

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CARRERA DE PSICOLOGIA CLÍNICA

"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES"

Requisito previo para optar por el Título de Licenciado en Psicología Clínica

Modalidad: Artículo Científico

Autora: Tapia Bautista Adrian Alexander

Tutor: Mg. Psc.Cl. Mena Freire Marco Antonio

Ambato – Ecuador

Agosto, 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Artículo Científico sobre el tema:

"**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES**" desarrollado por Tapia Bautista Adrian Alexander estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los requisitos técnicos, científicos y corresponden a lo establecido en las normas legales para el proceso de graduación de la Institución; por lo mencionado autorizo la presentación de la investigación ante el organismo pertinente, para que sea sometido a la evaluación de docentes calificadores designados por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, agosto del 2024

EL TUTOR



Mena Freire Marco Antonio

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el Artículo de Científico "**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES**", como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, son de autoría y exclusiva responsabilidad de la compareciente, los fundamentos de la investigación se han realizado en base a recopilación bibliográfica y antecedentes investigativos

Ambato, agosto del 2024

EL AUTOR



Tapia Bautista Adrian Alexander

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Mg. Psc. Cl. Mena Freire Marco Antonio con CC: 1802869980 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES**", Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Artículo Científico o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Artículo Científico a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, agosto 2024

Firmado electrónicamente por:
MARCO ANTONIO MENA FREIRE

.....

Mena Freire Marco Antonio CC:
1802869980

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Tapia Bautista Adrian Alexander con CC: 0504178872 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Adicción a los videojuegos y la autoestima en los adolescentes", Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Artículo de Revisión o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Artículo d a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, agosto 2024

Firmado electrónicamente por:
ADRIAN ALEXANDER
TAPIA BAUTISTA

.....

Tapia Bautista Adrian Alexander

C.C 0504178872

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador, aprueban el Articulo Científico con el tema: "**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES**", de Adrian Alexander Tapia Bautista, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica.

Ambato, agosto 2024

Para su constancia firma

……

Presidente

....…… ...……

1er Vocal 2 do Vocal

Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria
PENTACIENCIAS
e-ISSN: 2806-5794
https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias

CARTA DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE ARTÍCULO

Dra. Leonor de la Concepción Moreno Suárez
Directora del Comité Editorial-Jefe
alema.pentaciencias@gmail.com

Ecuador, 28 de mayo de 2024

EDITORIAL ALEMA INTERNACIONAL ORG

Estimados colegas:

Adrian Alexander Tapia Bautista[1], Marco Antonio Mena Freire[2]

[1] Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Correo electrónico alexitotapiabautista1995@gmail.com
[2] Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Correo electrónico ma.mena@uta.edu.ec

Me complace informarle que después del proceso de revisión por pares, el artículo **"Adicción a los videojuegos y la autoestima en los adolescentes"** ha sido **ACEPTADO** para ser publicado por la Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria **PENTACIENCIAS** en su Vol. 6, No.4 (Edición Especial II), 2024. e-ISSN: 2806-5794.

Saludos cordiales



Dra. Leonor de la Concepción Moreno Suárez
Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS
Directora del Comité Editorial-Jefe

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES”

RESUMEN

La adicción a los videojuegos en adolescentes se manifiesta como una fuerte dependencia y obsesión por jugar. Por otro lado, la autoestima se refiere a cómo una persona se valora a sí misma y se siente capaz de enfrentar los desafíos de la vida. El objetivo de este estudio fue determinar la relación entre estas dos variables. La muestra del estudio consistió en 103 participantes, con edades comprendidas entre los 14 a 16 años. Este trabajo tiene un enfoque cuantitativo-no experimental con un diseño transversal y alcance correlacional. Para la recolección de datos, se utilizó el test GASA-Short versión adaptado al español por Llorel et al., (2017) y una escala de autoestima de Rosenberg (RSE) desarrollada originalmente por Morris Rosenberg (1965). Los datos se analizaron utilizando la prueba de correlación de Spearman mediante el programa estadístico Jamovi versión 2.3.28. Los resultados mostraron que no existe una relación entre la autoestima y la adicción a los videojuegos (Rho= 0.019 $p>0.05$) lo que sugiere que tanto los adolescentes con alta autoestima como aquellos con baja autoestima pueden desarrollar una adicción a los videojuegos en proporciones similares.

