

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA: FILOSOFÍA Y
TEOLOGÍA



PROGRAMA PERSONALISTA DE REHUMANIZACIÓN ANTE LAS
ADICCIONES TECNOLÓGICAS PARA ADOLESCENTES DE QUINTO
DE SECUNDARIA DE LA I.E. KARL WEISS, CHICLAYO-2021

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR

CINDY MABEL HERRERA MEJÍA

ASESOR

NANCY EMILIA ESTELA SALAZAR

<https://orcid.org/0000-0002-2804-4991>

Chiclayo, 2022

Índice

Resumen	4
Abstract	5
I. INTRODUCCIÓN	6
II. JUSTIFICACIÓN	9
III. OBJETIVOS.....	10
3.1. Objetivo General	10
3.2. Objetivos Específicos	10
IV. MARCO TEÓRICO.....	11
4.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	11
4.2. MARCO CONCEPTUAL	14
4.2.1. ¿Quién es la persona?.....	14
4.2.1.1. Concepción de persona para las corrientes filosófica	14
a. Concepción Clásica.....	14
b. Concepción Medieval.....	15
c. Concepción Moderna.....	15
d. Concepción Contemporánea	16
4.2.2. ¿Quién es la Persona desde la Antropología Personalista?.....	16
a. Definición de Autores Personalistas	17
4.2.3. La Rehumanización Antropológica	17
a. La Humanización.....	17
b. La Deshumanización de la Persona	18
c. La Rehumanización de la Persona	18
d. Teoría de la Rehumanización de las Adicciones	19
4.2.4. Las Adicciones.....	20
a. ¿Qué son las Adicciones?.....	20
b. Teorías entorno a las Adicciones	21
- Teoría de los Procesos Oponentes	21
- Teoría motivacional	21
- Teoría de la sensibilización del incentivo.....	22

c. Clasificación de Adicciones	22
1. Químicas	23
2. Conectiva	23
3. Lúdica	23
4. Social.....	23
d. Las Adicciones tecnológicas	23
1. El internet.....	24
2. Redes Sociales	24
3. Teléfono celular	25
4. Video Juegos y Juegos en línea	25
e. Causas y Consecuencias de la Adicciones	25
f. Las Adicciones tecnológicas en Adolescentes	26
V. MÉTODO	28
5.1. Tipo de Investigación	28
5.2. Diseño de la Investigación.....	28
5.3. Población, muestra y muestreo	28
5.4. Criterio de selección	29
5.5. Métodos, técnicas e instrumentos	29
5.5.1. Técnica de organización de información	30
5.5.2. Técnicas de Campo	30
5.6. Procesamiento de datos	31
5.7. Procedimientos	31
5.8. Operacionalización de variables	32
5.9. Matriz de consistencia	33
5.10. Resultados esperados.....	33
VI. CRONOGRAMA	34
VII. PRESUPUESTO	35
VIII. COLABORADORES	36
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
X. ANEXOS	40

Resumen

A lo largo de los años, el hombre ha buscado diseñar diversas formas de poder mejorar su bienestar, muestra de ello son las tecnologías, trayendo consigo grandes avances para la humanidad, sin embargo, el hombre ha abusado de estas de una forma desmedida, provocado en él comportamientos que lo han hecho caer en actitudes adictivas, causando su deshumanización. Las adicciones tecnológicas han ido incrementando en gran proporción en los últimos años, teniendo como huéspedes principales a los adolescentes, quienes, por estar en la búsqueda constante de su identidad, toman a estas como medio para poder encontrarse. Es por ello, que la rehumanización busca que el hombre llegue a su perfección, superando estas adicciones que se le presentan día a día. En tal sentido, el objetivo de la presente investigación, en respuesta a esta realidad, es elaborar un programa personalista de rehumanización ante las adicciones tecnológicas para adolescentes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo en el año 2021. El tipo de investigación es cuantitativo de nivel descriptivo de diseño transeccional descriptivo, la población estará conformada por 360 estudiantes del 5° grado de la I.E. “Karl Weiss”, a quienes se les aplicará un cuestionario titulado “Cuestionario sobre la Adicción a la Tecnología”. Con esto se espera identificar la problemática entorno a las adicciones tecnológicas y poder así diseñar un programa educativo de rehumanización de estas adicciones. En definitiva, esta investigación será de gran impacto para futuras investigaciones entorno a la rehumanización de las adicciones tecnológicas.

Palabras claves: Persona Humana, Adicciones tecnológicas, Rehumanización, Personalismo

Abstract

Throughout the years, man has sought to design various ways to improve his well-being, an example of this are technologies, bringing great advances for humanity, however, man has abused these in an excessive way, provoked in him behaviors that have made him fall into addictive attitudes, causing his dehumanization. Technological addictions have been increasing in great proportion in recent years, having adolescents as their main guests, who, being in constant search of their identity, take these as a means to find themselves. That is why rehumanization seeks for man to reach his perfection, overcoming these addictions that are presented to him every day. In this sense, the objective of this research, in response to this reality, is to develop a personal program of rehumanization in the face of technological addictions for adolescents in the fifth year of secondary school of the I.E. Karl Weiss from Chiclayo in 2021. The type of research is quantitative with a descriptive level of descriptive transectional design, the population will be made up of 360 students of the 5th grade of the I.E. "Karl Weiss", who will be administered a questionnaire entitled "Questionnaire on Addiction to Technology". With this, it is expected to identify the problems surrounding technological addictions and thus be able to design an educational program to rehumanize these addictions. Ultimately, this research will be of great impact for future research on the rehumanization of technological addictions.

Keywords: Human Person, Technological addictions, Rehumanization, Personalism

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los últimos años, el aumento de la tecnología ha tenido un gran impacto en nuestra sociedad, especialmente en los jóvenes y niños, provocando un cambio importante en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad misma. Estos cambios han traído muchos avances a temas de investigación y educación, pero al mismo tiempo han generado en los adolescentes un alto grado de dependencia, o como se lo denomina ahora, “adicciones”.

Según la Real Academia Española (RAE) (2020) define a las adicciones como la “dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico”; teniendo en cuenta esta definición, el panorama actual de las adicciones en los adolescentes se visualiza en un sin número de acciones que realizan con el fin de poder satisfacer sus placeres, provocando en ellos una deshumanización.

La antropología personalista, nos enseña que el ser humano por ser libre e inteligente es quien se autodetermina así mismo, en consecuencia, él es el único responsable de su humanización o deshumanización. Por otro lado, también nos hace ver que cuando el hombre no encuentra su verdadero sentido al que está llamado, intenta llenar su vacío existencial, recurriendo a fuentes placenteras que no hacen más que constituir bienes aparentes y que a la larga generan mayor vacío y deshumanización, buen ejemplo de ello constituyen las adicciones tecnológicas.

Sin embargo, la antropología personalista también nos muestra el camino que conduce, desde la deshumanización hacia la rehumanización. Pero teniendo como centro el querer libre de la persona, solo cuando ello ocurre, el amor y esperanza son los compañeros inseparables en este proceso rehumanizar.

Las personas que manifiestan actitudes adictas de cualquier índole experimentan las siguientes características: encerrada por lo general en sí misma, con carencias de amor y expresión de afectos, ansiedad, vacío existencial, pérdida de sentido, dependencia emocional, voluntad débil y sometida a los condicionamientos, quien encuentra un motivo en las adicciones para justificar sus carencias, aunque no por ello pierda su dignidad ontológica, la dignidad de su ser.

Razón tiene Cañas (2004) cuando al respecto dice: “la persona adicta no es el sujeto y mucho menos el objeto, ni el individuo, ni el paciente, ni el usuario, tal como se trata en el plano

coloquial, sino es mucho más que eso, la persona adicta, ante todo y antes que adicta es persona” (p.70). Es por ello, que a través de esto observamos que las adicciones provocan una despersonalización, ya que hace que la persona caiga en un vacío existencial que la vuelve esclava de ellas. Esto sucede con mayor frecuencia en las personas jóvenes, por ser ellos quienes encuentran en una constante búsqueda de identidad, que los vuelve vulnerables a cualquier adicción, siendo una de ellas las tecnológicas.

Fontemachi (2014), menciona que “Las adicciones tecnológicas forman parte de las consideradas adicciones no tóxicas y hacen referencia a los procesos de dependencia que pueden aparecer por el uso excesivo e inapropiado de instrumentos como Internet, el celular o los videojuegos”. (p. 21), pero lo que realmente no se está considerando es el hecho del incremento diario que las tecnologías al día a día de las personas, volviéndose indispensables para su desarrollo, encadenándola su vida o mejor dicho sumiéndola a una simple pantalla.

