por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la dimensión modificación del estado de ánimo.

#### *Contraste de la hipótesis específica 03*

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

### a) **Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018

**Hipótesis Alternativa (H1):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018

**b) Nivel de significancia o riesgo**

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de  $H_0$ . Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 17

*Correlación entre la Variable Autoestima y la dimensión tolerancia*

	<b>Tolerancia</b>	<b>Valores</b>
<b>Autoestima</b>	Coefficiente de correlación de rho de Spearman	-,419**
	Significancia bilateral a 0,01	,001
	N	60

Se observa en la Tabla 17 la relación hallada mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman el cual arroja un nivel de - 0,419, colocándola en una correlación negativa moderada la cual es considerada como una correlación significativa, lo que sugiere que en cuanto el valor de la autoestima de los estudiantes tenga un incremento los valores de adicción con respecto a la dimensión tolerancia cesarán e incluso tendrán un decremento en su nivel.

**c) Decisión estadística**

Se observó de acuerdo a la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,419, y en concordancia con el nivel de significancia el que no tiene a ser mayor que la significancia se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta la hipótesis planteada por el investigador.

#### d) **Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = -0.419$  no está entre los valores críticos de  $-0.335$  y  $+0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la dimensión tolerancia.

#### *Contraste de la hipótesis específica 04*

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

#### a) **Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

**Hipótesis Alternativa (H<sub>1</sub>):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

#### b) **Nivel de significancia o riesgo**

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de H<sub>0</sub>. Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 18

*Correlación entre la variable autoestima y la dimensión síntomas de abstinencia*

Síntomas de abstinencia		Valores
<b>Autoestima</b>	Coefficiente de correlación de rho de Spearman	-,414**
	Significancia bilateral a 0,01	,001
	N	60

Se observa en la Tabla 18 la relación de mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman que es - 0,414, colocándola en una correlación negativa moderada, lo que quiere decir que en cuanto los estudiantes de secundaria de la institución educativa Andrés Bello, Pilcomayo tengan mayor autoestima menores serán los síntomas de abstinencia al restringirles los juegos en red.

#### **c) Decisión estadística**

Se observó de acuerdo con la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,414, y en concordancia con el nivel de significancia el que no tiene a ser mayor que la significancia se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta la hipótesis planteada por el investigador, el que menciona que existe una relación negativa entre la dimensión síntomas de abstinencia y la autoestima de los estudiantes.

#### **d) Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.414$  no está entre los valores críticos de - 0.335 y + 0.335, por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la dimensión síntomas de abstinencia.

*Contraste de la hipótesis específica 05*

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

**a) Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018

**Hipótesis Alterna (H<sub>1</sub>):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

**b) Nivel de significancia o riesgo**

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de H<sub>0</sub>. Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 19

*Correlación entre la variable autoestima y la dimensión conflicto*

	<b>Conflicto</b>	<b>Valores</b>
<b>Autoestima</b>	Coefficiente de correlación de rho de Spearman	-,477**
	Significancia bilateral a 0,01	,000
	N	60

Se observa en la Tabla 19 la relación de mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman que es - 0,477, el cual además posee dos asteriscos que evidencian que es una correlación significativa y el índice correlacional indica una correlación negativa colocándola entonces en una correlación negativa moderada, lo que quiere decir que en cuanto la autoestima incrementa su nivel en los estudiantes los niveles de conflicto con las actividades del estudiante y el juego en red serán menores.

### c) **Decisión estadística**

Se observó de acuerdo a la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,477, y en concordancia con el nivel de significancia el que es menor a la significancia se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta la hipótesis planteada por el investigador.

### d) **Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.477$  no está entre los valores críticos de - 0.335 y + 0.335, por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la dimensión conflicto.

#### *Contraste de la hipótesis específica 06*

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

### a) **Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

**Hipótesis Alternativa (H1):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes nivel secundario de la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

### b) Nivel de significancia o riesgo

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de  $H_0$ . Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 20

*Correlación entre la variable autoestima y la dimensión recaída*

	Recaída	Valores
<b>Autoestima</b>	Coefficiente de correlación de rho de Spearman	-,370**
	Significancia bilateral a 0,01	,004
	N	60

Se observa en la Tabla 20 el coeficiente de correlación Rho Spearman que es - 0,370, colocándola en una correlación negativa moderada, lo que quiere decir que en cuanto la autoestima incrementa su nivel en los estudiantes las posibilidades de Recaída en la adicción del juego en red serán menores.

### c) Decisión estadística

Se observó de acuerdo con la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,370, y en concordancia con el nivel de significancia el que es menor a la significancia se rechaza la hipótesis  $H_0$ , y se acepta la hipótesis planteada por el investigador, el que menciona que existe una relación negativa entre la recaída y la autoestima de los estudiantes.

#### d) **Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = -0.370$  no está entre los valores críticos de  $-0.335$  y  $+0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la dimensión recaída.

#### 4.3.2. **Correlación de la variable adicción a los juegos en red y la variable autoestima**

En el desarrollo de la prueba de hipótesis de esta dimensión se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018?

#### a) **Planteamiento de hipótesis**

**Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):** No existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

**Hipótesis Alterna (H<sub>1</sub>):** Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

#### b) **Nivel de significancia o riesgo**

Las relaciones se determinaron a un nivel de significancia del  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, el nivel de confianza con el que se está trabajando es del 99 por ciento. El nivel de significancia: define la zona de rechazo de H<sub>0</sub>. Su valor representa la probabilidad o el área de la zona de rechazo. Por la naturaleza de la investigación se vio por conveniente utilizar un  $\alpha = 0.01$ .

Tabla 21

*Correlación entre la variable autoestima y la variable adicción a los juegos en red*

<b>Adicción a los juegos en red</b>		<b>Valores</b>
<b>Autoestima</b>	Coefficiente de correlación de rho de Spearman	-,495**
	Significancia bilateral a 0,01	,000
	N	60

Se observa en la Tabla 21 la relación hallada mediante el coeficiente de correlación Rho Spearman que es - 0,495, el cual además posee dos asteriscos que evidencian que es una correlación significativa y un índice correlacional que indica una correlación negativa colocándola entonces en una correlación negativa moderada, el cual tiene tendencia hacia una correlación negativa alta.

#### c) **Decisión estadística**

Se observó de acuerdo a la correlación hallada con el *software* estadístico SPSS v23, un coeficiente de relación de - 0,495, y en concordancia con el nivel de significancia el que es menor a la significación o alfa del estudio (0,05) se toma la decisión estadística de rechazar la hipótesis  $H_0$ , y por consiguiente se acepta la hipótesis planteada por el investigador, el que menciona y hace alusión a la existencia de una relación negativa entre la el autoestima de los estudiantes y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018. Ver anexo 9.

#### d) **Conclusión estadística**

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.495$  no está entre los valores críticos de - 0.335 y + 0.335, por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la adicción a los juegos en red (dota 2). Ver anexo 10.

#### 4.4. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis alterna general que establece que existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Respecto a la hipótesis alternativa específica número uno, se acepta la hipótesis planteada que menciona que, existe una relación negativa entre la Focalización y la autoestima de los estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Respecto a la hipótesis alternativa específica número dos, se acepta la hipótesis planteada que menciona que, existe una relación negativa entre la dimensión Modificaciones de Estado de Ánimo y la autoestima de los estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Respecto a la hipótesis alternativa específica número tres, se acepta la hipótesis planteada que menciona que, existe una relación negativa entre la dimensión tolerancia y la autoestima de los estudiantes de nivel secundario de la I E Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Respecto a la hipótesis alternativa específica número cuatro, se acepta la hipótesis planteada que menciona que, existe una correlación negativa significativa entre los síntomas de abstinencia y la autoestima de los estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Respecto a la hipótesis alternativa específica número cinco, se acepta la hipótesis planteada que menciona que, existe una correlación negativa significativa entre la dimensión conflicto y la autoestima de los estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Respecto a la hipótesis alternativa específica número seis, se acepta la hipótesis planteada que menciona que, existe una correlación negativa significativa entre la dimensión recaída y la autoestima de los estudiantes de nivel secundario de la I E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018.

Dentro del marco de los antecedentes internacionales. Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Fuentes y Pérez (2015) en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia), quienes señalan que, dentro de los cambios en el rendimiento académico y el comportamiento generados por el uso de los videojuegos se encuentran: la adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla, dado que en los estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, se evidencio que tienen un nivel medio en relación a la variable adicción a los juegos en red en un 43,3%, lo cual indica que, según los componentes de la escala ham-1st de videojuegos de Griffiths, este grupo ya ha manifestado, tanto cambios en el comportamiento como conflictos en sus relaciones personales, así mismo se ha resaltar que un 68.3% de los estudiantes alcanzaron un nivel medio en relación a la dimensión “escuela” perteneciente a la variable autoestima, lo que nos da un indicio de que estos estudiantes pueden estar presentando dificultades en sus labores académicas pues, tienden a no ser competitivos, a darse fácilmente por vencidos, a no ser capaces de afrontar adecuadamente las principales tareas que demanda la institución, a una falta de interés hacia las tareas escolares, a la carencia de la capacidad de trabajar de manera individual y grupal así como también de no obedecer reglas o normas.

Pero, en lo que no concuerda el estudio de los autores referidos con el presente, es que ellos mencionan que existen otros cambios generados por el uso de los videojuegos como las habilidades y estrategias del pensamiento. En este estudio no se encuentran estos resultados.

Así mismo, estos resultados también guardan relación con lo que sostienen Herrera (2010), que mencionó que existe relación entre la adicción a Facebook y la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales, siendo los adictos a Facebook más propensos a la depresión y a tener menos habilidades sociales, así como mostrar una autoestima más baja. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla. Si bien es cierto, las redes sociales y los juegos en red son términos distintos, sin embargo, ambos son programas informáticos, ambos mantienen mecanismos de recompensa, así como también ambos, tanto las adicciones a los juegos en red como las adicciones a las redes sociales, están dentro del marco de las adicciones conductuales de tipo tecnológicas.

Por otro lado, estos resultados guardan relación con lo que sostienen Jiménez y Pantoja (2007) en su investigación titulada “Autoestima y relaciones interpersonales en sujetos adictos a internet”, quienes señalaron que las personas catalogadas como adictas presentaban bajos niveles de autoestima y relaciones interpersonales inestables, superficiales y poco duraderas. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla

Pero en lo que también concuerda el estudio de los autores referidos con el presente, es que dichos resultados guardan estrecha con los resultados obtenidos en el cuestionario exploratorio de juegos en red, en el cual figura que el 41.6% de los estudiantes consideran que el juego en red afecta a su vida social y cotidiana

Dentro del marco de los antecedentes nacionales. Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Valdez (2018) en su estudio en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa privada Niño de la Paz, ciudad de Arequipa, 2018, el cual señaló que existe una alta correlación inversa significativa entre la adicción a redes a sociales y la autoestima de los adolescentes. Concluyó que a mayor adicción a las redes sociales se presenta una baja autoestima en los adolescentes. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla, considerando que tanto los juegos en red como las redes sociales están dentro del marco de las adicciones conductuales de tipo tecnológicas.