PALABRAS CLAVE: ADICCIÓN, VIDEOJUEGOS, AUTOESTIMA, ADOLESCENTES.

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES”

ABSTRACT

Video game addiction in adolescents manifests itself as a strong dependence and obsession to play. On the other hand, self-esteem refers to how a person values him/herself and feels capable of facing life's challenges. The aim of this study was to determine the relationship between these two variables. The study sample consisted of 103 participants, ranging in age from 14 to 16 years. This work has a quantitative-non-experimental approach with a cross-sectional design and correlational scope. For data collection, the GASA-Short test version adapted to Spanish by Llorel et al., (2017) and a Rosenberg self-esteem scale (RSE) originally developed by Morris Rosenberg (1965) were used. The data were analyzed using Spearman's correlation test using the statistical program Jamovi version 2.3.28. The results showed that there is no relationship between self-esteem and video game addiction (Rho= 0.019 $p>0.05$) suggesting that both adolescents with high self-esteem and those with low self-esteem may develop video game addiction in similar proportions.

KEYWORDS: ADDICTION, VIDEO GAMES, SELF-ESTEEM, ADOLESCENTS.

Introducción

La adicción a los videojuegos se describe como un patrón de comportamiento compulsivo y descontrolado en el que una persona muestra una obsesión con los videojuegos, invirtiendo una cantidad excesiva de tiempo en jugar, a menudo descuidando otras áreas importantes de la vida como el trabajo, los estudios, las relaciones interpersonales y la salud física y mental, además se caracteriza por la pérdida de control sobre el uso de los videojuegos, la incapacidad para detenerse a pesar de las consecuencias negativas y la presencia de síntomas de abstinencia cuando se intenta reducir o detener el juego (Andrade et al., 2019).

El uso excesivo de videojuegos puede conducir a comportamientos compulsivos y adictivos que afectan negativamente la vida diaria de las personas, por lo que, están caracterizados por la incapacidad para controlar el tiempo dedicado a los videojuegos, la falta de conciencia del problema y la priorización de los videojuegos sobre otras actividades importantes (Andrade et al., 2019). La predisposición a la adicción puede deberse a factores genéticos, de personalidad y experiencias pasadas, como la impulsividad o la baja autoestima (Peralta, 2020).

En cuanto al autoestima, se refiere al grado en que la persona se valora a sí misma, se acepta y se considera competente y capaz de enfrentar los desafíos de la vida, incluyendo la percepción de uno mismo en términos de habilidades, logros, virtudes y limitaciones, así como la sensación de valía personal y el respeto hacia uno mismo (Perales, 2021).

Una autoestima positiva es fundamental para una vida plena y satisfactoria, ya que proporciona a las personas una sensación de valía y capacidad, permitiéndoles enfrentar desafíos con confianza y optimismo, así como promoviendo la resiliencia ante el estrés y las dificultades y fomentando relaciones interpersonales gratificantes. Por otra parte, una baja autoestima puede tener repercusiones negativas en la salud mental y emocional,

generando dudas, inseguridad y dificultades para establecer límites saludables en las relaciones, lo que puede desencadenar trastornos como la depresión y la ansiedad (Araoz et al., 2021).

Por tanto, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021)., señala que la adolescencia es una etapa crucial para desarrollar hábitos sociales y emocionales fundamentales para el bienestar emocional, ya que, sus datos estadísticos revelan que el 3,6% de los jóvenes de 10 a 14 años y el 4,6% de los de 15 a 19 años padecen ansiedad y depresión por problemas relacionados con la autoestima. Del mismo modo, la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2020), enfatiza que los factores que más se repiten en los adolescentes con intentos de autoeliminación e ideas de muerte son el acoso y la baja autoestima.