Esta problemática se puede constatar a través de algunos estudios realizados en torno a las actitudes de adolescentes y jóvenes, con datos estadísticos alarmantes, que se presentan a nivel mundial; la Fundación Mapfre (2020) en España, sobre “La detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes”, indica que en torno al 2,5% de los adolescentes presenta adicción al juego online y un 5% a las redes sociales y al teléfono móvil. Además, el documento advierte que el 15% de los jóvenes usan las redes sociales "de forma excesiva". En esta misma línea, un reciente estudio realizado en Argentina a través de las investigaciones de Kids OnLine (Paolini y Ravalli, 2016), mostro que el 51 % de los adolescentes manifiestan conectarse a internet todo el tiempo, el 20% más de una vez por día y el 16% más de una vez por hora, dentro de la investigación, los adolescentes hicieron alusión a que la expresión “estar conectados” significa permanencia, mientras que “ponerse a hacer algo en Internet” implica un lugar y momento específico.

Así mismo esta realidad no es ajena de nuestro ámbito nacional, en el Perú, según un estudio realizado Milla y Rojas (2018), encontró que el 28% de estudiantes de una institución educativa de secundaria en Lima presentaban un “nivel grave de ciberadicción a las redes sociales y a los videojuegos online”, y esta es una situación que preocupa y alarma, toda vez que el abuso de la tecnología (televisor, computadora, celular o Tablet) trae consigo consecuencias negativas para la salud física y psicológica para la persona, como en el caso de los adolescentes. Así mismo, el INEI (2021) indicó que, el 75,8% de la población femenina y el 74,4% de la población masculina accedieron a Internet mediante teléfono celular, aumento significativo en 11,4 y 18,1 puntos porcentuales, respectivamente; en comparación con el

primer trimestre del año 2019

Esta realidad no se escapa del ámbito local, donde a través de una investigación, realizada por Lluén, La Cruz y Torres (2015) a colegios estatales del distrito de Chiclayo, donde participaron 800 alumnos donde se dejó en evidencia que 780 alumnos (97%) usaban Internet, de los cuales 68 (8,5%) de ellos evidenciaron adicción a internet, esto con más frecuencia entre los 15-19 años; por otro lado 206 alumnos (25,7%) se encontraban propensos a adquirir adicción a Internet. Los resultados mostraron una mayor frecuencia de adicción a Internet en hombres (61,76%), que en comparación con las mujeres (38,24%). El estudio muestra que la adicción a las tecnologías es un problema social que va incrementando en gran medida.

De lo analizado se desprende que las adicciones en todo caso no se deben tratar solo desde un ámbito psicológico o psiquiátrico, sino sobre todo desde una antropología personalista existencial que tenga que ver con las cuestiones últimas del sentido. En esta línea va enfocada la problemática de nuestro trabajo de investigación, cuya pregunta la formulamos de la siguiente manera: ¿Cómo elaborar un programa personalista de rehumanización ante las adicciones tecnológicas para adolescentes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo en el año 2021?

II. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se justifica en su relevancia teórica, ya que actualmente, nos encontramos ante una problemática alarmante con respecto a las adicciones tecnológicas por parte de los adolescentes, así como la falta de investigaciones relacionadas a la rehumanización de esta, es así que parte de una visión antropológica de la persona humana, para poder superar el fenómeno de las adicciones y centrarnos en su rehumanización, teniendo en cuenta el valor que posee por ser persona, así como profundizar en la pérdida del sentido que provocan dichas adicciones tecnológicas en los adolescentes, es por ello que a través de esta investigación, vemos la necesidad de una rehumanización desde una visión personalista; así mismo también tiene una relevancia práctica, ya que busca proporcionar a los padres de familia y docentes un programa didáctico, debidamente fundamentado para que puedan ayudar a los adolescentes a encontrar el sentido, previniendo que caigan en conductas adictivas y perjudiciales para su desarrollo personal, además con los resultados que se obtengan, se podrán plantear más investigaciones referente al tema. También tiene una justificación metodológica en cuanto que se buscará adaptar un instrumento de investigación, el cual puede ser utilizado en otras investigaciones, aplicándose a otras situaciones similares, con el fin de generalizar los resultados.

III. OBJETIVOS

Con el fin de alcanzar nuestros propósitos en la presente investigación, nos hemos formulado los siguientes objetivos:

3.1. Objetivo General

- Elaborar un programa personalista de rehumanización ante las adicciones tecnológicas para adolescentes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo en el año 2021.

3.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de adicción tecnológica en los adolescentes de quinto grado de secundaria de la I.E. Karl Weiss.
- Identificar los problemas entorno a las adicciones tecnológicas en los adolescentes de quinto grado de secundaria de la I.E. Karl Weiss.
- Analizar el fundamento antropológico-filosófico de la rehumanización de las personas que han caído en las adicciones tecnológicas.
- Diseñar talleres de rehumanización para superar las adicciones tecnológicas en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss.

IV. MARCO TEÓRICO

Siguiendo a Bernal (2010), se considera al marco teórico como la fundamentación que da sustento a la investigación que va a realizarse, el cual debe tener en cuenta en su proceso las principales escuelas, enfoques o teorías existentes sobre el tema objeto de estudio. Es así como, el marco teórico elaborado ha ofrecido el sustento pertinente, en la medida en que se ha recogido y seleccionado minuciosamente una recopilación de antecedentes, investigaciones previas y consideraciones teóricas.

4.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

Habiendo revisado virtualmente la bibliografía existente en torno al trabajo de investigación debemos manifestar que, debido a los temas nuevos, en orden a rehumanización y adicciones tecnológicas, no hemos encontrado fuentes abundantes sobre ello. Sin embargo, anotamos algunas investigaciones que están muy relacionadas a la investigación y nos servirán de basa para nuestro estudio.

Pinargote y Cevallos (2020), en su artículo científico titulado “El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa”, publicado en la revista científica *El dominio de las Ciencias* menciona que el uso de las nuevas tecnologías en la educación ha revolucionado la enseñanza, que la han convertido en una necesidad, pero también que es innegable el mal uso de estas tecnologías que llevan a trastornos de los usuarios. Las investigadoras concluyeron que existe una laguna en la investigación sobre las consecuencias del uso y abuso de las nuevas tecnologías en la educación en todos los niveles de enseñanza con predominio del continente americano y que hay un largo camino por recorrer en el conocimiento y tipificación de esta nueva patología.

Esta investigación guarda relación con el trabajo que se está realizando, ya que ambas tratan de mostrar como la problemática con respecto a las adicciones tecnológicas está incrementando cada vez más, así como el hecho de buscar el cuidado de la salud mental, lo cual se puede hacer a través de un programa personalista de rehumanización de las Adicciones.

Así mismo, Barrero y Ramírez (2015), en su tesis para obtener el título de licenciado en Comunicación Social, titulada “Adicción a la tecnología, camino a la soledad”, presentada en la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia, llegan a la conclusión que el manejo de la tecnología no debe llegar al punto donde se pierde la libertad y caer en la

dependencia, ya que una vida enfocada solamente al celular, computador, televisor, juegos y redes sociales, ya que nos privamos de otras cosas como ir a al cine, hacer deporte, ir a la universidad, compartir con amigos de la vida real en la que es indispensable interactuar con personas de forma presencial sin sumergirse por completo en el mundo virtual. También se determinó que el uso actual de tecnologías y redes sociales es fundamental, pues estamos ante una nueva clase de adicción que como cualquier otra necesita tratamiento en caso de presentarse. Por último, se determinó que las personas que hacen un uso inadecuado de la tecnología experimentan una descomposición de las relaciones interpersonales, que les genera aislamiento y probablemente una adicción.

La investigación nos sirve como referente para la presente investigación, ya que nos muestra como la persona poco a poco llega a la soledad que producen las adicciones tecnológicas, es decir, que nos da el panorama de las consecuencias que pueden causar el uso desmedido de las tecnologías a la vida; además, de la importancia de contribuir a la prevención de estas adicciones en los adolescentes desde la familia y colegios. La diferencia radicó en que este trabajo se refiere más a un ámbito educativo-psicológico, no desde un punto de vista antropológico, que busque la rehumanización de la persona.

Por otro lado, Sánchez y Torres (2020), en su tesis para obtener la segunda especialización, realizada en Huancavelica sobre “Nivel de adicción tecnológica en los estudiantes de 5° grado de secundaria en una I.E. de Jauja – Junín”, presentada en la Universidad Nacional de Huancavelica, menciona que es importante realizar investigaciones sobre las adicciones tecnológicas, ya que el aumento de las tecnologías puede provocar cambios no solo personales, sino sociales en los adolescentes. La investigación es de tipo descriptivo. Estuvo compuesta por

235 (123 hombre y 112 mujeres) estudiantes de entre 15 y 17 años. Los resultados obtenidos muestran un nivel moderado de adicción tecnológica en los adolescentes, con 43.55%. El investigador recomienda realizar más investigaciones relacionadas a las adicciones tecnológicas, así como el trabajo conjunto de los agentes educativos para evitar problemas mayores en un futuro. Se concluye que, el estudio realizado sirvió de indicativo sobre la necesidad de incrementar un programa de rehumanización de las adicciones tecnológicas desde la antropología personalista.