Estos resultados no guardan relación con lo que sostiene Saavedra (2019), en adolescentes de las instituciones educativas de nivel secundaria en el distrito José Leonardo Ortiz de Chiclayo en el año 2017, el cual concluyó que no existe asociación entre la adicción al uso de la tecnología y la percepción de la autoestima en adolescentes de cuatro instituciones educativas de nivel secundaria en el distrito José Leonardo Ortiz de Chiclayo en el año 2017. En este estudio no se encuentran tales resultados.

Por otro lado, estos resultados guardan relación con lo que sostiene Salcedo (2016), en el estudio en 346 alumnos, de ambos sexos, 112 varones y 234 mujeres entre los 16 y 25 años de una universidad particular de Lima, el cual señala que hay una relación negativa entre las variables de adicción a redes sociales y la autoestima, así como con sus componentes. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla, considerando que tanto los juegos en red como las redes sociales están dentro del marco de las adicciones conductuales de tipo tecnológicas.

## CONCLUSIONES

1. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.495$  no está entre los valores críticos de  $- 0.335$  y  $+ 0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2).
2. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.411$  no está entre los valores críticos de  $- 0.335$  y  $+ 0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la dimensión focalización).
3. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.441$  no está entre los valores críticos de  $- 0.335$  y  $+ 0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la dimensión modificación del estado del ánimo.
4. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.419$  no está entre los valores críticos de  $- 0.335$  y  $+ 0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la dimensión tolerancia.
5. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.414$  no está entre los valores críticos de  $- 0.335$  y  $+ 0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la dimensión síntomas de abstinencia.
6. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = - 0.477$  no está entre los valores críticos de  $- 0.335$  y  $+ 0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la dimensión conflicto.

7. Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = -0.370$  no está entre los valores críticos de  $-0.335$  y  $+0.335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación negativa entre la autoestima y la dimensión recaída.

## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los investigadores realizar adaptaciones al contexto local de los instrumentos: Escala HAMM-1ST de Videojuegos e Inventario de Autoestima (Forma Escolar) creado por Coopersmith
2. Generar programas de prevención con el objetivo de desarrollar la autoestima y las habilidades sociales para que el estudiante pueda disponer de las herramientas necesarias que lo ayuden a desenvolverse de manera eficaz en diferentes contextos sociales y no estar focalizado en algún tipo de conducta específica que pueda desencadenar una adicción a algún tipo de juego en red como el Dota 2.
3. Sería adecuado que a nivel educativo básico se abran espacios de reflexión y análisis referidos al control emocional y autovaloración, tales espacios pueden ser los siguientes: cine-debate, talleres, cursos, conferencias, departamento de psicopedagogía u orientación, de los cuales, los alumnos tengan un sitio donde poder solicitar apoyo para la creación de estrategias que contribuyan con el desarrollo personal, y de igual manera, que sea un espacio capaz de desarrollar el autocontrol sobre sus estados emocionales. Esto llevará al adolescente a crecer, adquirir confianza y capacidad para desempeñarse y controlarse emocionalmente en cualquier contexto social.
4. Desarrollar programas de prevención con el objetivo de mejorar la compenetración y las relaciones familiares e incluir habilidades para los miembros de la familia, como, por ejemplo, entrenamiento para desarrollar la comunicación en casa, así como para discutir y reforzar la política de la familia con relación a las adicciones a los juegos en red y la cantidad de horas tolerables que no excedan las 4 a 6 horas de inmersión
5. Referir al departamento psicológico de la institución educativa secundaria Andrés Bello Pilcomayo que brinde información adecuada a los estudiantes sobre las adicciones a los juegos en red y los síndromes de abstinencia.
6. Referir al departamento psicológico de la institución educativa secundaria Andrés Bello Pilcomayo que brinde información adecuada a los estudiantes sobre las adicciones a los juegos en red y los conflictos subsecuentes que son, tanto personal como interpersonal.

7. Proponer a la institución educativa secundaria Andrés Bello un trabajo en conjunto con el C S. Aclas Pilcomayo para el seguimiento permanente de los casos positivos con el objetivo de evitar futuras recaídas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, R., & Hernández, J. (2004). *La autoestima en la educación*. Tarapaca, Chile: Universidad de Tarapacá. p. 12.
- Alicante (2012). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Sevilla-España: Editorial Aguaclara.
- Alonso, F. (1996). *Las otras drogas. Temas de hoy*. Madrid, España.
- Ambrosio, E. (2003). *Vulnerabilidad a la drogadicción*. Madrid, España.
- Becoña, E. (2006). *Adicción a nuevas tecnologías*. Madrid, España: Nova Galicia Edicions.
- Belli, S., & López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Barcelona, España.: Athenea Digital.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá, Colombia: Pearson.
- Bobes, J., Casas, M., & Gutiérrez, M. (2003). *Manual de evaluación y tratamiento de drogodependencias*. Barcelona, España: Ars Médica.
- Branden, N. (1990). *Cómo mejorar su autoestima*. Ciudad de México, México: Editorial Paidós, 2da. Edición.
- Carlos, F., & Saldívar, G. (2017). *Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, Nivel secundario, institución educativa francisco mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016* (Tesis de Titulación). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Carrillo, L. (2009). *La familia, la autoestima y el fracaso escolar del adolescente* (Tesis de Titulación). Universidad de Granada, Granada, España.
- Cazau, P. (2007). *Psicología del aprendizaje. Biblioteca Redpsicología*. Buenos Aires.
- Cia, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): Un primer paso hacia la inclusión de las adicciones conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima, Perú. 76 (4), 210-217.
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. México: Pearson Educación.

- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents self-esteem: W.A. Freeman*. San Francisco, Estados Unidos.
- Chance, P. (2001). *Aprendizaje y conducta*. Ciudad de México, México: 3ra. edición, Editorial El Manual moderno.
- Echeburúa, E., & Amor, P. (1998). *El reto de las nuevas adicciones: Objetivos terapéuticos y vías de intervención*. Madrid: Psicología Conductual.
- Echeburúa, E., & Corral. (1994). *El juego patológico avances en la clinica y el tratamiento*. Madrid, España: Ediciones pirámide.
- Engler, B. (1996). *Introducción a las teorías de la personalidad*. Madrid, España: 4ta. edición.
- ESRB. (2010). *Entertainment Software Rating Board. Frequently asked questions*. Recuperado de <http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp#1>. 25 de septiembre del 2019
- Estallo, J. (2009). *El diagnostico de "adicción a videojuegos": Uso, abuso y dependencia*. Madrid, España: Pirámide.
- Fairburn, C. (1998). *La superación de los atracones de comida*. Barcelona, España, Paidós.
- Fernández, E. (2002). *Bases neurobiológicas de la drogadicción*. Sevilla, España: Revista de Neurología, 34, 659-664.
- Friedman, D., Aggleton, J., & Saunders, R. (2002). Comparison of hippocampal, amígdala, and perirhinal projections to the nucleus accumbens: combined anterograde and retrograde tracing study in the Macaque brain. *The Journal Comparative Neurology*. Wake Forest University School of Medicine, Winston Salem, North Carolina, USA, 345-365.
- Fromm, E. (1993). *El arte de amar*. Lima, Perú: Ed. Vlacabo.
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo. (Revista, Universidad de Zulia. Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. 31 (6). 318-328.
- Griffiths, M. (2005, p. 447). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*. Reino Unido. 13 (3).
- Haber, S. & McFarland, N. (1999) *The concept of the ventral striatum in nonhuman primates*. New York, Estados Unido. 33-48.
- Hall, J. (2011). *Tratado de Fisiología Médica*. Misisipi, Estados Unidos. 12ª Edición. Jackson, Mississipi. Elsevier Saunders.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Herrera, M.; Pacheco, M.; Palomar, J.; Zavala, D. (2010). *La adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades Sociales*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Hikosaka, O., Bromberg, E., Hong, S., & Matsumoto, M. (2008) Nurrent opinion in neurobiology. *National Eye Institute*, USA.18, 203-208.
- Hill, W. (1985). *Teorías contemporáneas del aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Hunter, W. (1934). Learningn C.Murchison (ed.). *Handbook of general experimental Psychology*, . California, Estados unidos: Worcester. Clark University Press. .
- Jiménez, A., & Pantoja, P. (2007). Autoestima y relaciones interpersonales en sujetos adictos a internet. Caracas, Venezuela, 23, 89.
- Koepp, M.; Gunn, R.; Lawrence, A.; Cunningham, V.; Dagher, A.; Jones, T.; Brooks, D. Bench, C. & Grasby, P. (1998). *Evidencia de liberación de dopamina estriatal durante un videojuego*. Londres, Inglaterra: Hammersmith Hospital Nature, 393, 266-268.
- Lachira, L. (2014). *Risoterapia: intervención de enfermería en el incremento de la autoestima en adultos mayores del club "Mis Años Felices"*. Lima, Peru.: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. .
- Larocca, F. (2008). *Neurociencia, epigénesis, microbios, la mente arrebatada y la ilusión del libre albedrío*. República Dominicana: Santiago de los Caballeros.
- Lockley, G. (2014). MOBA: *The story so far*. 10 de agosto 2019. Recuperado en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_multijugador\\_de\\_arena\\_de\\_batalla\\_en\\_1%C3%ADnea#Referencias](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_multijugador_de_arena_de_batalla_en_1%C3%ADnea#Referencias)
- Mantero, G. (2018). *Sistema de recompensa del cerebro y neuronas del placer nombre* (Tesis de Titulación). Sevilla, España.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addictions*. New York, Estados Unidos. 85, 1389-1394.
- Maslow, A. (1985, p. 122). *El hombre autorrealizado: Hacia una psicología del ser*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Troquel.
- McGeoch, J. (1952). *The psychology of human learning*.: Mcka New York, Estados unidos.

- Mendoza, H. (2013). *Escala de HAMM-1ST de videojuegos*. Universidad César Vallejo. Lima, Perú
- Milicic, N. (1992). *A ser feliz también se aprende*. Barcelona, España: Ed. Sudamericana.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). Nuevas tendencias en Educación Física. Unive
- Navarro, Á., & Rueda, G. (2007). Adicción a Internet, revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. Bogotá, Colombia, 691-700
- Oades, R., & Halliday, G. (1987). Ventral tegmental (A10) system: Neurobiology. 1. Anatomy and connectivity. *Brain Res. Rev.* Adelaida, Australia. 12, 117-165.
- Oliva, A. (2007). Desarrollo cerebral y asunción de riesgos durante la adolescencia. *Apuntes de Psicología*. Sevilla, España. 25(3), 239-254.
- OMS-Organización Mundial de la Salud.(2010). *Estrategia mundial para reducir el uso nocivo del alcohol: Servicio de Producción de Documentos de la OMS*. Italia. 14 de setiembre 2019. Recuperado en [http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones\\_completo.pdf](http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones_completo.pdf)
- Pedaroto, P., Vargas, J., & Valdivia, R. (2005). Autoestima y esfuerzo en estudiantes de 5to básico de una escuela de alto riesgo. *Revista Anales de Psicología*. Lima, Perú. 102-115.
- Pereira, T. (2008). Neurobiología de la adicción. *Revista Psiquiatrica*. Montevideo, Uruguay. 20 (31) Recuperado en <http://www.scielo.edu.uy/pdf/ode/v20n31/1688-9339-ode-20-31-44.pdf>
- Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas Barcelona, España. 28 (1). 127-146 Recuperado en: <http://Pérez.iec.cat/index.php/TC>
- Potenza, M. (2006). Should addictive disorders include nonsubstance related conditions?. *Addiction*. 10 (1) 142-151. Recuperado en: <https://www.uv.es/~cholz/AdiccionJuego01.pdf>
- RAE. (2019). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid, España.
- Rodríguez, M. (1986). *Autoestima, clave del éxito personal*. Ciudad de México, México: Ed. El Manual Moderno.
- Rogers, C. (1967). *Psicoterapia y relaciones humanas*. Madrid, España: Ediciones Araguara.