Según Sánchez et al. (2021), en estudios recientes se ha investigado el trastorno por uso de videojuegos, con resultados que muestran una prevalencia significativa entre adolescentes, encontrando que el 6,4% de los participantes presentaban este trastorno, con características como niveles más bajos de consciencia y amabilidad, así como problemas en la escuela. Los varones mostraron una mayor propensión a desarrollar esta adicción. Por otro lado, Mora et al. (2022) evaluaron los hábitos de juego en una muestra grande de adolescentes, descubriendo que el 13,5% presentaba síntomas de juego problemático y el 3,3% posiblemente tenía adicción a los videojuegos. Además, en otro estudio se encontró una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes de quinto grado. Estos hallazgos resaltan la importancia de abordar esta problemática tanto a nivel individual como a nivel preventivo por parte de desarrolladores y familias Morales & Salvador (2022).

Asimismo, han explorado la relación entre la adicción a los videojuegos y diversos aspectos del comportamiento en adolescentes. Cajahuanca Lopez (2023) encontró que el 13% de los adolescentes del distrito de Santa Anita mostraban adicción a los videojuegos, aunque la mayoría tenía un uso normal. Por otro lado, Manavella (2023) descubrió que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, también aumentan los niveles de agresión en los adolescentes, especialmente entre aquellos que juegan durante más horas

y tienen dispositivos propios para jugar. Además, Peralta & Torres (2020) examinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva, concluyendo que, aunque la mayoría de los estudiantes no mostraban un uso patológico de los videojuegos, había un pequeño porcentaje con conductas antisociales moderadas.

Carhuapoma & Olivos (2022) hallaron una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes donde observaron altos niveles de adicción y agresividad en su muestra. De la misma forma, Portillo et al. (2023) investigaron la adicción a internet y videojuegos en bachilleres mexicanos y descubrieron niveles bajos de adicción en general, con una mayor prevalencia de adicción a los videojuegos entre los hombres. En cambio, Martínez (2023) determinó una prevalencia del 40.46% de adicción a los videojuegos en adolescentes del programa JUVENIMSS Aguascalientes, según la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA), siendo esta la primera estimación en una muestra poblacional de adolescentes en Aguascalientes.

De igual forma, Campos (2020) encontró una correlación significativa entre la percepción de conflictos interparentales y la adicción a los videojuegos en adolescentes de San Juan de Lurigancho. El estudio señaló que una mayor exposición a conflictos interparentales aumenta el riesgo de desarrollar adicción a los videojuegos en los adolescentes. Por otro lado, Castañeda & Velarde (2020) adaptaron la Escala de Adicción a los Videojuegos (GASA) para su uso en adolescentes de Lima. Los resultados mostraron una alta validez de contenido y confiabilidad de la escala, lo que sugiere que es una herramienta válida y confiable para medir la adicción a los videojuegos en esta población.

De igual manera, un estudio realizado por Suárez (2019), en donde reflejan las dos variables de investigación cuyo objetivo fue relacionar el autoestima y adicción a los juegos en red denominado “Dota 2” en adolescentes, con una muestra de 396 participantes, sus hallazgos demostraron una evaluación negativa significativa entre la autoestima y su adicción a los juegos en línea de los participantes de este grupo etario.

El estudio de Ordóñez y Narváez (2020) se enfocó en examinar la relación entre el acoso escolar y la autoestima en adolescentes. Encontraron que el acoso escolar se manifestaba

de diversas maneras y notaron un aumento en los aspectos positivos de la autoestima entre los adolescentes involucrados, independientemente de su rol en el acoso. En cambio, Chacón et al. (2022) investigaron la estructura bidimensional de la Escala de Autoestima de Rosenberg y su relación con la práctica de actividad física en estudiantes de Sevilla, sus resultados mostraron una autoestima generalmente positiva. Además, observaron una tendencia hacia niveles más altos entre los adolescentes que practicaban actividad física. El estudio de Riva et al. (2020) abordó la relación entre el bullying y la autoestima en estudiantes, encontraron una asociación significativa entre ambos. Por tanto, destacaron la importancia de implementar medidas para prevenir todas las formas de acoso escolar y fortalecer la autoestima de los estudiantes.