En ese sentido, la presente investigación guarda relación con la anterior mencionada en que ambas tienen como variable de estudio las adicciones tecnológicas, lo cual deja claro la actualidad del problema. Además, se plantean que la prevención de las adicciones tecnológicas

involucra a los padres y es por ello la necesidad del compromiso que estos deben tener con sus hijos, sin embargo, es importante constatar la necesidad de una antropología personalista, centrada en la persona que ayude a comprender su humanización o deshumanización frente a las adicciones tecnológicas, para así poder abordar el problema. Por último, la población de estudio nos muestra una igualdad entre las edades de los participantes que busca la presente investigación.

Por otro lado, Milla y Rojas (2018). En su tesis titulada “Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos”, realizada en Lima, para obtener la Licenciatura en Ciencias Sociales en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en Lima. La investigación fue realizada a 544 estudiantes, a las cuales se le aplicó un cuestionario para medir el nivel de ciberadicción que poseían y con el cual las investigadoras concluyeron que, con respecto a la ciberadicción a las redes sociales y a los videojuegos online, que el 49% de los estudiantes muestran un nivel leve, el 28% referencian un nivel grave y el 23% tienen un nivel normal. También se encontró que, en cuanto a la adicción de las redes sociales, el 24% de los estudiantes tienen un nivel grave, el 59% tiene un nivel leve y el 17% tiene un nivel normal. Asimismo, se encontró que, en cuanto a la adicción de los videojuegos online, el 21% de los estudiantes tienen un nivel grave, el 42% tiene un nivel leve y el 37% tiene un nivel normal. Además, se encontró que, en cuanto al rendimiento académico, un 6% de estudiantes presentan un nivel deficiente, el 38% un nivel regular, el 40% un nivel bueno y el 17% un nivel muy bueno. Por último, se determinó que la ciberadicción se relaciona de manera significativa con el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria del mencionado colegio.

Es así que esta investigación guarda relación con la investigación planteada, ya que nos permite reconocer la necesidad de fomentar en los adolescentes una formación personalista, que nos muestre el camino a la rehumanización, ya que la pérdida del sentido, lleva muchas veces a que el adolescente se despersonalice, provocando que se vuelva esclava de las adicciones a su alrededor, como son las tecnológicas; así mismo es importante que se fundamente en una base antropológica que la haga redireccionar su propósito.

Por su parte Cañas (2004) en su artículo titulado “La persona adicta y los fundamentos antropológicos de su rehumanización”, publicado en la revista Proyecto Hombre, nos presenta una visión antropológica de la persona, que hace posible superar el fenómeno de su rehumanización posterior. Esta investigación nos permitirá tener un conocimiento amplio

sobre la rehumanización, así como los conceptos claros que buscamos. Este antecedente guarda relación con la presente investigación, en el sentido de poder tomar las definiciones claves de rehumanización y deshumanización desde la Antropología Personalista.

Por último, también Cañas (2010) en su artículo titulado “De la deshumanización a la rehumanización (El reto de volver a ser persona)”, publicado en la revista Pensamiento y Cultura, expresa que la deshumanización, está ligada a la pérdida del sentido, por lo cual la recuperación del sentido de la vida coincide con un proceso de rehumanización. Este artículo nos da una visión clara de la deshumanización de la persona a lo largo de la historia, provocado por sucesos violentos y como a pesar de todo ello busca poder salir ello y sanar, rehumanizarse. Este antecedente nos permitirá tener una apertura a como la persona a lo largo de la historia ha buscado humanizarse y llegar al fenómeno de la rehumanización como tarea esperanzadora para la reconstrucción de las personas deshumanizadas.

4.2. MARCO CONCEPTUAL

4.2.1. ¿Quién es la persona?

La persona se ha ido definiendo de distintas formas, en conveniencia de lo que cada uno quiere, para así poder actuar de la forma que consideren correcta. La Real Academia Española (RAE) (2020) define a la persona como individuo de la especie humana, dotado de racionalidad y voluntad, que lo hace distinta y único de los demás seres existentes.

4.2.1.1. Concepción de persona para las corrientes filosófica

A lo largo de la historia, muchos pensadores han ido definiendo a la persona, cada uno con las ideas que primaban en su época, haciendo reflexiones como las que se presentan a continuación:

a. Concepción Clásica

No existe una posición clara del origen del concepto “persona”, pero en la Grecia antigua, provenía del término griego “prosopon”, que era la máscara que usaban los actores en sus representaciones teatrales.

Betancur (2010), afirma que “persona era la máscara a través de la cual resonaba la voz y que, según su forma, tenía cierta manera de resonancia ligada al sentido de la expresión que

se esperaba lograr, que bien podía ser de miedo, tristeza o alegría” (p. 130). Es preciso decir que la persona se veía como aquella que asumía un papel o un rol en la sociedad, es importante aclarar que, a través de esta precisión, se puede decir que la persona es dueña de sus acciones, protagonista de su vida, por ende, es más que una sola máscara.

b. Concepción Medieval

En la edad media pensadores como Boecio, guiado por la filosofía aristotélica da una definición más precisa del término persona, como “Substancia individual de naturaleza racional”. Es por ello, que se puede decir que la persona, es aquella substancia que existe en sí misma, es decir, que subsiste y no depende de otro para existir, además se afirma que no existe en otro. Esta definición posteriormente será tomada como base por los pensadores medievales.

Por otro lado, Santo Tomás de Aquino citado por Betancur (2010, p 132), toma esta definición y profundiza más, mencionando que, “los individuos de naturaleza racional poseen, entre las substancias primeras, un nombre que las distingue de todas: el nombre persona”, entonces afirmará que la persona es el individuo que goza de razón y voluntad, que la hace capaz de actuar por sí mismo. Es por ello, que puede elegir libremente lo que le perfecciona o despersonaliza según las acciones que realice.

c. Concepción Moderna

Gracias a la concepción medieval de persona, la edad moderna estuvo repleta de pensadores que trataron de dar respuesta a la definición de persona, algunos centrándose en la individualidad, que posteriormente la convirtieron en una ideología.

Pensadores como Descartes considera que la persona pasa a ser el Yo, al cual lo convierte en el fundamento del conocimiento y del mundo; si bien este “fundamento no es un Yo personal, ni individual, y mucho menos concreto, sí busca que cada uno lleve a la duda todo conocimiento hasta llegar al yo pienso” como verdad indubitable” (Betancur 2010, p. 135)

Teniendo esta aproximación de Descartes, es que podemos ver que, en la edad moderna, se indagará más en una afirmación ideológica del individuo, que, en una definición como tal, ya que se tendrá al hombre como fundamento de la realidad, es decir de la organización política, social y de una valoración moral.

Teniendo en cuenta todo esto, más los aportes de Descartes, otro pensador que buscaba

una definición clara de “persona” fue Locke (1982), el cual, en su “Ensayo sobre el entendimiento humano”, menciona que, la persona es “un ser pensante inteligente dotado de razón y de reflexión, y que puede considerarse a sí mismo como el mismo, como una misma cosa pensante en diferentes tiempos y lugares; lo que tan sólo hace en virtud de su tener conciencia, que es algo inseparable del pensamiento” (p. 318). Locke afirma que la persona es “un ser inteligente y con conciencia de sí mismo”, es decir que reconoce su individualidad, a pesar de los cambios accidentales que este pueda sufrir.

Es así como, en la edad moderna, se tiene a la persona más como un individuo pensante, consciente de sí mismo e inseparable de su pensamiento.

d. Concepción Contemporánea

En la filosofía contemporánea pensadores como Scheler, da un sentido distinto al planteado de personas, que el dado por los pensadores modernos, ya que él ve a la persona como aquella que actúa, no está determinado por una causa, ni por herencia, ni del carácter, ni al mundo que le rodea, sino por sí mismo; para él la persona es un valor supremo, la cúspide que se puede alcanzar (Zavala 2010, p. 299). Así mismo es necesario precisar que para Scheler la persona se hace al hacer sus valores, y llegar a ser persona es un logro del hombre, el cual no solamente se alcanza con la razón. Por otro lado, Bueno (1963) menciona que “la persona es la dignificación de los componentes del ser humano, es decir, la sublimación de los valores que constituyen la esencia del ser humano” (p. 91). Es por eso, que no solamente se verá a la persona como simple ser racional, sino que este posee valores que la dignifican y la hacen capaz de poder tomar decisiones en razón de ello.

Es así como podemos ver que a lo largo de la historia la persona ha ido teniendo distintas concepciones, pasando de solo ser considerada como una máscara de actor, hasta un ser con razón, voluntad y valores que son la esencia de su ser.

4.2.2. ¿Quién es la Persona desde la Antropología Personalista?