- Rojas, F. (2010). *Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes*. Puno, Perú
- Rosenberg, M. (1973). *La Autoimagen del Adolescente y la Sociedad*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.
- Saavedra, H. (2019). *Asociación entre la adicción al uso de la tecnología y percepción de la autoestima en adolescentes de las instituciones educativas de nivel secundario en el distrito José Leonardo Ortiz en el 2017*. Universidad San Martín de Porres. Chiclayo, Perú.
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Buenos Aires, Argentina: Lumen.
- Salamone, J., Correa, M., Mingote, S., & Weber, S. (2003). Nucleus accumbens dopamine and the regulation of effort in food-seeking behavior: Implications for studies of natural motivation, 38 psychiatry and drug abuse. *The Journal of Pharmacology and Experimental Therapeutics*. Connecticut. 305 (1). Recuperado en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12649346>
- Salcedo, I. (2016). *Relación entre adicción a redes sociales y autoestima en jóvenes universitarios de una universidad particular*. Universidad San Martín de Porres. Lima, Perú.
- Sánchez, E. (1999). Relación entre la autoestima personal, la autoestima colectiva y la participación en la comunidad. *Anales de Psicología*, 15, (2), 251-260. Murcia, España: Universidad de Granada.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Peru: Mantaro.
- Sánchez, S. (2016). *Autoestima y conductas autodestructivas en adolescentes (Estudio realizado con adolescentes de 14 a 17 años en el instituto IMBCO de Nebaj, Quiché)* (Tesis Licenciatura en Psicología Clínica). Guatemala: Universidad Rafael Landívar,
- Schioppa, P., & Assad, J. (2006). Neurons in orbitofrontal cortex encode economic value. *Nature*. Massachusetts, Estados Unidos. 441. 223-226.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Pearson Educación.
- Smith, K., & Berridge, K. (2007). Opioid limbic circuit for reward: interaction between hedonic hotspots of nucleus accumbens and ventral pallidum. *The Journal of*

- neurosciencie: The official journal of the society for Neurosciencie*. Department of Psychology, University of Michigan, Ann Arbor, Michigan, USA. p. 1594.
- Suppes, P. (1974). The place of theory in educational research. *Educational Researcher* California, Estados Unidos. 3 (6), 3-10.
- Tarazona, R. (2013). *Variables psicológicas asociadas al uso de Facebook: autoestima y narcisismo en universitarios*. Lima, Perú: Pontificie Universidad Católica del Perú.
- Thorpe, W. (1956). *Learning and Instinct in Animals*. Methuen. Londres, Inglaterra.
- Triola, M. (2009). *Estadística*. México: Editorial Pearson Educación.
- Tyree, S., & Lecea, L. (2017). *Lateral Hypothalamic Control of the Ventral Tegmental Area: Reward Evaluation and the Driving of Motivated Behavior*. California, Estados Unidos: Stanford University, Stanford.
- Valdez, A. (2018). *Adicción a redes sociales y autoestima en adolescentes de nivel secundario de una institución privada Niño de la Paz*. Arequipa, Perú.
- Valleur, M., & Matysiak, J. (2005). *Las nuevas adicciones del siglo XVI*. Barcelona, España.
- Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa*. Lima, Perú. Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad San Martín de Porres.
- Volkow, N. (2008). *Las drogas, el cerebro y el comportamiento*. Programa Internacional del Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas. 20 de octubre 2019. Recuperado en: <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/serie-de-reportes/las-drogas-el-cerebro-y-el-comportamiento-la-ciencia-de-la-adiccion/abuso-y-adiccion-las>
- Volkow, N. (2013) ¿Qué sabemos de la adicción? *Adicción y adolescencia*. U.S Department of Health and Human Services National Institutes of Health. 19 de noviembre 2019. Recuperado en: [https://d14rmgtrwzf5a.cloudfront.net/sites/default/files/pdf/addiction\\_adolescence\\_transcript.pdf](https://d14rmgtrwzf5a.cloudfront.net/sites/default/files/pdf/addiction_adolescence_transcript.pdf)
- Wikipedia. (2019). *Steam*. 22 de agosto 2019. Recuperado en: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Steam&oldid=117642593>.

## **ANEXOS**

### Anexo 1. Matriz de Consistencia

**Título: Autoestima y adicción a los juegos en red (dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la institución educativa Andrés Bello, Pilcomayo-2018**

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variable: Autoestima.</li> <li>- Variable: Adicción a los juegos en red.</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Descriptivo - correlacional</p> <p><b>Método general</b></p> <p>Científico</p> <p><b>Método específico</b></p> <p>Analítico</p> <p><b>Diseño</b></p>	<p><b>Población</b></p> <p>La población es de 311 estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>El tamaño de la muestra es de 60 estudiantes del nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo que jueguen juegos en red, jueguen Dota 2 y sean voluntarios.</p> <p><b>Muestreo</b></p> <p>No Probabilístico por criterios, mediante la aplicación de una</p>	<p><b>Técnicas</b></p> <p>Las encuestas</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Los cuestionarios:</p> <p>Variable 1: Autoestima, se aplicará el Inventario de Autoestima (Forma Escolar) creado por Coopersmith (1967), traducido al español por Panizo (1988)</p> <p>Variable 2:</p>
<p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</li> <li>- ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la modificación</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer la relación que existe entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</li> <li>- Determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la modificación</li> </ul>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la focalización en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</li> <li>- Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la modificación de los estados</li> </ul>				

<p>en el estado de ánimo en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</p> <p>– ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</p> <p>– ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</p> <p>– ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</p> <p>– ¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018?</p>	<p>en el estado de ánimo en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Establecer la relación que existe entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Establecer la relación que existe entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Determinar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p>	<p>de ánimos en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la tolerancia en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y los síntomas de abstinencia en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y el conflicto en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p> <p>– Existe relación negativa entre el nivel de autoestima y la recaída en estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018.</p>		<p>No experimental, transversal correlacional</p>	<p>encuesta exploratoria donde se buscaba encontrar a los estudiantes que cumplan con dos criterios; que Pertenezcan a la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018 y que jueguen exclusivamente dota 2.</p>	<p>Escala HAMM-1ST de Videojuegos construido y validado Mendoza (2013), elaborado bajo la Teoría de los componentes de la adicción de Griffiths (2005).</p>
--	--	--	--	---	--	---

**Anexo 2. Cuestionario exploratorio****Cuestionario exploratorio: juegos en red**

Cód.: (\_\_\_\_\_)

Estimado(a) Sr. (ta) a continuación se presenta algunas preguntas que corresponde a las características sobre los juegos en red.

**I. Información General**

1. Grado: \_\_\_\_\_
2. Sección: \_\_\_\_\_
3. Sexo: a. (M) b. (F)

**II. Preguntas**

1. ¿Qué juego en red juega con mayor frecuencia?
  - b. Dota 2
  - c. League of Legends (LOL)
  - d. Counter Strike
  - e. Grand Theft Auto V
  - f. Otros: \_\_\_\_\_
2. ¿Cuántas horas al día suele jugar?
  - a. Entre 30 a 45 minutos
  - b. Entre 1 a 2 horas
  - c. Entre 2 a 3 horas
  - d. Entre 3 a 5 horas
  - e. Más de 5 horas
3. ¿Normalmente, dónde juega?
  - a. En casa

- b. En una cabina de internet
  - c. En casa de un amigo
4. ¿Cuánto tiempo lleva jugando?
- a. Menos de 3 meses
  - b. Entre 3 a 6 meses
  - c. Entre 6 a 12 meses
  - d. Entre 1 a 2 años
  - e. Más de 2 años
5. ¿Usualmente con quiénes juega?
- a. Solo
  - b. Entre amigos del barrio
  - c. Entre amigos del colegio
  - d. Entre familiares
  - e. Otros: \_\_\_\_\_
6. ¿Cuál es principal motivo que le impulsa a jugar el juego en red mencionado?
- a. Diversión
  - b. Ser un experto en el juego
  - c. Conocer personas en el juego
  - d. Estar en compañía de amigos
  - e. Otros: \_\_\_\_\_
7. ¿Consideras que jugar el juego en red está afectando tu vida social y cotidiana?
- a. Si
  - b. No

Muchas gracias. Hemos terminado.

**Anexo 3. Instrumentos****Inventario de autoestima versión escolar de Coopersmith (1967)**

<b>Inventario de autoestima versión escolar</b>		
		Cód.:.....
EDAD:.....	SEXO (M) (F)	
GRADO: .....	SECCIÓN:	
.....		
Marque con una Aspa (x) debajo de V o F, de acuerdo con los siguientes criterios:		
V cuando la fase SI coincide con su forma de ser o pensar		
F si la fase NO coincide con su forma de ser o pensar		

N.	Fase descriptiva	V	F
1	Las cosas mayormente no me preocupan		
2	Me es difícil hablar frente a la clase		
3	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera		
4	Puedo tomar decisiones sin dificultades		
5	Soy una persona muy divertida		
6	En mi casa me molesto muy fácilmente		
7	me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo		
8	Soy conocido entre los chicos de mi edad		
9	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos		
10	Me rindo Fácilmente		
11	Mis padres esperan mucho de mí		
12	Es bastante difícil ser "yo mismo"		
13	Mi vida está llena de problemas		
14	Los chicos mayormente aceptan mis ideas		
15	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo		
16	Muchas veces me gustaría irme de mi casa		
17	Mayormente me siento fastidiado en la escuela		
18	Físicamente no soy tan simpático como la mayoría de las personas		
19	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo		
20	Mis padres me comprenden		
21	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo		
22	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionándome		
23	Me siento desanimado en la escuela		
24	Debería ser otra persona		
25	No se puede confiar en mí		
26	Nunca me preocupo de nada		
27	Estoy seguro de mí mismo		
28	Me aceptan fácilmente en un grupo		
29	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos		
30	Paso bastante tiempo soñando despierto		
31	Desearía tener menos edad que la que tengo		
32	Siempre hago lo correcto		

33	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela		
34	Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer		
35	Generalmente me arrepiento de las cosas que hago		
36	Nunca estoy contento		
37	Estoy haciendo lo mejor que puedo		
38	Generalmente puedo cuidarme solo		
39	Soy bastante feliz		
40	Preferiría jugar con los niños más pequeños que yo		
41	Me gustan todas las personas que conozco		
42	Me gusta mucho cuando me llaman a la pizarra		
43	Me entiendo a mí mismo		
44	Nadie me presta mucha atención en casa		
45	Nunca me resonarán		
46	No me está yendo tan bien en la escuela como yo quisiera		
47	Puedo tomar una decisión y mantenerla		
48	Realmente no me gusta ser un niño		
49	No me gusta estar con otras personas		
50	Nunca soy íntimo		
51	Generalmente me avergüenzo de mí mismo		
52	Los chicos generalmente se la agarran conmigo		
53	Siempre digo la verdad		
54	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz		
55	No me importa lo que me pase		
56	Soy un fracaso		
57	Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención		
58	Siempre sé lo que debo decir a las personas		

## Anexo 4. Prueba de fiabilidad y confiabilidad

### Instrumento de Coopersmith-autoestima

#### confiabilidad

K-R20	0.96
-------	------

La prueba piloto para realizar la confiabilidad del instrumento se utilizó la Kuder Richardson 20 (Dicotómicas); habiéndose obtenido un valor de 0.96, el cual nos indica que el instrumento si es confiable y VÁLIDO, para el trabajo de investigación.