Hinojosa et al. (2020) llevaron a cabo un estudio con 324 adolescentes, encontrando que la mayoría tenía niveles altos de autoestima, con una prevalencia de consumo de tabaco relativamente baja. También, observaron una diferencia en la autoestima según el género, siendo más alta en los adolescentes masculinos. Por otra parte, Mendoza (2023) investigó la relación entre la comunicación familiar y la autoestima en estudiantes de secundaria. Descubrió que había una relación significativa entre ambos factores, con un nivel medio de comunicación familiar y una autoestima elevada en la muestra estudiada. Choqueña (2021) examinó la relación entre el bullying y la autoestima en adolescentes de una institución educativa en Ayacucho, descubrió que la mayoría de los adolescentes tenían niveles altos de autoestima, pero que había un riesgo medio de sufrir bullying para la mayoría. Además, observó que había una correlación entre el nivel de riesgo de bullying y los niveles de autoestima.

Finalmente, López et al. (2020) investigaron las correlaciones entre la actividad física (AF) y la autonomía en adolescente, dando como resultados una correlación positiva y moderada entre la AF y la autoestima en diversas dimensiones. Cerca del 50% de los estudiantes presentaron bajos niveles de autoestima debido a su baja AF. Del mismo modo, Hañari et al. (2020) examinaron la correlación entre la comunicación familiar y la autoestima en adolescentes de zona urbana y rural, encontraron una correlación positiva moderada en la zona urbana y una correlación positiva considerable en la zona rural entre la comunicación familiar y la autoestima.

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la autoestima en adolescentes, mediante una serie de prueba estadísticas. Además, como objetivos específicos, se pretende evaluar la media de puntuación de la adicción a los videojuegos en adolescentes, valorar los niveles de autoestima en esta población y comparar las puntuaciones de adicción a los videojuegos entre adolescentes de ambos sexos. Estos análisis se realizan con el propósito de responder a la pregunta de investigación planteada.

Materiales y métodos

Diseño

El estudio es desarrollado en un enfoque cuantitativo que utiliza números para recolectar, analizar y presentar datos, ya que, se centra en evaluar las variables mediante instrumentos confiables y accesibles (Hernández et al., 2021). Por ende, se empleará un diseño no experimental para clasificar los datos según su finalidad, como nivel de medición y alcance, permitiendo considerar varios factores que influyen en estas variables (Baptista et al., 2023). Del mismo modo, el alcance es de tipo descriptivo- correlacional, ya que, busca describir características y examinar las relaciones entre variables tanto de adicción a los videojuegos y la autoestima en adolescentes (Tamayo, 2022). De igual forma, se utiliza un diseño transversal para recopilar datos en un solo momento, describir las características de una población y poder examinar estas variables de estudio (Creswell et al., 2014).

Participantes

Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. La investigación se llevó a cabo con una población de 103 participantes de las cuales fueron 70 mujeres y 33 hombres

con edades desde los 14 hasta los 17 años, pertenecientes a un colegio público de la ciudad de Pujilí-Ecuador.

Procedimiento

Para iniciar la recolección de datos, se obtuvo la autorización y la carta de compromiso por parte del representante de la institución. Posteriormente, se realizó una visita a la unidad educativa donde se entregó el consentimiento informado a los tutores legales, así como el asentimiento informado a los estudiantes. Estos documentos contenían información detallada sobre los objetivos del estudio, los posibles riesgos y beneficios de su participación, el criterio de confidencialidad y los derechos relacionados con la protección de datos, así como cualquier compensación ofrecida. Los adolescentes participaron de manera voluntaria en la administración de estos Instrumentos. Una vez completada la recolección de datos, estos fueron ingresados en una hoja de cálculo de Excel para su posterior análisis estadístico. El procedimiento se llevó a cabo utilizando el programa estadístico Jamovi 2.3.28.

Instrumentos

El test GASA-Short, utilizado para evaluar la adicción a los videojuegos, demuestra una alta confiabilidad, con un Alpha de Cronbach que va del 0.83 al 0.91. Esta variabilidad en la confiabilidad está influenciada por la muestra y el contexto cultural específico en el que se aplicó el test. Estos valores sugieren que el GASA-Short es una herramienta confiable para medir la adicción a los videojuegos en diferentes poblaciones. La prueba incluye siete dimensiones de la adicción, como la saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas, y se basa en una puntuación directa (Dl Irles, 2018). Al referirse a la adaptación del test al contexto español, se hace mención a Lloret et al. (2017).