La antropología personalista, guiada por las concepciones de las distintas corrientes filosóficas, trata de dar respuesta más profunda y consistente de lo que es la persona, es así como muestra, que el ser humano, por ser libre e independiente, es él quien se determina, teniendo en cuenta esta afirmación, varios pensadores personalistas expresan de forma más concreta esta idea, en el afán de hacer entendible la amplitud de la persona.

a. Definición de Autores Personalistas

En el pensamiento de Emmanuel Mounier, según León (2015) la persona es aquella que está dotada de “singularidad, autonomía, apertura y trascendencia” (p. 183), Mounier nos muestra una complejidad de la persona, ya que no solo remite al ámbito racional, sino que la explora a un conjunto de dimensiones que la elevan a un nivel más amplio y profundo, teniéndola como única entre todos los seres, con una trascendencia, que la hace salir de sí misma, comprenderse, asumir su destino, capaz de sentir dolor y alegría, así como tener esa fidelidad personal, o como él lo menciona una fidelidad creadora.

Teniendo en cuenta todo esto que expresa Mounier, vemos la profundidad de la persona; así mismo Maritain sigue esa línea de Mounier, teniendo a la persona, como alguien compleja y unitaria a la vez, Moreno (1987) citado por Díaz (2006) , menciona que, “el hombre en su esencialidad es, por un aspecto de su ser, una persona, y por otro es un individuo” (p. 7); así mismo resalta que la persona es más que solo espíritu, sino también materia, y que la individualidad radica, en la naturaleza material del hombre, mi “Yo” es un “Yo corpóreo”, que tiene materia y no es un sujeto espiritual. Es así, que somos personas en cuanto somos espíritu y cuerpo, no sólo espíritu.

Así mismo en palabras de Karol Wojtyła (1978):

“La persona es un bien que no va de acuerdo con la utilización, puesto que no puede ser tratado como un objeto de placer, por lo tanto, como un medio. La persona es un bien tal que solo el amor puede dictar la actitud apropiada y valedera respecto de ella” (p.28).

Wojtyła, nos muestra que la persona es más que un medio o un objeto de placer, sino que posee un bien que la hace única, así mismo podemos ver que está ligada con el amor, que la hace capaz de tener dignidad. La persona por ser fin en sí misma, posee valor absoluto, que la hace única e irrepetible de otros, con virtudes y defectos que la perfeccionan y la hacen capaz de trascender.

4.2.3. La Rehumanización Antropológica

a. La Humanización

La humanización es una de las principales vías para la rehumanización, es un el punto de partida para poder buscar el verdadero sentido a nuestra existencia. La humanización de la persona como menciona Cañas (2010), nos va a permitir, “recuperar el sentido de la vida y

el sentido de la realidad será la condición sin la cual la persona no podrá salir de la deshumanización” (p. 76).

Siguiendo con Cañas (2010), menciona que, “el ser humano puede pasar de la deshumanización a la rehumanización, de la desesperación a la esperanza”, esto con el fin de alcanzar su plenitud existencial, ya que busca que este se humanice, es decir, que vuelva a ser persona, ya que muchas veces la pierde al caer en vacíos que la llevan a vicios, que la esclavizan, es por ello, que es importante volver a humanizarse, es decir volver a nacer.

b. La Deshumanización de la Persona

La persona a lo largo de la historia ha ido deshumanizándose, acontecimientos como la primera y segunda guerra mundial, han dejado ver la brutalidad que puede provocar el hombre. Las acciones violentas del siglo pasado han dejado una huella muy honda en el hombre, que lo llevaron a caer en un pesimismo, del cual solo salían a través de vicios (drogas, alcohol, sexo, etc.). Estos actos, hacen que el hombre pierda su humanidad, hundiéndolo en un vacío, el cual muchas veces provoca su despersonalización o mejor dicho su deshumanización.

Así mismo, no solo los actos violentos provocan esto en el hombre, Viktor Frankl (1987), en su libro “*El Hombre doliente: fundamentos de antropológicos de la psicoterapia*”, asocia la deshumanización a la sexualidad humana, y menciona que esta se deshumaniza cuando queda degradada en simple medio para la obtención de placer (p. 48); es así, que vemos, como el hombre solo busca satisfacer sus placeres, que lo adormecen temporalmente del sufrimiento que lo aqueja, pierde su fin y se vuelve un medio.

Aun así, el hombre siempre buscará una manera de volver a ser humano, de rehumanizarse, es decir de encontrar el sentido a su vida y mejorar poco a poco.

c. La Rehumanización de la Persona

Según Cañas (2010), menciona que “los fundamentos teóricos de la rehumanización se encuentran dispersos en la mayoría de las corrientes filosóficas y psicológicas humanistas del siglo XX”. Aun así, la rehumanización en el ser humano como concepto lo podemos encontrar en palabras de Frankl, como:

“El ser humano no es un objeto más entre otros; las cosas se determinan unas a otras, pero el hombre, en última instancia, es su propio determinante. Lo que alcance a ser — considerando las limitaciones de su capacidad y su entorno— tiene que construirlo él mismo” (p. 107)

Es así, que vemos a la rehumanización, como esa apertura a que el hombre se encuentre a sí mismo, y se reconstruya, para así dejar de verlo como un objeto de placer, sino como un fin.

Así mismo la rehumanización, va asociado al concepto de esperanza, la cual llega a convertirse en la realidad de la vida de las personas, y es a través de esta, llegan a superar todos sus vicios y adicciones, volviéndola parte de su vida que las hace seguir adelante.

d. Teoría de la Rehumanización de las Adicciones

El hombre es capaz de autodefinirse, y es por ello, que él puede lograr su rehumanización, las adicciones, se adhieren a la persona de una forma muy silenciosa y la vuelven esclava de ellas; estas están en varias formas en la sociedad, es por ello, que es importante tener una Antropología Rehumanizadora, que busque, que el hombre llegue a su perfección, superando estas adicciones que se le presentan día a día.

Según Cañas (2010), lo primero que se encuentra en una persona adicta, es propiamente un mundo adictivo, que la hace perder la conciencia de la realidad interna y externa. “La persona adicta va profundizando en el círculo vacío existencial – adicción – deshumanización” (p. 73), empezando siempre por la frustración que tiene la persona al no poder lograr algo, o simplemente al no encontrar el sentido de su vida.

Enfocar las adicciones en la Teoría Rehumanizadora, como menciona Cañas (2010), nos permite ver que “la persona adicta tiene más participación en su destino de lo que a simple vista pueda parecer, y precisamente por aquí comenzará su salvación” (p. 72), es decir que tiene muchas ganas de salir a delante y rehumanizarse.

Así mismo es importante ver que la persona adicta antes que adicta es persona, es decir que posee dignidad, por lo cual es ella la que se define, no es distinta de las demás personas no adictas, por ello, se debe rehumanizar y no rehabilitar, ya que la rehabilitación es solo el abandono de las sustancias que dañan a la persona, más la rehumanización, busca que la persona transforme el sentido de su vida como tal.

Es por ello, que uno de los momentos más importantes de la rehumanización, es cuando la persona adicta toma conciencia de que tiene dignidad, y reflexione desde su autoconocimiento. Con ello, la persona, se deshace de las cadenas que le atan a las conductas adictivas y negativas, que la conducen de nuevo a recaer en ellas. Es por ello, que Cañas (2010) menciona que, “las personas en vías de rehumanizarse se autoayudan mediante la

vivencia de su verdad existencial a través de la libertad, la comunicación, la afectividad y los valores humanos que pueden dar sentido a su existencia” (p.73).

Es por ello, que la rehumanización de las adicciones se apoya en voluntad del hombre, así como en la búsqueda del sentido, que lo guie hacia el encuentro consigo mismo, que le permita reconstruirse; todo esto es posible también, gracias a la esperanza, pues la persona adicta mientras vive su adicción, se encuentra en la desesperanza, ya que solo vive para sus adicciones, y pierde la felicidad de su vida, se apaga poco a poco. Es por eso, que la esperanza cumple un papel muy importante en la reconstrucción del adicto.

La esperanza será esa satisfacción que la persona tendrá, cuando pase de ser un objeto a una persona quizás por primera vez en su vida. Cañas expresa este cambio, como una autentica “conversión existencial”, la cual implica reorientar su vida, desde el encuentro consigo mismo. “El camino de la rehumanización siempre responderá a una necesidad de cambio profundo de mentalidad, porque todas las personas podemos volver a nacer” (Cañas, 2010 p.78).

4.2.4. Las Adicciones

a. ¿Qué son las Adicciones?

En la actualidad hablar de adicciones es algo muy común, ya que estas conductas se han vuelto tan normales, que no se le da importancia necesaria. Aun así, buscando una definición clara de lo que son, la Organización mundial de la Salud, define a las adicciones, como, “toda sustancia que introducida en un organismo puede modificar una o más funciones de éste, capaz de generar dependencia caracterizada por la pulsión a tomar la sustancia de un modo continuado o periódico, a fin de obtener sus efectos y, a veces, de evitar el malestar de su falta” (OMS 1975, p.14). Por ello las adicciones, no son algo que se debe tomar a la ligera, ya que estas son conductas que destruyen al hombre.