### Prueba confiabilidad para el instrumento de la adicción escala: All Variables Hamss1st. (adicción)

#### Análisis de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N. de Ítems
,952	36

La prueba de confiabilidad interna de los ítems demuestra según Alfa de Cronbach es confiable teniendo un valor de 0.952, lo cual indica que el instrumento puede ser aplicada en otra población con las mismas características.

## Validez de instrumento

### Inventario de Autoestima de Coopersmith

#### Versión escolar

#### Ficha técnica

- \* Nombre : Inventario de Autoestima de Stanley Copersmith, (SEI) versión escolar.
- \* Autor : Stanley Coopersmith
- \* Administración : Individual y colectiva.
- \* Duración : Aproximadamente 30 minutos.
- \* Niveles de aplic. : De 8 a 15 años.
- \* Finalidad : Medir las actitudes valorativas hacia el SÍ MISMO, en las áreas académica, familiar y personal de la experiencia de un sujeto.

#### Validez y confiabilidad

Fue hallada a través de métodos:

##### I. Validez de constructo

En un estudio realizado por Kimball (1972) (referido por Panizo, 1985), se trabajó con 5600 niños provenientes de escuelas públicas, seleccionadas como muestras representativas de la población de USA, confirmándose la validez de construcción.

Respecto a la validez, Panizo (1985) refiere que Kokenes (1974-1978) en una investigación con 7600 alumnos del 4° al 8° grado diseñado para observar la importancia comparativa de los padres, pares y escuela en la autoestima global de los preadolescentes confirmó la validez de la estructura de las subescalas que Coopersmith propuso como fuentes de medición de la autoestima.

## **II. Validez coexistente**

En 1975, Simons y Simons correlacionan los puntajes de las series de logros del SEI y del SRA (Archivement Series Scores) de 87 niños que cursaban el 4º grado, encontrando un coeficiente de 0,33.

Los puntajes de la prueba del SEI fueron relacionados con los puntajes de la Prueba de Inteligencia de Lorgethordndike determinando un coeficiente de 0.36. Los autores consideran estos resultados como muestra de validez concurrente.

## **III. Validez predictiva**

Sobre la base de los resultados revisados por Coopersmith, se estableció que los puntajes del SEI se relacionan significativamente con creatividad, logros académicos, resistencia a la presión grupal, la complacencia de expresar opiniones poco populares constancia y perspectiva a los gustos recíprocos percibidos.

Investigaciones posteriores también fueron en la misma línea y hallaron que los puntajes del inventario de autoestima se relacionaban significativamente con la percepción de popularidad (Simon, 1972), con la ansiedad (Many, 1973); con una afectiva comunicación entre padres y jóvenes y con el ajuste familiar (Matteson, 1974).

## Hamm-1st de videojuegos

### Ficha Técnica

- \* Título original : Escala HAMM-1ST de Videojuegos.
- \* Autor : Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.
- \* Administración : Individual y/o grupal.
- \* Tiempo de aplicación : 20 min aprox.
- \* Número de Ítems : 36.
- \* Fecha de Publicación : 2013.
- \* Aplicación : Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años.
  
- \* Significación : Seis dimensiones: Focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.
  
- \* Aspectos psicométricos : Fue determinado a través de la validez de contenido, validez de constructo y confiabilidad por consistencia interna.

## Validez de contenido

Tabla 10.

*Validez de contenido por coeficiente V de Aiken.*

ítem	Jueces										V de Aiken
	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0.90
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0.90
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0.80
9	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0.80
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.90
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.90
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0.90
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0.90
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.90
29	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0.80
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0.90
32	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0.80
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00

*Nota:* Tomado de “Escala HAMM-1ST de Videojuegos”, por Mendoza, 2013.

Tabla 11:

*Validez de contenido mediante prueba binominal.*

		Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
Juez_1	Grupo 1	1	35	.97	.50	.000
	Grupo 2	0	1	.03		
	Total		36	1.00		
Juez_2	Grupo 1	1	35	.97	.50	.000
	Grupo 2	0	1	.03		
	Total		36	1.00		
Juez_3	Grupo 1	1	36	1.00	.50	.000
	Total		36	1.00		
Juez_4	Grupo 1	1	36	1.00	.50	.000
	Total		36	1.00		
Juez_5	Grupo 1	1	36	1.00	.50	.000
	Total		36	1.00		
Juez_6	Grupo 1	1	36	1.00	.50	.000
	Total		36	1.00		
Juez_7	Grupo 1	1	33	.92	.50	.000
	Grupo 2	0	3	.08		
	Total		36	1.00		
Juez_8	Grupo 1	1	31	.86	.50	.000
	Grupo 2	0	5	.14		
	Total		36	1.00		
Juez_9	Grupo 1	1	30	.83	.50	.000
	Grupo 2	0	6	.17		
	Total		36	1.00		
Juez_10	Grupo 1	1	36	1.00	.50	.000
	Total		36	1.00		

*Nota:* Tomado de “Escala HAMM-1ST de Videojuegos”, por Mendoza, 2013.

## Validez de constructo

Tabla 17.

Matriz de componentes rotados.



		Componentes					
		1 MA	2 CF	3 RE	4 SA	5 FO	6 TL
Item 26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?	.716					
Item 1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?	.636*					
Item 14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?	.630					
Item 20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?	.616					
Item 13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?	.564*					
Item 15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?	.468*					
Item 8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?	.465					
Item 2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?	.462					
Item 3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?	.414*					
Item 27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?	.393*					
Item 5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?		.649				
Item 29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?		.615				
Item 11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?		.589				
Item 17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?		.584				
Item 25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?		.575*				
Item 4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?		.571*				
Item 7	¿Preferes jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?		.565*				
Item 9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?			.678*			
Item 6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?			.625			
Item 21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?			.505*			
Item 12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?			.496			
Item 24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?			.444			
Item 18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?			.417			

Nota: Tomado de “Escala HAMM-1ST de Videojuegos”, por Mendoza, 2013.

Item 22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	.709
Item 28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?	.577
Item 34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	.570
Item 16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?	.459
Item 10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?	.439
Item 33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?	.398*
Item 35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?	.788*
Item 19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?	.609
Item 23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?	.396*
Item 30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?	.379*
Item 32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?	.731*
Item 31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?	.475*
Item 36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?	.398*

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

Método de rotación: Normalización *Vardimax* con Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 13 iteraciones.

*Nota:* Tomado de “Escala HAMM-1ST de Videojuegos”, por Mendoza, 2013.

## CONCLUSIONES

- \* La escala de adicción a videojuegos-HAMM1ST posee validez de contenido, con un índice de acuerdo mediante el coeficiente V de Aiken de ( $p > 0.80$ ) y prueba Binomial ( $p < 0.05$ ). Además, también posee un índice de homogeneidad superior al 0.50 (ítem 35 = 0.33), por lo tanto, todo los ítems o reactivos de la Escala son válidos.
- \* La escala de adicción a videojuegos-HAMM1ST posee validez de constructo, mediante análisis factorial exploratorio, donde extrajo seis factores finales que explicaron un 57.79% de la varianza total acumulada, conteniendo ítems con saturaciones sobresalientes (desde 0.379 hasta 0.786).

**Anexo 5. Prueba de para determinar normalidad de los datos mediante  
Kolmogórov-Smirnov**

Tabla 22

*Prueba de Kolmogórov-Smirnov para una muestra*

**Autoestima**

<b>Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra</b>						
		ptsimismo	ptpares	ptpadres	ptescuela	TOTALCOOPERSMITH
N		60	60	60	60	60
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	39,8333	11,7167	11,8667	12,5667	75,9833
	Desviación estándar	3,66923	1,40329	,92913	1,04746	4,69219
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,110	,220	,290	,189	,086
	Positivo	,085	,220	,226	,189	,069
	Negativo	-,110	-,171	-,290	-,177	-,086
Estadístico de prueba		,110	,220	,290	,189	,086
Sig. asintótica (bilateral)		,067 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>
a. La distribución de prueba es normal.						
b. Se calcula a partir de datos.						
c. Corrección de significación de Lilliefors.						
d. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.						