Por otra parte, para evaluar autoestima, se utilizó el test de Rosenberg con una confiabilidad de Alpha de Cronbach de 0.83, donde presenta baremos de nivel bajo de 0-14, nivel medio 15-25 y un nivel alto de 26-30 (Bueno-Pacheco. A, 2020). De igual manera, es adaptado al español (Atienza et al., 2000).

Resultados y discusión

Para cumplir con el objetivo general de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la autoestima se llevó a cabo la prueba de Shapiro Wilk para examinar la normalidad de las distribuciones de las puntuaciones. Al observarse que estas distribuciones no seguían un patrón normal, se aplicó la prueba de correlación de Spearman.

En la tabla 1 se presentan los resultados de la relación entre la autoestima y la adicción a los videojuegos en adolescentes.

Tabla 1. Correlación entre adicción a los videojuegos y la autoestima

		Autoestima
Adicción Videojuegos	Rho de Spearman	0.019
	valor p	0.847

Tras realizar los análisis de correlación entre las variables de los 103 evaluados, se constató que no se encontró una relación significativa entre ellas ($Rho = 0.019$, $p > 0.05$).

En la tabla 2 se describen los resultados de nivel de autoestima en adolescentes.

Nivel autoestima	Frecuencias	% del Total
Alto	42	40.8 %
Medio	55	53.4 %
Bajo	6	5.8 %

Según los porcentajes obtenidos, se observa que el 53.4% de los adolescentes presentan un nivel medio de autoestima, mientras que el 40.8% muestra un nivel alto y solo el 5.8% exhibe un nivel bajo de autoestima.

Análisis de la media de puntuación de adicción a los videojuegos en adolescentes.

Se determinó que la media de adicción a los videojuegos según el test GASA fue de 13.1, lo que sugiere una adicción baja, con una desviación estándar de 4.43. Considerando que el valor mínimo es de 7 y el máximo de 30, el puntaje medio de este instrumento es de 3.

Análisis de las medias de puntuación de adicción a los videojuegos entre hombres y mujeres.

Dado que no se cumplió el supuesto de normalidad se aplicó la prueba U de Mann Whitney encontrando que no hubo diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones medias de hombres $M = 13,5$ y mujeres $M = 12,9$ ($U = 1015$, $p>0.05$).

Discusión de los resultados

Los resultados indicaron que no hay diferencias significativas entre las variables, lo cual puede deberse a factores culturales específicos de la población estudiada. Dado que se trata de un colegio público, muchos estudiantes no tienen un teléfono celular propio y deben utilizar centros de cómputo para actividades relacionadas con videojuegos. Esta limitación en el acceso a dispositivos tecnológicos puede reducir el tiempo y la frecuencia de uso de videojuegos, disminuyendo así el riesgo de desarrollar comportamientos adictivos y su impacto en l|a autoestima. Por lo tanto, el contexto cultural y socioeconómico de la población juega un papel crucial en la relación entre la adicción a los videojuegos y la autoestima observada en este estudio. Los resultados obtenidos en este estudio son congruentes con investigaciones como la de Suárez (2019) quien destacó que los valores y normas sociales influyen significativamente en cómo los adolescentes equilibran el tiempo entre los videojuegos y otras actividades importantes como el estudio, el deporte y las interacciones sociales cara a cara. En sociedades donde los videojuegos en línea son ampliamente aceptados, los adolescentes pueden priorizar este tipo de entretenimiento sobre otras actividades que podrían contribuir positivamente a su desarrollo personal y social. Otro factor crucial mencionado por Suárez es la variabilidad en la supervisión parental y educativa. En algunas familias, los padres pueden estar más atentos y restringir el tiempo que sus hijos pasan jugando videojuegos, fomentando un uso más equilibrado. Por el contrario, en otros casos, la supervisión puede ser mínima, lo que permite que los adolescentes dediquen más tiempo a jugar. Esta falta de supervisión puede llevar a un aumento en los niveles de adicción, ya que los adolescentes no desarrollan las habilidades necesarias para autorregular su tiempo de juego. Nuestros hallazgos coinciden parcialmente con los de Suárez. Aunque no se exploró la correlación directa en este análisis, la media de adicción a los videojuegos fue de 13.1, lo que indica una adicción baja en la muestra estudiada.