Así mismo, siguiendo a Jaime Funes (1988) citado por Rodríguez (2018), entiende a las adicciones como:

“Cualquiera de las múltiples sustancias que el hombre ha usado, usa o inventará a lo largo de los siglos, con capacidad para modificar las funciones del organismo vivo que tienen que ver con su conducta, su juicio, su comportamiento, su percepción o su estado de ánimo” (FAD, 1997, p.15).

Uno de los mayores problemas que tiene las adicciones, no son los efectos que se encuentran a corto plazo, sino los que producen a mediano y largo plazo, ya que tiende a degenerar a la persona, hasta el punto de que pierde su humanidad, y se olvida de sí mismo.

Las adicciones no solo se reducen a las drogas, sino que es un concepto mucho más amplio y real de lo que parece, y todas tienen un objetivo en común, deshumanizar a la persona y encadenarla al abandono.

b. Teorías entorno a las Adicciones

Dentro de las distintas teorías que se generan en razón a las adicciones, hay tres que son las más importantes dentro del ámbito de la investigación

- Teoría de los Procesos Oponentes

La teoría de los procesos oponentes de Solomon y Corbit (1978), parte de la base de que el cerebro contiene diferentes mecanismos de control, es por eso, que explican cómo es el proceso que sigue una respuesta afectiva ante un estímulo, tanto aversivo como placentero, desde su aparición hasta su desaparición. Así mismo, Koob y Le Moal, (2005) aplicaron la teoría de los procesos oponentes a los cuadros de adicción a drogas. En esta proponían dos procesos totalmente opuestos, donde la suma de ambos determinaba el estado afectivo del adicto en un determinado momento, Rodríguez (2006), explica que para que se de este proceso, “en primer lugar, tras el consumo de una droga se activa un proceso emocional relacionado con la intensidad, la calidad y la duración del estímulo reforzante, posteriormente y como consecuencia, se dispara un proceso negativo, opuesto a la inicial, normalmente de naturaleza fisiológica” (p. 17).

Así mismo cuando el efecto de este proceso termine, la persona, quedará con una insatisfacción, ya que tendrá pérdida de euforia o cualquier tipo de reacción que la droga haya causado en su sistema, buscando con ello volver a sentirlo y volviéndose con el tiempo en un adicto.

- Teoría motivacional

Esta teoría explica la adicción de a través de una “Espiral de desregulación del sistema de recompensa cerebral”, la cual propone “el desarrollo de una adaptación alostática de los sistemas motivacionales del cerebro para explicar los cambios asociados al proceso

adictivo y se encuentra basada en la teoría de los procesos oponentes anteriormente descrita” (Rodríguez, 2006; p. 18). Según este modelo, existen tres estados principales que son:

1. La preocupación por conseguir la droga
2. La intoxicación o efecto agudo de la droga
3. La abstinencia asociada a un estado emocional negativo.

El primer estado está estrechamente relacionado con la necesidad de adquirir con desesperación la droga, esto se le puede asociar con el síndrome de abstinencia, el segundo estado, es el consumo activo de la droga y pasar por todos los efectos que esta causa en la persona, por último, la tercera fase es la disminución de la intoxicación causada por la droga, provocando sensaciones negativas en la persona, y creando una necesidad de realizarlo nuevamente.

Por otro lado, la alostasis, es el conjunto de procesos neuro adaptativos del Sistema Nervio Central, que se busca mantener el equilibrio tras la alteración de la homeostasis en el sistema de recompensa cerebral, debido al consumo de droga (Koob y Le Moal, 2001).

Esta teoría es una de las más acertadas respecto a las adicciones, ya que describe de forma concreta como es que la persona vive el proceso del consumo y liberación de su adicción.

- **Teoría de la sensibilización del incentivo**

El término “sensibilización” es utilizado en farmacología para expresar el aumento del efecto de una droga tras su administración repetida. (Rodríguez 2006), esta teoría desarrolla por Robinson y Berridge (1993), separa en dos conceptos la asociación entre el valor incentivo de la droga y el efecto placentero o hedónico, ya que es ahí donde observaremos que, con la sensibilización, la droga se manifiesta de forma expectativa, provocando satisfacción en la persona. Esta teoría deja en descubierto que la persona adicta es propensa a volver a recaer en su adicción.

c. Clasificación de Adicciones

Según Nizama (2015), éstas son:

1. Químicas

- Legales: Alcohol, nicotina, psicofármacos, ketamina, cafeína.
- Ilegales: Pasta básica de cocaína (PBC), cocaína, crack, marihuana, opio, heroína, éxtasis, gammahidroxibutirato (GHB), dietilamida de ácido lisérgico (LSD)
- Sustancias industriales: inhalables (solventes, pegamentos, combustibles).
- Sustancias folklóricas: San Pedro, ayahuasca, floripondio

2. Conectiva

- Videojuegos, redes sociales y navegación en Internet, las nuevas tecnologías

3. Lúdica

- Juego de apuestas o de azar: casinos, tragamonedas, bingo, hípica, billar.

4. Social

- Teleadicción, velocidad (vehículos), música estridente, trabajo, poder, pareja, sexo, dinero, actividades de alto riesgo

d. Las Adicciones tecnológicas

Las adicciones tecnológicas según Fontemachi (2014), “forman parte de las consideradas adicciones no tóxicas y hacen referencia a los procesos de dependencia que pueden aparecer por el uso excesivo e inapropiado de instrumentos como Internet, el celular o los videojuegos” (p. 21).

Así mismo, las adicciones tecnológicas en el pasado no era un tema muy tratado por los investigadores, ya que solo lo toman como etapas que pasa la persona, pero en la actualidad se está dando mayor realce a este tema, ya que algunos psicólogos han observado síntomas psíquicos que presentan algunas personas que pasan un tiempo considerable conectadas al celular, internet, y lo que este ofrece.

Sin embargo, a pesar de esta preocupación, no es un tema de relevancia, ya que se consideran a las tecnologías como parte del día a día de la persona, y por ende no tienen esa magnitud,

como las drogas. Aun así, es importante mencionar algunas herramientas tecnológicas que en la actualidad están teniendo mayor realce:

1. El internet

Internet puede definirse como una red de redes, en el cual se comparten datos y recursos, que sirven para poder encontrar información de ayuda, para investigaciones y al mismo tiempo educativa, se puede usar en una gran variedad de dispositivos electrónicos, para compartir datos y recursos, aun así, el uso excesivo que le podemos dar puede provocar una adicción. Young (1996), menciona que “la adicción a Internet es un deterioro en el control de su uso que se manifiesta como un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos”. Es decir, la persona con adicción al internet realiza un uso excesivo de este, lo que le genera una distorsión de sus objetivos personales, familiares y/o profesionales.

2. Redes Sociales

Las redes sociales hoy en día han ocupado un lugar muy importante en nuestra vida, ya que es nuestra puerta de conexión con el mundo entero, es lo primero que revisamos al levantarnos por la mañana; aplicaciones como Facebook, Messenger, WhatsApp, Instagram y Twitter, rigen nuestra vida, ya que se han convertido en el centro de nuestras vidas, y nosotros giramos alrededor de ellas.

Estas aplicaciones, son de libre acceso, y cumple en su mayoría con los mismos objetivos, que es el tener “conectadas” a las personas entre sí, pero si no se utilizan de una forma adecuada, provoca una dependencia, causando en la persona un aislamiento social personalizado, ira, mal humor, agresividad, depresión, Bullying cibernético y hasta muerte, ya que estas redes sociales, nos presentan una realidad que muchas veces es inalcanzable por sus usuarios, provocando en ellos frustración.

Aun así, Martínez (2018), menciona que, “las personas suelen buscar un alivio inmediato ante el malestar que puedan estar viviendo, ya sea aburrimiento, soledad o cualquier tipo de problema en casa o en el trabajo, por lo que recurren a las redes sociales, que les da esa evasión que buscan de su realidad más inmediata y les da el placer que los convierte adictos” (p. 6). Esto provoca que cada vez, se utilicen con más frecuencia, lo que causando que la persona se aisle mucho más, reduciendo su vida a la pantalla de la computadora y/o celular, para dar uso a sus redes sociales, creando y viviendo en una mentira, que los lleva a perder el control

e identidad de sí misma.

3. Teléfono celular

El teléfono celular a lo largo del tiempo ha ido cambiando y mejorando, con el fin de brindarnos una mejor experiencia de intercomunicación con las demás personas, y con eso romper con la barrera de la distancia que estas puedan tener. Fontemachi (2014), menciona que “el teléfono celular o móvil posee una serie de características que lo hacen especialmente atractivo para los adolescentes puesto que satisface toda una serie de necesidades propias de esta edad” (p. 87).