### Adición a los juegos

Prueba de Kolmogórov-Smirnov para una muestra								TOTALHAMS1
		ptfoc	ptmodea	pttolerancia	ptsindrome deabs	ptconflic	ptrecaida	ST
N		60	60	60	60	60	60	60
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	16,6500	18,0833	15,1500	12,1667	11,7667	14,5167	88,3333
	Desviación estándar	5,28132	4,46945	5,87677	5,36203	4,51125	5,33454	27,28982
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,111	,091	,110	,146	,130	,115	,099
	Positivo	,111	,091	,110	,146	,130	,115	,099
	Negativo	-,087	-,064	-,086	-,125	-,101	-,110	-,065
Estadístico de prueba		,111	,091	,110	,146	,130	,115	,099
Sig. asintótica (bilateral)		,065 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>	,070 <sup>c</sup>	,003 <sup>c</sup>	,013 <sup>c</sup>	,048 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>

**Anexo 6. Tabulación de la población por medio de la encuesta exploratoria de juegos en red**

N.	I. INFORMACION GENERAL			Juega (Sí/ No)	II. PREGUNTAS						
	1. GRADO	2. SECCIÓN	3. SEXO		1	2	3	4	5	6	7
1	1	A	1	1	5	1	2	1	1	5	1
2	1	A	2	1	5	1	1	1	1	1	2
3	1	A	2	1	5	1	1	1	1	1	1
4	1	A	1	1	1	2	3	1	2	3	1
5	1	A	1	1	5	1	2	1	1	1	1
6	1	A	1	1	1	3	2	1	2	4	2
7	1	A	1	1	5	1	1	1	4	1	1
8	1	A	1	1	5	1	2	2	2	1	2
9	1	A	1	1	5	1	1	1	4	1	2
10	1	A	1	1	5	1	1	1	5	1	2
11	1	A	1	1	1	2	1	3	2	4	2
12	1	A	1	1	1	1	1	2	4	1	2
13	1	A	2	0	5						
14	1	A	2	0	5						
15	1	A	2	0	5						
16	1	A	2	0	5						
17	1	A	2	0	5						

18	1	A	2	0	5						
19	1	B	2	1	5	1	1	1	1	5	1
20	1	B	1	1	3	2	2	2	4	4	2
21	1	B	2	1	5	2	1	1	1	1	1
22	1	B	2	1	5	1	1	1	1	4	1
23	1	B	1	1	2	2	2	1	3	1	1
24	1	B	1	1	5	3	1	3	5	1	2
25	1	B	1	1	5	2	2	1	2	1	1
26	1	B	2	1	5	2	1	3	1	1	1
27	1	B	2	1	5	1	1	1	1	1	2
28	1	B	2	0	5						
29	1	B	2	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	B	2	1	5	1	1	1	4	4	2
31	1	B	1	1	5	2	2	2	2	1	1
32	1	B	1	1	4	1	2	1	1	3	1
33	1	B	2	0	5						
34	1	B	1	1	5	2	2	3	5	1	2
35	1	B	1	1	1	1	2	3	3	1	2
36	1	B	1	1	5	1	2	1	1	1	1
37	1	B	1	1	5	2	2	5	3	1	1
38	1	C	1	1	1	1	2	1	1	1	1

39	1	C	2	1	3	1	2	1	3	1	1
40	1	C	1	1	1	5	1	5	2	2	1
41	1	C	1	1	1	2	2	1	3	1	1
42	1	C	1	1	5	1	2	1	3	1	1
43	1	C	1	1	5	1	2	1	3	1	1
44	1	C	1	1	5	1	2	1	2	1	1
45	1	C	2	0	5						
46	1	C	2	0	5						
47	1	C	2	0	5						
48	1	C	2	0	5						
49	1	C	2	0	5						
50	1	C	2	0	5						
51	1	C	2	0	5						
52	1	C	2	0	5						
53	1	C	2	0	5						
54	1	C	2	0	5						
55	1	D	1	1	5	2	2	2	2	5	2
56	1	D	2	0	5						
57	1	D	2	0	5						
58	1	D	2	0	5						
59	1	D	2	0	5						

60	1	D	1	0	5						
61	1	D	1	1	1	4	1	5	3	2	2
62	1	D	2	1	3	1	2	1	1	1	2
63	1	D	1	1	4	1	2	1	3	1	2
64	1	D	1	1	5	5	2	3	2	2	1
65	1	D	1	1	5	5	2	3	2	2	2
66	1	D	1	1	5	5	2	2	2	2	2
67	1	D	1	1	1	2	1	1	4	1	2
68	1	D	1	1	5	1	2	1	1	1	1
69	1	D	1	1	1	2	2	1	5	5	1
70	2	A	2	1	5	1	1	1	5	1	2
71	2	A	1	1	4	1	2	1	1	2	2
72	2	A	2	0	5						
73	2	A	1	1	1	5	2	3	1	2	1
74	2	A	1	1	1	2	1	3	1	1	1
75	2	A	2	0	5						
76	2	A	1	1	5	2	1	5	1	5	2
77	2	A	1	1	5	1	2	1	1	1	1
78	2	A	2	1	5	2	1	1	4	1	1
79	2	A	1	1	5	4	2	5	2	2	2
80	2	A	1	1	1	2	2	2	4	2	2

81	2	A	1	1	5	1	2	1	4	1	2
82	2	A	1	0	5						
83	2	A	2	0	5						
84	2	A	1	1	5	2	1	1	4	1	1
85	2	A	1	1	5	1	2	1	3	1	2
86	2	A	2	1	5	1	1	1	4	1	2
87	2	A	2	0	5						
88	2	A	1	1	5	4	2	1	3	2	2
89	2	A	1	1	1	5	2	3	2	5	1
90	2	A	2	0	5						
91	2	A	2	0	5						
92	2	A	2	0	5						
93	2	A	2	0	5						
94	2	A	2	1	5	1	1	1	1	1	2
95	2	A	2	1	5	2	1	1	1	5	2
96	2	A	2	1	5	2	1	3	3	1	2
97	2	B	1	1	1	1	1	5	5	1	1
98	2	B	1	1	1	2	3	2	2	1	2
99	2	B	2	1	1	2	2	1	1	1	2
100	2	B	2	1	4	2	1	1	4	1	1
101	2	B	2	1	5	2	2	1	2	1	1

102	2	B	1	1	1	5	1	4	5	1	2
103	2	B	1	1	1	1	1	1	4	1	1
104	2	B	1	1	5	2	2	5	4	1	2
105	2	B	1	1	5	5	3	1	4	3	2
106	2	B	2	0	5						
107	2	B	2	0	5						
108	2	B	2	0	5						
109	2	B	1	1	5	1	1	1	4	5	2
110	2	B	2	1	5	2	1	1	4	1	2
111	2	B	2	1	1	2	1	1	3	1	2
112	2	B	2	0	5						
113	2	B	2	0	5						
114	2	B	2	0	5						
115	2	B	1	0	5						
116	2	B	1	1	3	1	2	5	5	5	2
117	2	B	2	0	5						
118	2	B	1	1	3	2	1	2	1	2	1
119	2	B	1	1	5	2	2	1	5	1	1
120	2	B	1	1	4	2	2	1	2	3	1
121	2	B	1	1	1	3	2	3	2	1	2
122	2	B	1	1	1	3	2	2	4	2	1

123	2	B	1	0	5						
124	2	B	1	1	3	1	2	3	4	1	1
125	2	B	2	0	5						
126	2	B	1	0	5						
127	2	C	1	1	1	2	2	4	3	1	1
128	2	C	1	1	3	2	2	2	3	1	2
129	2	C	1	1	3	1	2	1	4	1	2
130	2	C	1	1	1	2	2	1	2	1	1
131	2	C	1	1	5	1	1	1	4	1	2
132	2	C	2	1	5	1	1	2	5	1	1
133	2	C	1	1	1	2	2	3	3	1	2
134	2	C	1	1	5	2	1	5	4	5	2
135	2	C	1	1	3	2	2	1	2	2	2
136	2	C	1	1	3	2	1	2	4	1	1
137	2	C	2	0	5						
138	2	C	2	1	5	2	1	4	1	5	1
139	2	C	2	1	5	1	2	1	5	5	2
140	2	C	1	1	5	2	2	2	2	1	1
141	2	C	1	1	1	1	2	1	5	5	2
142	2	C	1	1	3	2	2	5	4	2	2
143	2	C	1	1	1	3	2	4	4	2	2

144	2	C	1	1	1	4	2	5	3	1	2
145	2	C	2	0	5						
146	2	C	1	1	1	5	1	5	1	4	1
147	2	C	2	0	5						
148	2	C	2	0	5						
149	3	A	1	1	5	4	1	4	5	5	2
150	3	A	1	1	5	5	1	2	5	5	1
151	3	A	1	1	1	1	2	1	2	5	1
152	3	A	1	1	5	1	1	1	5	5	2
153	3	A	2	0	5						
154	3	A	2	0	5						
155	3	A	1	1	5	1	2	1	2	1	2
156	3	A	1	1	5	2	2	3	5	1	2
157	3	A	2	1	5	3	1	2	4	1	1
158	3	A	2	1	5	3	1	2	4	1	2
159	3	A	2	1	5	1	1	3	1	5	2
160	3	A	1	1	5	2	2	5	2	1	2
161	3	A	1	1	1	4	2	5	5	5	2
162	3	A	1	1	1	2	1	5	1	1	2
163	3	A	2	1	1	2	2	1	5	1	2
164	3	A	2	0	5						

165	3	A	2	0	5						
166	3	A	2	0	5						
167	3	A	2	0	5						
168	3	A	2	0	5						
169	3	A	2	0	5						
170	3	B	2	0	5						
171	3	B	2	0	5						
172	3	B	2	0	5						
173	3	B	2	0	5						
174	3	B	2	0	5						
175	3	B	2	0	5						
176	3	B	1	1	5	2	3	1	3	2	2
177	3	B	1	1	5	4	1	3	1	1	2
178	3	B	1	1	1	2	2	2	2	2	1
179	3	B	1	0	5						
180	3	B	2	1	5	1	1	1	4	1	2
181	3	B	1	1	4	2	3	2	2	3	2
182	3	B	1	1	1	3	2	2	2	2	2
183	3	B	2	1	5	1	1	1	4	1	2
184	3	B	2	1	5	1	1	1	5	5	1
185	3	B	2	0	5						

186	3	B	2	1	5	1	2	1	1	1	1
187	3	B	2	1	5	1	1	1	4	1	1
188	3	C	1	1	5	2	1	1	4	1	1
189	3	C	1	1	5	3	2	2	2	1	2
190	3	C	1	1	5	2	2	2	1	1	1
191	3	C	1	1	1	2	1	1	4	1	1
192	3	C	1	1	1	2	2	3	4	1	2
193	3	C	1	1	4	3	1	3	1	1	2
194	3	C	1	0	5						
195	3	C	1	1	1	3	2	4	1	5	2
196	3	C	1	1	5	5	2	5	2	1	1
197	3	C	1	1	5	1	2	1	5	5	2
198	3	C	1	1	4	4	1	4	1	2	2
199	3	C	1	1	5	2	2	3	2	1	1
200	3	C	2	0	5						
201	3	C	2	0	5						
202	3	C	2	0	5						
203	3	C	2	0	5						
204	3	C	2	0	5						
205	3	C	2	0	5						
206	4	A	1	1	4	2	2	1	2	1	1

207	4	A	1	1	1	3	2	4	2	1	2
208	4	A	1	1	1	3	1	3	2	2	2
209	4	A	1	1	3	1	2	1	2	1	1
210	4	A	2	0	5						
211	4	A	1	1	1	3	2	3	1	1	2
212	4	A	1	0	5						
213	4	A	1	1	1	4	2	2	1	1	2
214	4	A	1	0	5						
215	4	A	1	1	5	2	1	5	4	2	2
216	4	A	1	1	1	2	2	4	3	1	2
217	4	A	1	0	5						
218	4	A	2	1	1	2	2	5	4	1	2
219	4	A	1	0	5						
220	4	A	2	0	5						
221	4	A	2	0	5						
222	4	A	2	0	5						
223	4	A	2	0	5						
224	4	A	2	0	5						
225	4	A	1	1	4	5	2	5	3	1	2
226	4	B	1	1	1	5	1	5	1	1	2
227	4	B	2	0	5						