Por otro lado, investigaciones como la de Mora et al., (2022), arrojaron hallazgos diferentes, encontraron que el 13,5% de los adolescentes mostraban síntomas de juego problemático y el 3.3% posiblemente tenía adicción a los videojuegos. Estos hallazgos sugieren que, aunque una minoría presenta problemas significativos con los videojuegos, el impacto en la autoestima y otros aspectos de la vida de los adolescentes no debe

subestimarse. muestran síntomas de juego problemático y el 3,3% posiblemente tenía adicción a los videojuegos, Asimismo, el estudio de Cajahuanca López (2023) reveló que el 41% de los participantes mostraba un uso normal de los videojuegos, mientras que el 13% presentaba adicción. Estos resultados resaltan que, aunque la mayoría de los adolescentes pueden manejar su tiempo de juego de manera adecuada, una proporción significativa enfrenta desafíos relacionados con el uso excesivo de videojuegos, lo cual podría estar asociado a niveles más bajos de autoestima.

En cuanto a la autoestima, se encontró que el 53.4% de los adolescentes tienen una autoestima media, el 40.8% una autoestima alta, y el 5.8% una autoestima baja, lo que indica que la mayoría de la población tiene una autoestima normal. Los resultados de este estudio no mostraron diferencias significativas en comparación con Valencia (2022), quien encontró que el 47.3% de la población tenía una autoestima baja, el 28.6% una autoestima media y el 24.2% una autoestima alta. Por otro lado, los datos difieren de Bautista et al. (2020), donde se reportó un 7% de autoestima baja, un 19% de autoestima media y un 78.6% de autoestima alta. Es importante señalar que estos estudios no utilizaron el mismo instrumento para evaluar la autoestima en adolescentes. No obstante, las puntuaciones totales se categorizan por niveles similares, lo que permite comparar los resultados obtenidos.

En cuanto a los resultados de las medias de puntuación entre hombres y mujeres, estos contrastan con los hallazgos de Hinojosa et al. (2020), quienes encontraron que el 62.3% de los adolescentes presentaban niveles altos de autoestima, con una mayor prevalencia en mujeres (70.5%) en comparación con hombres (55.4%). Esta discrepancia puede deberse a varios factores, entre ellos las diferencias en la composición de las muestras, los métodos de medición utilizados y el contexto socioeconómico y cultural en el que se realizaron los estudios.

Conclusiones

A partir del análisis de los resultados, se concluye que en la mayoría de los evaluados no se encontró una relación entre la adicción a los videojuegos y la autoestima, sugiriendo que la adicción a los videojuegos no afecta directamente cómo los adolescentes perciben su autoestima. Sin embargo, es esencial tener en cuenta que diversos factores pueden incidir en la autoestima de los jóvenes, como la calidad de las relaciones familiares, el apoyo social y el entorno educativo. Estos elementos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del autoconcepto y el bienestar emocional de los adolescentes.

Adicionalmente, los hallazgos revelaron la inexistencia de discrepancias significativas entre las variables, posiblemente atribuible a elementos culturales particulares de la muestra analizada. En un entorno escolar público, numerosos estudiantes carecen de un dispositivo móvil propio y deben recurrir a centros de cómputo para participar en juegos electrónicos, lo que restringe la cantidad y la regularidad de su uso, disminuyendo así la probabilidad de adoptar hábitos adictivos y su consiguiente repercusión en la autoestima. Por ende, el trasfondo cultural y socioeconómico desempeña un papel determinante en la interrelación entre la adicción a los videojuegos y la percepción de uno mismo. Es imperativo abordar la autoestima en adolescentes de manera integral, reconociendo que la inclinación hacia los videojuegos constituye únicamente uno de los diversos factores potenciales que pueden incidir en ella.