Aun así, muchas veces se le da un uso inadecuado, volviéndose en algo indispensable en nuestras vidas, provocando en la persona una dependencia, más aún el teléfono celular es una puerta para adentrarse a otras adicciones, como son, los juegos en línea, la pornografía, compras compulsivas, desarrollo de parafilias, y hasta posibles secuestros, por el hecho de tener la ubicación GPS de las personas.

4. Video Juegos y Juegos en línea

Es muy común ver hoy en día que muchas personas posean una consola de juegos o jueguen en línea a través de celulares o computadoras, esta actividad, la pueden realizar con amigos o con personas de cualquier lugar del mundo, sin embargo esto produce que muchas personas en su mayoría jóvenes, adquieran un papel de dependencia a estos juegos: Torres-Rodríguez y Carbonell citando a Fuster (Fuster et al., 2012), menciona que “Los jugadores tienen diversas motivaciones como socializarse, explorar, conseguir logros y disociarse de los problemas o de la realidad y se ha hipotetizado que el uso problemático podría producirse cuando la identidad se ve alterada y la importancia de la identidad virtual supera a la identidad real” (p. 68).

e. Causas y Consecuencias de la Adicciones

Las causas de las adicciones en su mayoría giran en torno a las circunstancias sociales y familiares, ya que es ahí donde la persona se logra desarrollar y adquiere su autonomía e identidad. Cuando la persona no logra desarrollar de forma adecuada estos dos aspectos, es que cae en un sin sentido de su vida, y se refugia en las distintas adicciones que se le pueden presentar, encadenándose y cayendo en un círculo sin fin.

Algunas de las consecuencias más comunes de las conductas adictivas, son los cambios de humor que tiene la persona, esta puede pasar de ansioso a depresivo en cuestión de minutos, así como la pérdida de la comunicación y aplanamiento emocionales como estrategia para evitar problemas, es decir que muchas veces no tiene un manejo adecuado de sus emociones.

Así mismo suelen estar irritabilidad y con tendencia violentas, las cuales se reflejan muchas veces cuando tiene momentos de desintoxicación; estas actitudes, producen que en su mayoría la persona atente contra sí misma, ya que no sabe cómo conllevar su ansiedad a la falta de sus drogas.

Es importante que frente a estas acciones se tome un papel comprensivo, ya que el adicto puede reaccionar de distintas formas y es importante preservar su integridad tanto de él como la nuestra.

f. Las Adicciones tecnológicas en Adolescentes

La adolescencia es una etapa caracterizada por los distintos cambios que pasa la persona, estos cambios no solo son físicos, sino también psicológicos y sociales, es por ello, que el adolescente se encuentra vulnerable a cualquier riesgo que se le presente, ya que se encuentra en la búsqueda de su identidad.

Es por eso, que las adicciones tecnológicas, encuentra en el adolescente el huésped adecuado para desarrollarse, ya que se encuentra en una búsqueda constante de socializar con los demás; las nuevas tecnologías, como computadoras, internet, celulares, videojuegos y redes sociales, se vuelven parte de la vida de su vida, ya que en estas ven la única forma de interactuar con el mundo exterior, además de permitirles comunicarse con otras personas, mantener el contacto con amigos de distintos lugares, y poder compartir su día a día.

Aun así, es muy probable que el adolescente adquiera una dependencia por estas tecnologías, ya que se enfocan en vivir a través de ellas, llevándolos a olvidar su identidad y solo se dejan guiar por lo que están dicen de sí mismos, así como dejar de interactuar con las personas reales que le rodean, según Kuss (2014), sugieren que las personas que no tienen relaciones sociales corren más riesgo de desarrollar conductas tecnológicas adictivas.

Así mismo es importante recalcar que a corto plazo los efectos causados por las adicciones tecnológicas no son visibles, pero con el tiempo, estas pueden provocar consecuencias en la salud mental y el rendimiento académico, como también en las relaciones sociales, por otro lado, también provocan riesgos en los adolescentes, ya que estos se encuentran expuestos a

su información personal.

Es por eso, que es importante saber usar correctamente estas herramientas tecnológicas, de una forma adecuada, ya que son de mucha ayuda para nuestra desarrollo personal y profesional.

V. MÉTODO

5.1. Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo cuantitativo porque buscará medir el nivel de adicción tecnológica en los estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo, en el año 2021. En tal sentido, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el “enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4); así mismo, también es de tipo descriptiva ya que busca identificar de forma resaltante las características de estudio de esta variable, teniendo en cuenta sus dimensiones, con el fin de identificar los problemas y necesidades en torno a las adicciones tecnológicas. Estos datos identificados sirvieran como sustento para la elaboración del programa personalista de “Rehumanización de las Adicciones tecnológicas”, orientado a mejorar la problemática descrita, siguiendo a Hernández, Fernández, & Baptista (2014), es descriptiva, ya que “pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas” (p. 92).

5.2. Diseño de la Investigación

Este trabajo de investigación es de tipo transeccional descriptivo, ya que, según Hernández, Fernández & Baptista (2014) tiene como propósito indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, en un tiempo específico determinado, ubicando en una o diversas variables a un grupo de personas y proporcionar su descripción. Es por ello, que en esta investigación se describirá el nivel de adicción tecnológica en los estudiantes de la I.E. Karl Weiss en el año 2021.

5.3. Población, muestra y muestreo

Siguiendo a Bernal (2010), nos dice que población es “el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación” (p. 160). En tal sentido, la población de esta investigación estará conformada por 360 estudiantes del 5° grado de la I.E. “Karl Weiss” de Chiclayo en el año 2021, distribuidos en 11 secciones:

Tabla 1: Estudiantes del quinto grado de nivel secundario de la I.E. “Karl Weiss” – Chiclayo

Grado	Sección	Sexo		F	%
		Mujeres	Varones		
Quinto	A	7	22	29	8%
	B	11	18	29	8%
	C	20	15	35	10%
	D	10	24	34	9%
	E	9	23	32	9%
	F	13	18	31	9%
	G	16	17	33	9%
	H	13	20	33	9%
	I	9	25	34	9%
	J	16	19	35	10%
	K	13	22	35	10%
TOTAL				360	100%

Fuente: Nómina de estudiantes matriculados en la I.E. “Karl Weiss”- 2021

La población de estudio presenta los siguientes rasgos: Son estudiantes entre 15 y 18 años, con un nivel socioeconómico medio, mayormente sus padres trabajan como comerciantes o con emprendimientos propios, sus madres son amas de casa o trabajadoras independientes, cuentan con los recursos necesarios para su educación virtualizada; la mayoría son de familias disfuncionales y presentan problemas de abandono; así mismo en su mayoría profesan la religión católica.

5.4. Criterio de selección

El criterio de selección para la muestra de estudio se tuvo en cuenta la relevancia la etapa adolescente de los estudiantes, ya que se encuentran en plena formación de sí mismos, por lo cual les hacen propensos a caer en cualquier adicción, así mismo se vio la preocupación de los tutores de la I.E. al alto nivel de dependencia de los jóvenes a la tecnología y la influencia que este tiene en ellos, mencionando que hay mayor inclinación hacia los Videojuegos y celular por parte de los alumnos. Por ende, la población seleccionada cumple con los requisitos necesarios para esta investigación.

5.5. Métodos, técnicas e instrumentos

En la presente investigación se tuvieron en cuenta las siguientes técnicas de recolección de la información:

5.5.1. Técnica de organización de información

Esta técnica permite sistematizar el fundamento teórico de la investigación, considerando las siguientes estrategias.

- a. **El fichaje:** Permite al investigador poder organizar la información recolectada utilizando el fichaje en sus diversos modos, ya sean fichas bibliográficas; que permite anotar los datos bibliográficos de las fuentes utilizadas en el recojo de la información, que formarán parte de las referencias bibliográficas de la investigación, por otro lado, están también las fichas textuales, las cuales se extraen de manera literal lo afirmado por diversos autores respecto al tema elegido, enriqueciendo de este modo la investigación, además de ello, en esta estrategia también se encuentran las fichas de resumen, quienes nos brindan un panorama más completo del material a analizar.
- b. **El subrayado:** Esta técnica permite resaltar e identificar las ideas principales y fundamentales de un tema, para así poder abordarlo de manera organizada y mejorar su comprensión.
- c. **Análisis documental:** Este método permite realizar el análisis de las fuentes bibliográficas sintetizando la información, en ideas fundamentales, lo cual permitió argumentar de manera teórica el presente trabajo de investigación.

5.5.2. Técnicas de Campo

a. Cuestionario o test/encuesta

Según a Bernal (2010), es un “conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios, con el propósito de alcanzar los objetivos del proyecto de investigación. Se trata de un plan formal para recabar información de la unidad de análisis objeto de estudio de investigación”. (p. 250)

En esta investigación utilizaremos el instrumento de Sánchez y Torres (2020), titulado: “Cuestionario sobre la Adicción a la Tecnología”, el cual buscaremos adaptarlo para así poder medir el nivel de adicción a las tecnologías por parte de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. “Karl Weiss de Chiclayo” – 2021.