228	4	B	2	1	2	2	2	1	2	1	2
229	4	B	2	0	5						
230	4	B	1	1	2	5	1	5	1	1	2
231	4	B	1	0	5						
232	4	B	1	1	3	1	1	2	3	1	2
233	4	B	2	0	5						
234	4	B	2	0	5						
235	4	B	2	0	5						
236	4	B	2	0	5						
237	4	B	2	1	5	2	1	2	1	2	2
238	4	B	1	1	3	1	2	1	2	1	2
239	4	B	2	0	5						
240	4	B	2	0	5						
241	4	B	2	0	5						
242	4	B	1	1	3	1	1	1	3	1	2
243	4	B	1	1	3	1	2	1	3	1	2
244	4	B	2	0	5						
245	4	B	1	1	1	3	2	2	1	1	1
246	4	B	1	1	1	5	2	5	5	1	1
247	4	C	1	1	3	1	1	3	2	2	1
248	4	C	2	1	5	1	2	2	1	1	2

249	4	C	1	1	3	1	1	3	2	1	2
250	4	C	1	1	5	4	1	5	2	1	1
251	4	C	1	0	5						
252	4	C	2	0	5						
253	4	C	2	0	5						
254	4	C	2	0	5						
255	4	C	1	1	1	2	1	3	4	1	1
256	4	C	1	1	5	1	1	2	4	1	2
257	4	C	1	0	5						
258	4	C	1	0	5						
259	4	C	2	0	5						
260	4	C	2	0	5						
261	4	C	2	0	5						
262	4	C	1	1	1	1	1	5	1	2	2
263	5	A	1	0	5						
264	5	A	1	1	5	2	1	1	1	1	1
265	5	A	1	1	5	2	2	4	2	3	1
266	5	A	1	1	5	1	3	2	2	2	2
267	5	A	1	1	1	2	2	5	2	1	2
268	5	A	1	0	5						
269	5	A	1	1	5	2	2	1	2	1	1

270	5	A	2	0	5						
271	5	A	2	0	5						
272	5	A	2	0	5						
273	5	A	1	1	5	1	2	1	4	1	1
274	5	A	2	0	5						
275	5	A	2	0	5						
276	5	A	2	0	5						
277	5	A	2	0	5						
278	5	B	1	1	1	3	2	2	5	1	2
279	5	B	1	1	5	1	2	3	5	5	2
280	5	B	1	1	3	2	2	1	1	2	2
281	5	B	1	1	3	1	3	1	1	4	1
282	5	B	1	1	3	1	2	2	5	1	1
283	5	B	1	1	5	1	2	3	2	2	1
284	5	B	1	0	5						
285	5	B	1	1	1	5	2	1	4	1	2
286	5	B	1	1	5	1	1	1	1	5	2
287	5	B	2	1	1	3	2	3	4	1	2
288	5	B	1	1	4	1	1	1	2	1	2
289	5	B	2	0	5						
290	5	B	2	0	5						

291	5	B	2	0	5						
292	5	B	2	0	5						
293	5	B	2	0	5						
294	5	B	1	1	1	3	2	3	2	1	2
295	5	C	1	1	5	1	2	5	2	2	1
296	5	C	1	1	5	1	2	1	1	1	2
297	5	C	1	1	1	2	2	3	2	1	2
298	5	C	1	1	5	4	1	3	1	2	2
299	5	C	1	1	5	2	2	3	1	1	1
300	5	C	1	1	2	1	2	1	2	1	2
301	5	C	1	1	5	1	2	2	2	1	1
302	5	C	1	1	3	2	2	3	2	1	1
303	5	C	1	1	5	2	2	3	2	2	1
304	5	C	2	0	5						
305	5	C	1	1	5	2	2	3	4	1	2
306	5	C	2	0	5						
307	5	C	2	0	5						
308	5	C	2	0	5						
309	5	C	2	0	5						
310	5	C	2	0	5						
311	5	C	1	1	5	3	2	4	1	1	2

**LEYENDA:****INF. GENERAL****PREG.3****PREG 1. GRADO**

PRIMER GRADO	1
SEG. GRADO	2
TERCER GRADO	3
CUARTO GRADO	4
QUINTO GRADO	5

**SEXO**

MASCULINO	1
FEMENINO	2

**PARTE II PREGUNTAS****PREG. 1**

DOTA 2	1
LEAGUE OF LEGENDS (LOL)	2
COUNTER STRIKE	3
GRAND THEFT AUTO V	4
OTROS	5

**PREG 4**

MENOS DE 3 MESES	1
ENTRE 3 A 6 MESES	2
ENTRE 6 A 12 MESES	3
ENTRE 1 A 12 AÑOS	4
MÁS DE DOS AÑOS	5

**PREG 7**

SI	1
NO	2

**PREG 2**

30 a 45 minutos	1
Entre 1 a 2 horas	2
Entre 2 a 3 horas	3
Entre 3 a 5 horas	4
Más de 5 horas	5

**PREG 5**

SOLO	1
ENTRE AMIGOS DEL BARRIO	2
ENTRE AMIGOS DEL COLEGIO	3
ENTRE FAMILIARES	4
OTROS	5

**PREG 3**

En casa	1
En una cabina de internet	2
En casa de un amigo	3

**PREG 6**

DIVERSIÓN	1
SER UN EXPERTO EN EL JUEGO	2
CONOCER PERSONAS EN EL JUEGO	3
ESTAR EN COMPAÑÍA DE AMIGOS	4
OTROS	5









## INSTRUMENTO

### Adicción a los juegos en red-(Escala hamms-1st de videojuegos)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
1	5	4	1	3	1	1	3	5	5	2	3	2	3	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	1	2	1	5	4	5		
2	4	3	3	4	4	3	4	5	1	3	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	2	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	2	1	3
3	5	2	1	1	1	1	3	2	1	2	3	4	2	1	1	3	1	1	1	2	3	1	1	3	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	
4	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	5	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	
5	3	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	1	2	2	5	2	1	3	1	2	1	3	4	1	2		
6	3	4	1	1	1	2	4	5	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	1	3	
7	2	3	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	3	1	1	3	3	1	5	2	1	2	3	2	4	1	1	1	1		
8	3	1	2	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2		
10	5	2	5	1	3	5	3	5	1	4	4	1	5	5	5	5	1	4	3	5	4	3	1	3	3	4	5	3	4	4	2	1	3	1	1	4		
11	4	3	4	1	1	2	1	3	1	1	1	3	5	4	3	4	1	3	4	4	5	1	1	2	3	5	2	2	1	1	5	5	2	1	4	5		
12	3	2	3	2	5	1	5	1	5	1	2	4	1	5	1	4	2	3	5	1	4	2	3	1	1	4	5	3	5	5	5	5	4	5	2	1	5	
13	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	5	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1		
14	4	3	3	1	2	3	3	4	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	5	3	2	3	1	3	3	2	2	1	4		
15	5	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
16	2	5	1	3	3	3	1	2	3	3	1	3	3	3	2	3	2	4	2	5	2	3	5	5	1	5	2	3	1	5	2	3	2	2	1	1		
17	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1		
18	4	2	3	1	3	3	4	3	2	2	3	4	1	4	3	3	1	1	4	2	3	1	1	3	2	5	2	3	2	4	5	2	4	2	3	5		
19	4	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	3	4	1	4	1	3	4	3	4	4	3	1	4	3	1	2		
20	3	3	3	1	1	3	3	1	1	3	2	3	3	4	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	1	4	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2		
21	5	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	3	2	5	3	1	1	5	3	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	5	1	1	1	1		

22	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
23	3	2	5	1	3	5	1	3	4	3	1	3	2	1	3	5	1	3	2	3	5	3	1	2	1	5	1	3	5	4	1	4	4	2	1	1	1	
24	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	5	3	3	1	1	3	3	5	3	2	3	3	1	4	3	3	2	5	1	1	3	1	1	1	3	
25	5	5	4	3	2	4	5	4	4	3	2	4	5	5	4	5	2	4	5	5	4	2	1	2	4	5	4	5	4	1	4	1	4	1	1	1	4	
26	5	5	4	1	1	2	1	5	1	4	1	2	1	2	5	5	1	3	2	5	2	5	4	2	4	2	1	3	5	1	3	1	5	1	1	1	2	
27	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	3	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	5	1	3	2	4	1	2	1	1	1	1	2	
28	4	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	
29	4	2	1	1	1	3	3	2	1	1	1	3	1	4	2	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	4	3	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	
30	2	1	3	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	2	1	1	4	3	2	1	1	2	2	2	1	1	1	3	
31	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	3	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2
32	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	4	3	2	2	3	2	5	3	1	2	3	3	
33	5	3	2	1	4	4	5	1	2	3	3	3	4	1	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	5	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	2	
34	5	3	4	1	3	4	3	2	4	5	3	2	3	2	3	2	1	5	3	2	4	2	4	2	3	3	4	4	5	2	3	5	3	4	1	1	3	
35	3	4	4	1	1	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	4	3	1	4	3	2	2	4	1	4	3	2	1	4	3	3	3	2	1	1	1	
36	5	3	3	1	3	3	3	5	5	3	3	3	4	1	3	3	5	3	3	5	3	3	2	3	2	4	2	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	
37	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	1	2	1	1	1	2	
38	5	2	3	1	2	2	3	2	3	2	1	3	4	5	3	3	1	4	2	5	5	1	3	2	1	4	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	2	
39	3	2	1	1	2	3	5	1	2	2	3	4	5	5	5	3	1	3	3	5	4	2	1	3	1	3	3	2	2	3	2	1	3	1	1	1	1	
40	3	2	1	1	2	1	2	3	3	2	1	2	3	4	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2	
41	3	2	1	3	4	3	2	1	1	1	2	1	3	4	3	2	1	2	3	3	2	2	1	2	1	5	2	2	2	3	4	1	1	3	1	1	1	
42	4	3	2	3	2	1	4	5	4	3	2	4	3	2	2	3	4	5	4	4	4	3	2	4	3	5	4	2	3	3	2	3	4	2	3	1	1	
43	3	2	2	1	3	2	3	3	1	1	3	3	3	5	4	1	5	1	3	5	3	1	1	1	2	4	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	
44	4	2	2	1	1	4	4	2	1	1	2	3	3	1	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	3	2	1	2	4	2	3	1	1	2	2	
45	5	1	3	1	1	1	1	3	2	1	1	4	5	4	2	3	1	1	1	5	4	1	3	2	1	2	1	1	1	2	4	1	3	3	1	1	3	
46	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	5	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	
47	4	4	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	2	2	2	3	5	3	3	2	3	4	3	3	1	1	1	3	
48	2	3	2	1	2	2	2	5	3	5	2	5	5	5	5	3	2	2	3	5	2	4	3	2	1	4	2	2	2	4	3	3	4	1	1	1	1	

49	5	3	3	3	5	4	5	3	2	3	4	2	5	5	5	3	1	5	5	5	5	4	1	4	3	5	5	3	5	4	4	3	5	4	1	3
50	5	3	3	1	2	4	5	3	4	3	2	4	5	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	1	4	2	4	3	5	4	3	5	4	2	4
51	4	5	3	1	3	3	2	4	3	4	1	3	4	4	2	2	1	3	1	3	3	1	1	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	3
52	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	3	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	5	3	1	1	1	2	1	1	1	1	3
53	5	3	3	1	2	2	5	1	1	2	2	3	4	3	4	4	2	4	5	5	3	2	2	1	2	5	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1
54	4	4	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	4	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	5	2	2	2	1	2	2	3	1	1	1
55	3	2	1	1	3	1	2	2	1	1	2	3	2	1	3	1	1	1	3	2	1	2	1	1	2	5	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2
56	5	4	5	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	1	5
57	5	3	4	2	5	3	5	5	1	3	2	2	3	2	4	3	1	1	1	4	5	2	1	3	5	5	5	1	1	2	3	1	1	1	1	1
58	3	2	2	1	1	3	2	1	1	1	4	3	4	5	5	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
59	4	2	4	1	4	2	4	2	1	4	4	2	2	4	4	2	2	2	4	5	3	4	4	3	1	5	4	3	4	1	4	4	4	2	1	1
60	3	2	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1	2	1	2	4	2	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	3	1	1	1	3

## LEYENDA

NUNCA	1
RARAS VECES	2
A VECES	3
CON FRECUENCIA	4
SIEMPRE	5

### Anexo 8. Tablas de frecuencia

Tabla 23

*Juegos en red según sexo y grado en la IE Andrés Bello*

*Nota.* Encuesta exploratoria “Juegos en red”.