En última instancia, los resultados revelan que la mayoría de los adolescentes examinados presentan una autoestima dentro del rango normal. No obstante, es crucial destacar que un pequeño, aunque significativo, porcentaje muestra niveles bajos de autoestima. Esta variabilidad en los niveles de autoestima dentro de la población estudiada puede tener un impacto considerable en el bienestar emocional y el comportamiento de los adolescentes. Por ende, es imperativo continuar promoviendo estrategias que fortalezcan la autoestima en esta etapa crucial del desarrollo, especialmente para aquellos con niveles más bajos. Esto contribuirá a su desarrollo saludable y a su capacidad para hacer frente a los desafíos que la vida les presente.

Finalmente, una limitación significativa de este estudio radica en el contexto cultural específico de la muestra analizada. En el entorno de una escuela pública, muchos estudiantes no disponen de un dispositivo móvil propio y deben recurrir a centros de cómputo para participar en juegos electrónicos. Esta situación limita tanto la cantidad como la regularidad del uso de videojuegos, lo cual disminuye la probabilidad de desarrollar hábitos adictivos y, en consecuencia, de que estos afecten la autoestima. Este contexto contrasta notablemente con otros estudios en los que se ha observado un mayor porcentaje de adolescentes con síntomas de juego problemático, atribuible a un mayor acceso a dispositivos tecnológicos. Por lo tanto, es fundamental que futuras investigaciones consideren una muestra más diversa y exploren la influencia de otros factores contextuales para obtener una comprensión más completa de la relación entre la adicción a los videojuegos y la autoestima en adolescentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Andrade, L., Carbonell, X., & López, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. Health and Addictions/Salud y Drogas, 19, 1. https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391
2. Araoz, E. G. E., Ramos, N. A. G., Uchasara, H. J. M., & Araoz, M. C. Z. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. AVFT – Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 40(1), Article 1. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_aavft/article/view/22350
3. Atienza, F. L., Moreno, Y., & Balaguer, I. (2000). Análisis de la dimensionalidad de la escala de autoestima de Rosenberg en una muestra de adolescentes valencianos. Revista de Psicología Universitas Tarraconensis, 22(1- 2), 29-42.
4. Baptista, L., Hernández, R., & Lucio, M. (2023). Metodología de la investigación (11a ed.). México: McGraw-Hill.
5. Bautista, J., Ramos Zúñiga, B., Pérez Orta, M. A., & Florentino González, S. (2020). Relación entre autoestima y asertividad en estudiantes universitarios. Tlatemoani: revista académica de investigación, 11(34), 1-26.
6. Bueno-Pacheco, A., Lima-Castro, S., Arias-Medina, P., Peña-Contreras, E., AguilarSizer, M., & Cabrera-Vélez, M. (2020). Estructura Factorial, Invarianza y Propiedades Psicométricas de la Escala de Autoestima de Rosenberg en el Contexto Ecuatoriano. Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación – e Avaliação Psicológica, 56(3), 87. https://doi.org/10.21865/RIDEP56.3.07
7. Cajahuanca Lopez, Y. K. (2023). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021. AUTONOMA. http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2550
8. Campos, C. (2020). Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020. Repositorio Institucional - UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64595
9. Carhuapoma, E. M., & Olivos, D. M. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana.

Repositorio Institucional - UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/105553

10. Castañeda, S. F., & Velarde, J. M. (2020). Traducción y adaptación de la escala de adicción a los videojuegos (GAS) en adolescentes de Lima. Repositorio Institucional - UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62974
11. Chacón, F., Gomis-Gomis, M. J., & Sousa, C. S. (2022). Análisis bifactorial de la Escala de Autoestima de Rosenberg y relación entre actividad física y autoestima en adolescentes. Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, Vol. 8(Núm. 3), 426-441. https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.3.9152
12. Choqueña, E. del R. T. (2021). Relación entre el bullying y la autoestima en adolescentes. Investigación e Innovación: Revista Científica de Enfermería, 1(1), Article 1. https://doi.org/10.33326/27905543.2021.1.1136
13. Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. P. 150
14. Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. P. 150
15. Hañari, J., Masco, M., & Esteves Villanueva, A. R. (2020). Comunicación familiar y autoestima en adolescentes de zona urbana y rural. Revista Innova Educación, 2(3), 446-455.
16. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2021). Metodología de la investigación (10a ed.). México: McGraw-Hill.
17. Hinojosa, L., García-García, P., Jiménez-Martínez, A. A., Gracia-Castillo, G. N., Hinojosa-García, L., García-García, P., Jiménez-Martínez, A. A., & Gracia-Castillo, G. N. (2020). Autoestima y consumo de tabaco en adolescentes de secundaria. Sanus, 5(14). https://doi.org/10.36789/sanus.vi14.180
18. Lloret, D., Morell-Gomis, R., Marzo, J.C. & Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes – GASA. Atención Primaria, 50 (6) 350-358 DOI https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015