El instrumento que se empleará se encuentra debidamente validado aplicando el estadístico

Alfa de Cronbach y consta de 40 ítems, que evalúa cuatro dimensiones de las adicciones a las tecnologías que son adicción a la televisión (10 preguntas), adicción a la computadora (10 preguntas), adicción al celular (10 preguntas) y adicción a la Tablet (10 preguntas), se empleando la escala tipo Likert: Muy rara vez (0 punto), Rara vez (1 punto), A menudo (2 puntos) y Siempre (3puntos)

5.6. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de la información se empleará el programa informático Microsoft Excel (Hoja de Cálculo) para organizar la información y realizar las pruebas estadísticas necesarias para demostrar la efectividad que tendrá el proyecto. Los resultados que se obtengan serán organizados y presentados mediante tablas de frecuencia absolutas y porcentuales o gráficos estadísticos, que permitirán analizar y comparar los niveles de desarrollo e.

5.7. Procedimientos

Se realizarán los siguientes procedimientos:

- a. Validación del instrumento, a través de la técnica de juicios de expertos
- b. Solicitar permiso a la I.E. para aplicación del instrumento
- c. Coordinar con las autoridades de la I.E. para la aplicación del instrumento
- d. Aplicación del instrumento en la I.E
- e. Se decidirá el programa de análisis de datos que se utilizará
- f. Se explorará los datos obtenidos en la recolección.
- g. Se elaborará las tablas de frecuencia y gráficos estadísticos
- h. Se analizará descriptivamente los datos por variable.
- i. Se interpretará la información obtenida
- j. Se realizará la discusión de los resultados, en base a los objetivos planteados
- k. Se presentará el informe de la ejecución

5.8. Operacionalización de variables

VIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	Nº	ESCALA
Adicción Tecnológica	Adicción a la televisión	Características sistomatológicas del estudiante	Cuando no estoy viendo televisión, imagino cómo será la próxima vez que estaré viendo mi programa favorito.	1	Escala Tipo Likert: Muy rara vez (0 punto) Rara vez (1 punto) A menudo (2 puntos) Siempre (3puntos)
			Me siento preocupado cuando no estoy viendo mi programa favorito porque pienso que me estoy perdiendo de algo	2	
			Cuando no me dejan ver la televisión me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.	3	
			Dedico últimamente más tiempo a la televisión, que a otras actividades que suelo realizar.	4	
			Digo a menudo "solo unos minutitos más" cuando estoy viendo mi programa favorito.	5	
		Características disfuncionales del estudiante	Cuando siento el impulso de ver televisión no lo puedo controlar.	6	
			He faltado a clases por quedarme viendo mis programas favoritos.	7	
			Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo en la televisión.	8	
			Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo en la televisión.	9	
			Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a ver la televisión.	10	
	Adicción a la computadora	Características sistomatológicas del estudiante	Cuando no estoy conectado en la computadora, imagino cómo será la próxima vez que estaré conectado.	11	
			Me siento preocupado cuando no estoy conectado en la computadora porque pienso que me estoy perdiendo de algo	12	
			Cuando no tengo acceso a la computadora me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.	13	
			Luego de haberme desconectado, siento que aún quiero estar en la computadora.	14	
			Dedico últimamente más tiempo a Internet en la computadora, que a otras actividades que suelo realizar.	15	
		Características disfuncionales del estudiante	Cuando siento el impulso de estar jugando en la computadora no lo puedo controlar	16	
			He faltado a clases por quedarme chateando en la computadora.	17	
			Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo en la	18	
			Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo en la	19	
			Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a navegar en la computadora.	20	
	Adicción al celular	Características sistomatológicas del estudiante	Cuando no estoy conectado con el celular, imagino cómo será la próxima vez que estaré conectado.	21	
			Me siento preocupado cuando no estoy conectado en las redes con mi celular porque pienso que me estoy perdiendo de algo	22	
			Cuando se me acaban los megas y no tengo acceso a Internet en mi celular me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.	23	
			Luego de haberme desconectado, siento que aún quiero estar en utilizando mi celular.	24	
			Dedico últimamente más tiempo a estar en las redes sociales con mi celular, que a otras actividades que suelo realizar.	25	
		Características disfuncionales del estudiante	Cuando siento el impulso de estar chateando o feisbuqueando en mi celular no lo puedo controlar.	26	
			He faltado a clases por quedarme chateando en mi celular.	27	
			Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo con mi celular.	28	
			Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo con mi celular.	29	
			Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a revisar las novedades con mi celular.	30	
	Adicción a la tablet	Características sistomatológicas del estudiante	Cuando no estoy conectado utilizando mi Tablet, imagino cómo será la próxima vez que la utilice.	31	
			Me siento preocupado cuando no tengo a lado mi Tablet para jugar videojuegos y pienso que me estoy perdiendo de un	32	
			Cuando no tengo acceso a los videojuegos de mi Tablet me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.	33	
			Luego de haberme desconectado, siento que aún quiero estar en utilizando mi Tablet por un juego online.	34	
			Dedico últimamente más tiempo a estar jugando en mi Tablet, que a otras actividades que suelo realizar.	35	
		Características disfuncionales del estudiante	Digo a menudo "solo unos minutitos más" cuando estoy jugando mis videojuegos favoritos con mi Tablet.	36	
			He faltado a clases por quedarme jugando en mi Tablet.	37	
			Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo con mi Tablet.	38	
			Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo con mi Tablet.	39	
			Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a jugar los videojuegos de mi Tablet.	40	

5.9. Matriz de consistencia

TEMA	VARIABLES	PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	METODOLOGÍA
Programa personalista de rehumanización ante las adicciones tecnológicas para adolescentes de quinto de la I.E. Karl Weiss, Chiclayo-2021	Propuesta Personalista de Rehumanización	¿Cómo elaborar un programa personalista de rehumanización ante las adicciones tecnológicas para adolescentes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo en el año 2021?	Elaborar un programa personalista de rehumanización ante las adicciones tecnológicas para adolescentes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo en el año 2021	1. Identificar el nivel de adicción tecnológica en los adolescentes de quinto grado de secundaria de la I.E. Karl Weiss	Tipo de investigación: Cuantitativa - Descriptiva Diseño de investigación: Transeccional descriptivo. Instrumento: Cuestionario para medir el nivel de adicción a las tecnologías. Población: Estudiantes de quinto de la I.E. Karl Weiss, Chiclayo
	Adicciones Tecnológicas en adolescentes			2. Identificar los problemas entorno a las adicciones tecnológicas en los adolescentes de quinto grado de secundaria de la I.E. "Karl Weiss"	
				3. Analizar el fundamento antropológico-filosófico de la rehumanización de las personas que han caído en las adicciones tecnológicas	
				4. Diseñar talleres de rehumanización para superar las adicciones tecnológicas en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss	

5.10. Resultados esperados

Entre los resultados que se esperan alcanzar con la presente investigación, son los siguientes

Se identificará el nivel de adicción tecnológica en los adolescentes de quinto grado de secundaria de la I.E. Karl Weiss, mediante un cuestionario, para así poder evidenciar el grado de adicción de los alumnos a las tecnologías. Así mismo, se identificará los problemas entorno a las adicciones tecnológicas que provocan la dependencia en los estudiantes de la I.E., con el fin de poder facilitar el trabajo de investigación. También se analizará el fundamento antropológico-filosófico de la rehumanización de las personas que han caído en las adicciones tecnológicas, a través de un análisis documental, con el fin de poder profundizar de una forma concreta toda la problemática alrededor de la Rehumanización de las adicciones.

Por último, se diseñará talleres de rehumanización para superar las adicciones tecnológicas en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E. Karl Weiss, todo esto con el fin de poder desarrollar el programa personalista de rehumanización de las adicciones tecnológicas.