Sexo	Juegos en red	Grado					Total
		1°	2°	3°	4°	5°	
Masculino	No juega	1	4	2	8	3	18
		6%	22%	11%	44%	17%	100%
	Si juega	35	41	25	23	27	151
		23%	27%	17%	15%	18%	100%
	Total	36	45	27	31	30	169
		21%	27%	16%	18%	18%	100%
Femenino	No juega	22	20	21	22	18	103
		21%	19%	20%	21%	17%	100%
	Si juega	11	14	9	4	1	39
		28%	36%	23%	10%	3%	100%
	Total	33	34	30	26	19	142
		23%	24%	21%	18%	13%	100%
Total		69	79	57	57	49	311
		22%	25%	18%	18%	16%	100%

Tabla 24

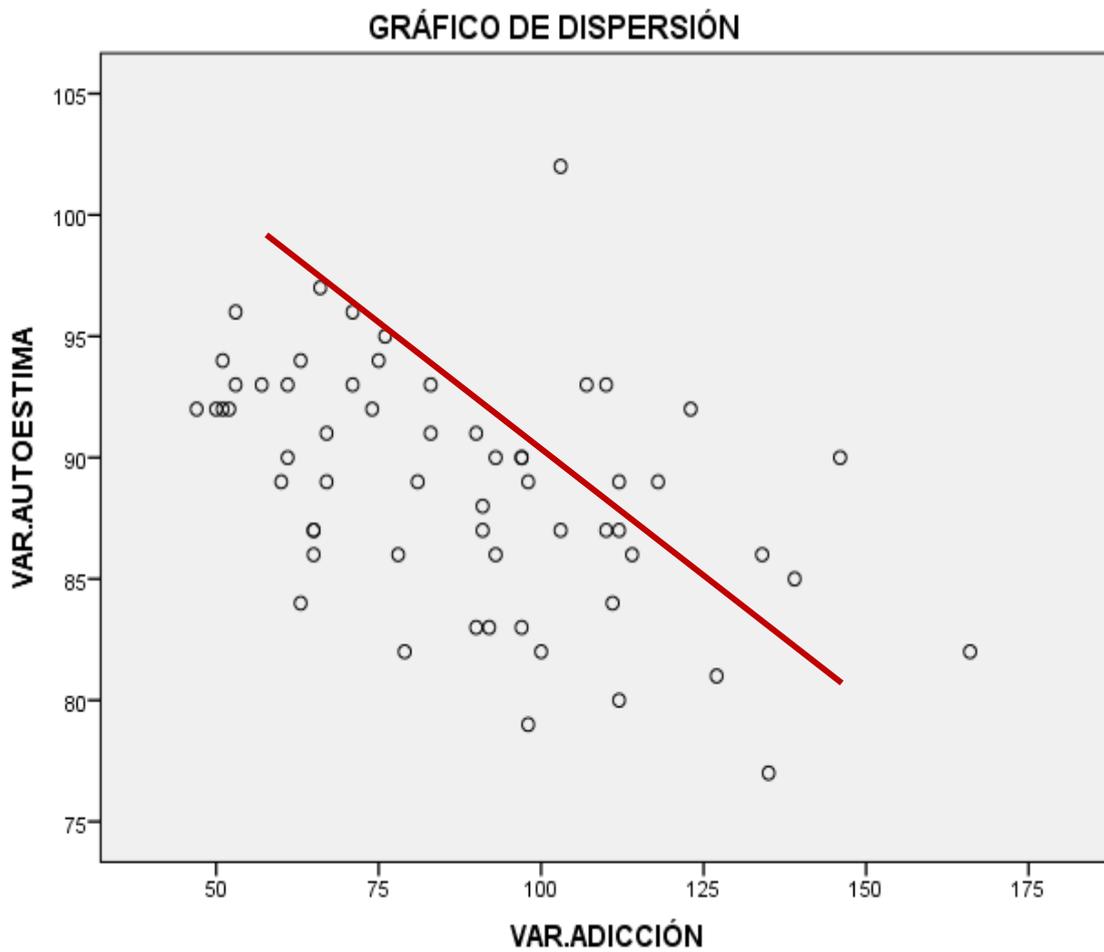
*Preguntas de juegos en red a los estudiantes en la IE Andrés Bello*

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)	Porcentaje Acumulado (%)
¿Qué juego en red juega con mayor frecuencia?	Dota 2	57	30.0%	30.0%
	League of Legends (LOL)	4	2.1%	32.1%
	Counter Strike	22	11.6%	43.7%
	Grand Theft Auto V	11	5.8%	49.5%
	Otros	96	50.5%	100.0%
¿Cuántas horas al día suele jugar?	30 a 60 minutos	74	38.9%	38.9%
	Entre 1 a 2 horas	70	36.8%	75.8%
	Entre 2 a 3 horas	19	10.0%	85.8%
	Entre 3 a 5 horas	11	5.8%	91.6%
	Más de 5 horas	16	8.4%	100.0%
¿Normalmente, dónde juega?	En casa	74	38.9%	38.9%
	En una cabina de internet	109	57.4%	96.3%
	En casa de un amigo	7	3.7%	100.0%
¿Cuánto tiempo lleva jugando?	Menos de 3 meses	86	45.3%	45.3%
	Entre 3 a 6 meses	32	16.8%	62.1%
	Entre 6 a 12 meses	35	18.4%	80.5%
	Entre 1 a 12 años	11	5.8%	86.3%
	Más de dos años	26	13.7%	100.0%
¿Usualmente con quiénes juega?	Solo	50	26.3%	26.3%
	Entre amigos del barrio	52	27.4%	53.7%
	Entre amigos del colegio	23	12.1%	65.8%
	Entre familiares	41	21.6%	87.4%
	Otros	24	12.6%	100.0%
¿Cuál es principal motivo que le impulsa a jugar el juego en red mencionado?	Diversión	123	64.7%	64.7%
	Ser un experto en el juego	30	15.8%	80.5%
	Conocer personas en el juego	6	3.2%	83.7%

	Estar en compañía de amigos	7	3.7%	87.4%
	Otros	24	12.6%	100.0%
¿Consideras que jugar el juego en red está afectando tu vida social y cotidiana?	Si	79	41.6%	41.6%
	No	111	58.4%	100.0%

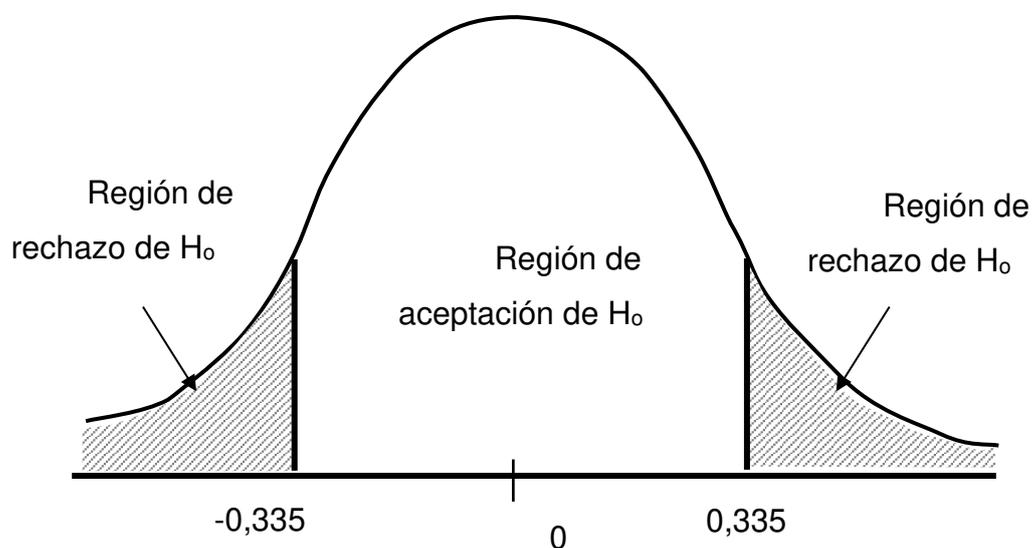
*Nota.* Encuesta exploratoria “Juegos en red”.

- Respecto a la encuesta exploratoria se concluye que, de las 311 encuestas aplicadas válidas, un 61% sí juega juegos en red frente a un 39% que no juega.
- Según el grado, se observa que una mayor participación de estudiantes del primer y el segundo grado practican juegos en red con un 14.8% y 17.7%.
- Según el género, se observa que los varones del primero al quinto de secundaria pertenecientes a la institución educativa secundaria Andrés Bello Pilcomayo, suelen tener una mayor participación en los juegos en red con un 48.6%, frente a un 12,5% de mujeres.
- Los resultados más relevantes indicaron que el juego en red más jugado es el Dota 2; aunque el 50% señala otros (entre ellos se encuentran juegos como Friv). Asimismo, el 75.8% señala que juegan entre 0 y 2 horas; mientras que el 57.4% establece que suele jugar en cabinas de internet. el 45.3% especificó que lleva jugando a lo sumo 3 meses. Asimismo, el 26.3% los estudiantes indicaron que suelen jugar solos y un 64.7% establece que el principal impulso para jugar es la diversión. Entre los resultados más relevantes se ha obtenido que el 41.6% de los estudiantes consideran que el juego en red afecta a su vida social y cotidiana.

**Anexo 9. Gráfico de dispersión**

**Interpretación.** En la gráfica se aprecia que existe una correlación inversa (negativa), toda vez que los datos se encuentran ligeramente cercanos entre sí.