19. López, L. M. L., Pantoja, V. M. Á. B., & Miranda, M. A. V. (2020). Correlación entre actividad física y autoestima de escolares adolescentes: Un análisis de tipo trasversal. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 60, Article 60.
20. Manavella, W. A. (2023). Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses. https://repositorio.uai.edu.ar/handle/123456789/1629
21. Martínez, L. (2023). Prevalencia de adicción a los videojuegos en la población adolescente de 13 a 17 años del programa JUVENIMSS de la UMF # 11 del Instituto Mexicano del Seguro Social OOAD Aguascalientes. http://bdigital.dgse.uaa.mx:8080/xmlui/handle/11317/2405
22. Mendoza, J. (2023). Comunicación familiar y autoestima en estudiantes de secundaria de una institución educativa. Ayacucho 2021. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33982
23. Mora, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. Behavioral Psychology/Psicología Conductual, 30(3), 627-639. https://doi.org/10.51668/bp.8322302s
24. Morales, L. V. A., & Salvador, L. S. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. Revista Científica de Ciencias de la Salud, 15(1), Article 1. https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755
25. Ordóñez, M., & Narváez, M. (2020). Autoestima en adolescentes implicados en situaciones de acoso escolar. Maskana, 11(2), 27-33.
26. Organización Panamericana de la Salud. (2023, diciembre 14). Abuso de sustancias—OPS/OMS. Organización Panamericana de la Salud. https://www.paho.org/es/temas/abuso-sustancias.
27. Perales, C. Y. (2021). Aportaciones sobre el autoconcepto y autoestima. Nunca es tarde para aceptarse. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 8(SPE4). https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2823
28. Peralta, B. Y. (2020). Alteraciones neuroanatómicas y neurofisiológicas de la adicción a los videojuegos de internet. https://gredos.usal.es/handle/10366/150077

29. Peralta, L. L., & Torres, M. C. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. CASUS. Revista de Investigación y Casos en Salud, 5(3), Article 3. https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263
30. Portillo, S. A., Caldera Montes, J. F., Sedeño Peralta, K., Zamora Betancourt, M. del R., Reynoso González, O. U., & Pérez Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. Revista Electrónica Educare, 27(3), 1-18.
31. Riva, M. E. M. L., Causo, E. J. V., Gutiérrez, E. R. T., Cabrera, H. G. O., & Meneses, G. D. D. O. (2020). Bullying y autoestima de adolescentes en el nivel secundaria de un colegio público, Lima. Alpha Centauri, 1(2), Article 2. https://doi.org/10.47422/ac.v1i2.13
32. Rosenberg, M. (1965). Society and the adolescent self-image. Princeton, NJ: Princeton University Press.
33. Sánchez-, M. F., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Rodríguez-Ruiz, F., Castellano-García, F., Almodóvar, I., & Haro, G. (2021). Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos. Adicciones, 35(2), Article 2. https://doi.org/10.20882/adicciones.1629
34. Suárez, H. (2019). Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología, Escuela Académico Profesional de Psicología, Universidad Continental, Huancayo, Perú.
35. Suárez, H. A. (2019). Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo—2018. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/7101
36. Tamayo, M. T. (2022). El proceso de la investigación científica. El proceso de la investigación científica (8ª ed.). México: Limusa., 175. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
37. Valencia, J. S. (2022). La dependencia al teléfono celular y su relación con la autoestima en adolescentes [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato/

Facultad de Ciencias de Salud /Carrera de Psicología Clínica]. https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/36838