VI. CRONOGRAMA

N°	AÑO	2021										2022				
		Marz	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Set	Oct	Nov	Dic	Mar	Abr	May	Jun	Jul
	ACTIVIDADES															
1	Elaboración de proyecto	X	X	X												
5	Sustentación del proyecto				X	X										
6	Contrucción y validación del instrumento de investigación.						X									
7	Aplicación del instrumento de la investigación.							X								
8	Procesamiento de la información.							X	X	X						
9	Análisis y discusión de resultados de la investigación.								X	X	X					
10	Elaboración del informe de la investigación.											X	X	X		

11 Pre Sustentación del informe de tesis

X X

VII. PRESUPUESTO

Procesos	Detalle	Total (S/.)
Elaboración del Proyecto de Investigación	Suscripción de zoom para asesoría	S/.90.00
	Libros	S/.500.00
	Memoria USB	S/.30.00
	Útiles de escritorio	S/.100.00
	Internet	S/.270.00
Subtotal		S/.990.00
Ejecución de investigación	Libros	S/.300.00
	Suscripción de zoom para asesoría	S/.90.00
	Programa Excel y SPSS	S/.200.00
	Internet	S/.270.00
Subtotal		S/.860.00
Informe de investigación	Libros	S/.200.00
	Internet	S/.270.00
	Suscripción de zoom para asesoría	S/.90.00
Subtotal		S/.560.00
Total		S/.2,410.00

VIII. COLABORADORES

El proyecto será autofinanciado por la tesista y tendrá como colaboradores a profesores especialistas en antropología, personalismo, quienes aportarán en la ejecución del proyecto.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alanya, L. y Gonzales, A. (2015). Nivel de adicción tecnológica en estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes "La Victoria de Ayacucho", Huancavelica-2015. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Barrero, J. y Ramírez, M. (2015). Adicción a la tecnología, camino a la soledad. Tesis de licenciatura, Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera ed.). Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
- Betancur, C. (2010). *Persona Y Máscara*. Praxis Filosófica, (30), 127-143. ISSN: 0120-4688. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=209019322007>
- Cañas-Fernández, J. L. (2010). De la deshumanización a la rehumanización (El reto de volver a ser persona). *Pensamiento y cultura*, 13(1), 67-79.
- Bueno, M. (1963). *Introducción a la antropología formal*. Fondo de cultura económica, México.
- Díaz, A. (2006, 26 diciembre). La concepción de la persona en Jacques Maritain. Polis. <https://journals.openedition.org/polis/4874>
- Fontemachi, M. (2014). *Prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes argentinos* (Tesis de maestría). Universidad de Valencia, Valencia. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/71027907>
- Frankl, V. (1987). *El hombre doliente: Fundamento antropológicos de la psicoterapia*. Herder.
- Hombre, A. P. (2004). *Desafíos y avances en la prevención y el tratamiento de las drogodependencias*.
- Kuss JD, Griffiths DM, Karila L, Billieux J (2014). Adicción a Internet: A Revisión sistemática de la investigación epidemiológica de la última década. *Diseño farmacéutico actual* 20 (25): 4026-4052.
- León Guevara, J. (2015). *La persona vista desde Emmanuel Mounier y su repercusión en la misión educativa*
- Lluén-Siesquén, R., La Cruz-Toledo, J., & Torres-Anaya, V. (2017). Características de la adicción a internet en estudiantes de nivel secundario de colegios estatales en el distrito de Chiclayo 2015. *Revista del Cuerpo Médico del HNAAA*, 10(1), 7-12.

- Locke, J. Ensayo sobre el entendimiento humano. México, Fondo de Cultura Económica, 1982, p. 318.
- Malander, N. (enero-junio,2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), pp.
- Milla, I. y Rojas, J. (2018). Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú
- Morales, J. (2015). Uso de las tecnologías de información y comunicación en adolescentes de las instituciones educativas públicas del Distrito Mi Perú. *Anales de la Facultad de Medicina*, 76(3), 257-259. Recuperado en 12 de junio de 2021, de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S102555832015000400006&lng=es&tlng=es
- Nizama, M. (2015). Innovación conceptual en adicciones. (Primera parte). *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 78 (1), 22-29. [Fecha de Consulta 12 de junio de 2021]. ISSN: 0034-8597. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=372036947004>
- Organización Mundial de la Salud. (1975). Serie de Informes Técnicos, N° 516. La juventud y las drogas: informe de un grupo de Estudio de la OMS. Recuperado 12 junio 2021, de <http://apps.who.int/iris/handle/10665/38639>
- Paolini, y Ravalli (2016). Kids online. Chic@s conectados. Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en Internet y redes sociales. Argentina: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
- Pinargote-Baque, K. Y., & Cevallos-Cedeño, A. M. (2020). El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 517-532.
- Real Academia Española. (s.f.). *Adicción*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 24 de abril de 2021, de <https://dle.rae.es/adicci%C3%B3n?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). *Persona*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 24 de abril de 2021, de <https://dle.rae.es/persona?m=form>
- Rodríguez, S. C. (2018). Competencias en prevención de las adicciones en la educación obligatoria española (Doctoral dissertation, Universitat de València).

- Singh, I. (2015). Uso abusivo de las Nuevas Tecnologías en estudiantes de la Universidad de Salamanca. Tesis de licenciatura, Universidad de Salamanca, Salamanca, España
- Soria Rodríguez, G. (2006). Sistemas cannabinoide y purinérgico: posibles sustratos neurobiológicos de la drogadicción. Universitat Pompeu Fabra.
- Terán, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). Obtenido de https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._131-142_ciberadicciones.pdf
- Zavala Olalde, Juan Carlos (2010). La noción general de persona. El origen, historia del concepto y la noción de persona en grupos indígenas de México. Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey, (27-28), 293-318. ISSN: 1405-4167. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38421211013>

X. ANEXOS

a. Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE LA ADICCIÓN A LA TECNOLOGÍA

Estimado estudiante, a continuación, encontrará una lista de situaciones en las que una persona hace uso de la tecnología y cómo esta forma parte de su vida. Señala tu respuesta según sea tu caso, marcando con una (X) en uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha utilizando los siguientes criterios.

MR = Muy rara vez AM = A menudo RV = Rara vez

S = Siempre

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuesta buena ni mala, asegúrate de contestar todas. La información consignada en este cuestionario es anónima y confidencial.

N°	SITUACIONES	ALTERNATIVAS			
		MR	RV	AM	S
	D1: Adicción a la televisión				
1	Cuando no estoy viendo televisión, imagino cómo será la próxima vez que estaré viendo mi programa favorito.				
2	Me siento preocupado cuando no estoy viendo mi programa favorito porque pienso que me estoy perdiendo de algo importante.				
3	Cuando no me dejan ver la televisión me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.				
4	Dedico últimamente más tiempo a la televisión, que a otras actividades que suelo realizar.				
5	Digo a menudo “solo unos minutitos más” cuando estoy viendo mi programa favorito.				
6	Cuando siento el impulso de ver televisión no lo puedo controlar.				
7	He faltado a clases por quedarme viendo mis programas favoritos.				
8	Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo en la televisión.				
9	Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo en la televisión.				
10	Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a ver la televisión.				
	D2: Adicción a la computadora				
11	Cuando no estoy conectado en la computadora, imagino cómo será la próxima vez que estaré conectado.				
12	Me siento preocupado cuando no estoy conectado en la computadora porque pienso que me estoy perdiendo de algo importante.				
13	Cuando no tengo acceso a la computadora me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.				
14	Luego de haberme desconectado, siento que aún quiero estar en la computadora.				
15	Dedico últimamente más tiempo a Internet en la computadora, que a otras actividades que suelo realizar.				
16	Cuando siento el impulso de estar jugando en la computadora no lo puedo controlar				

17	He faltado a clases por quedarme chateando en la computadora.				
18	Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo en la computadora.				
19	Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo en la computadora.				
20	Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a navegar en la computadora.				
	D3: Adicción al celular				
21	Cuando no estoy conectado con el celular, imagino cómo será la próxima vez que estaré conectado.				
22	Me siento preocupado cuando no estoy conectado en las redes con mi celular porque pienso que me estoy perdiendo de algo importante.				
23	Cuando se me acaban los megas y no tengo acceso a Internet en mi celular me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.				
24	Luego de haberme desconectado, siento que aún quiero estar utilizando mi celular.				
25	Dedico últimamente más tiempo a estar en las redes sociales con mi celular, que a otras actividades que suelo realizar.				
26	Cuando siento el impulso de estar chateando o feisbucando en mi celular no lo puedo controlar.				
27	He faltado a clases por quedarme chateando en mi celular.				
28	Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo con mi celular.				
29	Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo con mi celular.				
30	Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a revisar las novedades con mi celular.				
	D4: Adicción a la Tablet				
31	Cuando no estoy conectado utilizando mi Tablet, imagino cómo será la próxima vez que la utilice.				
32	Me siento preocupado cuando no tengo a lado mi Tablet para jugar videojuegos y pienso que me estoy perdiendo de un juego online.				
33	Cuando no tengo acceso a los videojuegos de mi Tablet me siento ansioso, deprimido, nervioso o malhumorado.				
34	Luego de haberme desconectado, siento que aún quiero estar utilizando mi Tablet por un juego online.				
35	Dedico últimamente más tiempo a estar jugando en mi Tablet, que a otras actividades que suelo realizar.				
36	Digo a menudo “solo unos minutitos más” cuando estoy jugando mis videojuegos favoritos con mi Tablet.				
37	He faltado a clases por quedarme jugando en mi Tablet.				
38	Descuido las tareas del colegio por pasar más tiempo con mi Tablet.				
39	Descuido las tareas domésticas por pasar más tiempo con mi Tablet.				
40	Una de las primeras cosas que hago al llegar a casa es ponerme a jugar los videojuegos de mi Tablet.				
SUB TOTAL					
TOTAL					