### Anexo 10. Campana de Gauss



Aceptar  $H_0$  si  $-0,335 < r_c < 0,335$

Rechazar  $H_0$  si  $-0,335 \geq r_c \geq 0,335$

Al 99% de nivel de confianza, el dato estadístico de prueba de  $r_s = -0,495$  no está entre los valores críticos de  $-0,335$  y  $+0,335$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula de  $r_s = 0$ . Hay suficiente evidencia para respaldar la afirmación de que, en el caso de estudiantes de nivel secundario de la IE Andrés Bello, Pilcomayo-2018, existe una correlación entre la autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2).

## Prueba de hipótesis

$$r_s = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \sqrt{n(\sum y^2) - (\sum y)^2}}$$

### VALORES REPETIDOS

2a	$\sum x$ : sumatoria del rango de la 1a. Variable
	$\sum y$ : sumatoria del rango de la 2a. variable
	$\sum x^2$ : sumatoria del rango de la 1a. variable al cuadrado
	$\sum y^2$ : sumatoria del rango de la 2a. variable al cuadrado
	$\sum xy$ : sumatoria de la multiplicación entre el rango de la 1a. variable y el rango de la 2a. variable

### DATOS

$\sum x$	1830
$\sum y$	1830
$\sum x^2$	73700.5
$\sum y^2$	73797.5
$\sum xy$	46936.25
<b><math>r_{s1}</math>:</b>	<b>-0.495</b>

**Valor crítico (r2)****a) Nivel de significancia.**

$\alpha = 0,01$  es decir, el 1%

**b) Región de rechazo y aceptación**

$\alpha = 0,01$

$$r_t = \frac{\pm z}{\sqrt{n - 1}}$$

$$r_t = \frac{\pm 2,575}{\sqrt{60 - 1}}$$

$$r_t = 0,335$$

## Anexo 11. Evidencias fotográficas



*Figura 16.* Aplicación de los instrumentos psicológicos al primer grado



*Figura 17.* Aplicación de los instrumentos psicológicos al segundo grado



*Figura 18.* Aplicación de los instrumentos psicológicos al tercer grado



*Figura 19.* Aplicación de los instrumentos psicológicos al cuarto grado



*Figura 20.* Aplicación de los instrumentos psicológicos al quinto grado

Anexo 12. Otros documentos (solicitudes)



**Institución Educativa "Andrés Bello"**

VALOR S/. 0.50



I.E. "ANDRÉS BELLO"	PILCOMAYO - RYO.	MES: SEPTIEMBRE	Nº 001902	SOLICITO: Permiso para la aplicación del Cuestionario Exploratorio: Juego en red.
Fecha: 09 AGO 2018				
Nº Exp: 905				
Folios: 01	Hors: 			

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "Andrés Bello" - PILCOMAYO**  
S.D.

Quares Cavallera Herce Alain  
(Apellidos y Nombres)

46441201 con domicilio en JR Avenida Palma MZ. E L + 03 Pilcomayo -  
(D.N.I.) (DOMICILIO)

Me presento ante Ud. con el debido respeto y expongo:

que con fines Académicos me permita aplicar un cuestionario exploratorio de Juegos en red, a los estudiantes del primero al quinto año de educación secundaria en las fechas 13, 15, 17 del presente mes.



**ANDRÉS BELLO**

PILCOMAYO

Por lo expuesto

Ruego a Ud. Señor Director(a) atender a mi solicitud por ser de justicia.

**\* ADJUNTO:**

- \* 1.- Copia del DNI
- \* 2.- Copia del Libro Universitario
- \* 3.- \_\_\_\_\_
- \* 4.- \_\_\_\_\_

Pilcomayo 09 de agosto del 2018

  
 FÍRMA  
 D.N.I.: 46441201



# Institución Educativa "Andrés Bello"



VALOR S/. 0.50

I.E. "ANDRÉS BELLO"  
 PILCOMAYO - HYD.  
**MESA DE PARTES**  
 Fecha: 23 OCT. 2018  
 N° Exp: 905  
 Folios: 01

Nº 001903

SOLICITO: Permiso para la aplicación de instrumentos Psicológicos

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "Andrés Bello" - PILCOMAYO

S.D.

Susana Revollar Hervas Alamo

(Apellidos y Nombres)

46441201 con domicilio en JR Ricardo Palma MZ.E LT.03 Pilcomayo

(D.N.I.)

(DOMICILIO)

Me presento ante Ud. con el debido respeto y expongo:

que con fines académicos me permite aplicar los instrumentos Psicológicos; "Escala HAMM-15t de Uñas Juegas" y el Inventario de Autoestima de Cooperación Formas Escalar en las fechas 10, 12 y 16 del presente mes.



ANDRÉS BELLO

PILCOMAYO

Por lo expuesto

Ruego a Ud. Señor Director(a) atender a mi solicitud por ser de justicia.

**• ADJUNTO:**

- \* 1.- Copia del DNI
- \* 2.- Copia del Permiso Universitario
- \* 3.- \_\_\_\_\_
- \* 4.- \_\_\_\_\_

Pilcomayo, 23 de octubre del 2018

FIRMA  
 D.N.I.: 46441201

### Anexo 13. MMR (valor de emparejamiento)

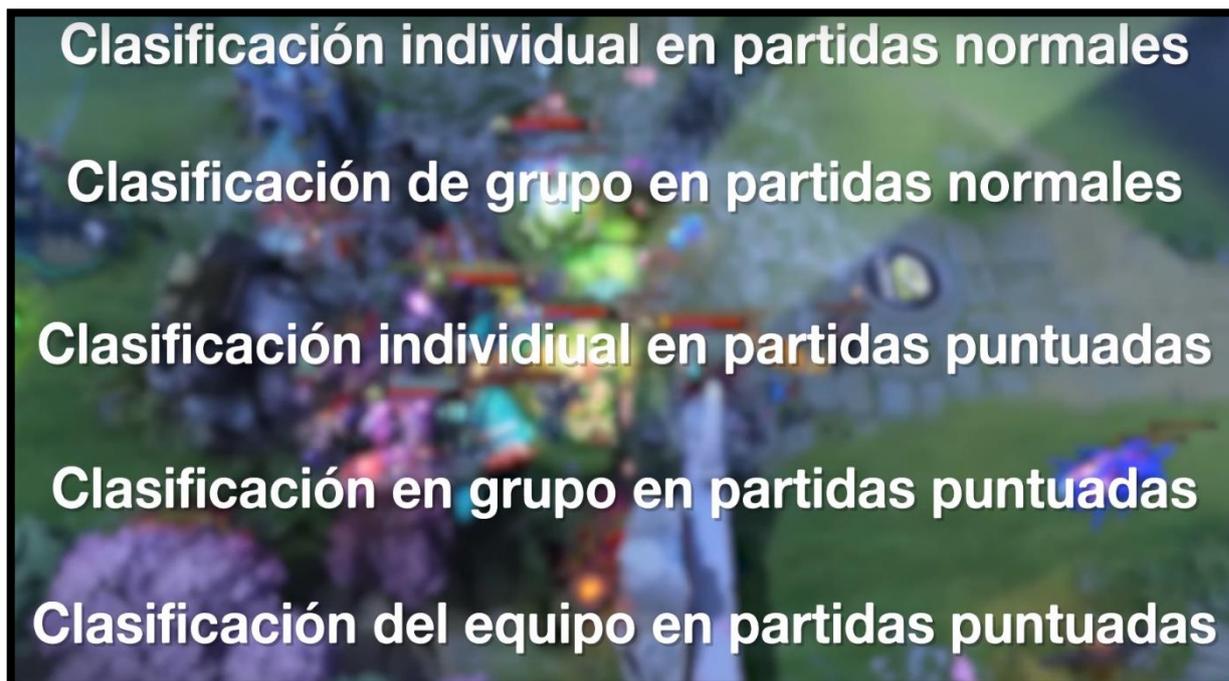
PERFIL / ESTADÍSTICAS / COMPAÑEROS DE EQUIPO / TROFEOS / ENTRADAS

@TainimLaFuria  
MENÚ PRINCIPAL

Individual 2 472  
Grupo 2 554

HÉROE	PARTIDAS			% VICT.	CALIFICACIÓN	RACHAS DE VICTORIAS		MEDIAS					MEJORES RÉCORDS				
	TOTAL	VICT.	DERR.			MEJOR	ACTUAL	V	M	A	OPM	EPM	V	A	OPM	EPM	
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	0	0	0	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	1	0	100.0%		1	1	5	14	17	372	453	5	17	372	453	
	1	1	0	100.0%		1	1	5	11	12	447	548	5	12	447	548	
	1	1	0	100.0%		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	1	0	100.0%		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	0	1	0.0%		-	-	2	9	6	276	293	2	6	276	293	
	1	0	1	0.0%		-	-	1	8	6	269	290	1	6	269	290	

## **Anexo 14. Sistema de clasificación para la obtención de medallas**



**Anexo 15. Puntuación numérica que hace referencia al Comportamiento del jugador**

**TU RESUMEN DE CONDUCTA**

GRACIAS POR TU BUENA CONDUCTA COMO JUGADOR

RESUMEN DE 25 PARTIDAS

<b>0</b>	<b>&lt;3</b>	<b>15</b>
<b>ABANDONOS</b> No has abandonado ninguna partida.	<b>DENUNCIAS</b> Has recibido 0-2 denuncias. El 79% de los jugadores tiene una tasa de denuncia baja como tú.	<b>RECOMENDACIONES</b> Has recibido 15 recomendaciones.

Has jugado una o más partidas desde que se generó este resumen.  
Tu Resumen de Conducta se actualiza cada 10 partidas.

**10 000**

**CONDUCTA GENERAL**  
El historial de conducta de tu cuenta.

[MÁS INFORMACIÓN](#)  
Generado el 5 de abril de 2019, 9:10 p. m. tras la partida 4615862318.

**Aceptar**

## Anexo 16. Tablas de clasificación mundial

DOTA 2 | BLOG | TIENDA | HEROPEDIA ▾ | INICIAR SESIÓN | IDIOMA ▾ | [PLAY FOR FREE](#)

### Tablas de clasificación mundiales

Mejores jugadores por MMR clasif. solo

Américas | Europa | SE Asiático | China

Última actualización: 8/4/2019 16:13:07  
Siguiente actualización: 8/4/2019 17:13:00

División Clasif.	Jugador	
1	z12.Voruj	
2	Secret.MidOne.uwin	
3	J.Storm.FoREv.GG.Bet	
4	Mineski.Ahjit 阿捷电竞	
5	VP.RAMZeS666 <3	
6	Alena666	
7	PSG.LGD.Ameame 黑鯨HLAJEANS	
8	Vega.gpk	
9	NIP.Saksa Betway	
10	FTM.tw.tv/ark_dota.lft	
11	HG.Stormstomer.LFT2	
12	Infamous.Timado 安博电竞	
13	Kaban.Nine	
14	Liquid.Miracle-	
15	NIP.Ace Betway	
16	TFT.Chessie Pixel.bet	
17	Jankos	
18	FWD.Sneyking.Mr.Cat	
19	zone6	
20	CM19ESjil.TW	
21	VP.No[o]ne-Mr.Cat	