



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO  
CARRERA DE PSICOLOGÍA**

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS EFECTOS PSICOSOCIALES Y  
NEUROCOGNITIVOS EN ADOLESCENTES DEBIDO AL USO DE VIDEOJUEGOS.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciado en Psicología

**AUTOR: Nicolas Giovanni Cabezas Cadena**

**TUTOR: Johanna Cristina Luzuriaga Mera**

Quito-Ecuador

2022

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Nicolas Giovanni Cabezas Cadena con documento de identificación  
N°172552755-8

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la  
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera  
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito 16 de marzo del año 2022

Atentamente,



---

Nicolas Giovanni Cabezas  
Cadena  
172552755-8

## **CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Nicolas Giovanni Cabezas Cadena con documento de identificación No. 172552755-8 , expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del trabajo de titulación: “Análisis comparativo de los efectos psicosociales y neurocognitivos en adolescentes debido al uso de videojuegos”,el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licencia en Psicología en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 16 de marzo del año 2022

Atentamente,



---

Nicolas Giovanni Cabezas  
Cadena  
172552755-8

## **CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Johanna Cristina Luzuriaga Mera con documento de identificación N°171764090-6, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “Análisis comparativo de los efectos psicosociales y neurocognitivos en adolescentes debido al uso de videojuegos” realizado por Nicolas Giovanni Cabezas Cadena con documento de identificación N°172552755-8 obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción “Sistematización de experiencias prácticas de investigación y/o intervención” que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 16 de marzo del año 2022

Atentamente,



---

Psic. Cli, Johanna Cristina  
Luzuriaga Mera, Msc,  
171764090-6

## **AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.**

El hecho de agradecer no solo es plasmar nombres de personas, es el sentimiento de finalizar algo en la vida, implica reconocer el proceso que se demoró para conseguir una meta, y a la vez, dar la razón de quienes estuvieron en ese proceso.

Principalmente agradezco a mi Padre por todo el apoyo que me ha brindado desde el inicio en mi vida universitaria, no solo de manera económica, también moralmente; agradezco a mi hermana, por ser el pilar fundamental de mi vida para no rendirme; agradezco a mi abuelo por apoyarme en mis momentos más difíciles. Y de manera general agradezco a todos los amigos que he logrado formar en el transcurso de mi formación académica: Domi, Jhani, Alli, Karla, Mayte, Paula, Leo y Melani, con los cuales he tenido una aventura muy espectacular dentro de las aulas y fuera de ellas. Además de agradecer a un grupo especial llamado Red Velvet que me dio una visión nueva de la vida.

Dedico este último esfuerzo finalizado a mi Padre y hermana.

## **I. Resumen**

Desde su introducción al mundo, los videojuegos han sido catalogados como productos que generan más daños que beneficios, compartiendo preceptos sociales generalizados. Sin embargo, existen factores positivos y negativos que han sido delimitados en distintas áreas del funcionamiento humano. El presente trabajo tiene como finalidad comparar todos los efectos positivos y negativos encontrados referente a la utilización de videojuegos en los adolescentes, basándose en tres ejes importantes del funcionamiento humano, conductual, psicosocial y neurocognitivo. Con la finalidad de crear un estudio comparativo de estos aspectos y como los videojuegos juegan un papel importante en el desarrollo de los adolescentes.

**Palabras claves:** Videojuegos, psico-neurológico, adolescentes, psico-social, conducta.

## **II. Abstract**

Since their introduction to the world, video games have been catalogued as products that generate more harm than benefits, sharing generalized social precepts. However, there are positive and negative factors that have been delimited in different areas of human functioning. The present work aims to compare all the positive and negative effects found regarding the use of video games in adolescents, based on three important axes of human functioning: behavioral, psychosocial and neurocognitive. In order to create a comparative study of these aspects and how video games play an important role in the development of adolescents.

**Keys words:** Video games, psycho-neurological, adolescents, psycho-social, behavior.

### III. Índice de Contenido

V.	Datos informativos del proyecto .....	1
•	Nombre de la práctica de intervención o investigación: .....	1
•	Nombre de la institución de investigación: .....	1
•	Tema que aborda la experiencia: .....	1
•	Localización:.....	1
VI.	Objetivo.....	2
VII.	Objetivos específicos .....	2
VIII.	Eje de la intervención o investigación .....	2
IX.	Objeto de la intervención o de la práctica de investigación .....	4
X.	Metodología .....	4
XI.	Preguntas clave.....	5
XII.	Organización y procesamiento de la información.....	5
XIII.	Análisis de la información .....	18
XIV.	Justificación.....	30
XV.	Caracterización de los beneficiarios .....	31
XVI.	Interpretación.....	31
XVII.	Principales logros del aprendizaje.....	39
XVIII.	Conclusiones y recomendaciones .....	40
XIX.	Recomendaciones .....	42
XX.	Referencias bibliográficas .....	43

#### IV. Índice de Tablas

<i>Tabla 1</i> Artículos encontrados.....	8
<i>Tabla 2</i> Criterios de exclusión e inclusión. ....	19
<i>Tabla 3</i> Fase de revisión.....	20
<i>Tabla 4</i> Artículos encontrados según los años de publicación.....	21
<i>Tabla 5</i> Base de datos y N.º de artículos encontrados.....	23
<i>Tabla 6</i> Enfoques usados en los artículos usados. ....	23
<i>Tabla 7</i> Artículos seleccionados con resultados positivos. ....	24
<i>Tabla 8</i> Artículos seleccionados con resultados negativos. ....	26
<i>Tabla 9</i> Artículos seleccionados con resultados positivos y negativos. ....	28

## **V. Datos informativos del proyecto**

- **Nombre de la práctica de intervención o investigación:**

Análisis comparativo de los efectos psicosociales y neurocognitivos en adolescentes debido al uso de videojuegos.

- **Nombre de la institución de investigación:**

Análisis comparativo de los efectos psicosociales y neurocognitivos en adolescentes debido al uso de videojuegos. Revisión bibliográfica.

- **Tema que aborda la experiencia:**

Los distintos efectos y conductas que se generan por la utilización de los videojuegos en los adolescentes, remarcan un abordaje temático específico orientado en las neurociencias; ya que con este enfoque se puede delimitar los efectos que influyen a nivel psico-neurológico en las personas, primero se establece las alteraciones neuronales y por consiguiente las conductuales, de tal manera, este abordaje plantea un nuevo mirar en patrones de comportamientos personales y como estos afectan en otras áreas sociales; como tal, se delimita otro abordaje temático enfocado en el ámbito psicosocial, ya que, con el surgimiento y esclarecimiento de los comportamientos positivos o negativos por el uso de los videojuegos, genera un foco de atención directo, en como estas conductas, crean un malestar social referido en la familia, académico y personal, por ello, la presente revisión bibliográfica, establece una temática basada en el adecuado funcionamiento personal de los adolescentes, establecido en los tres ejes centrales referidos anteriormente.

- **Localización:**

La presente revisión bibliográfica, usará diferentes localizaciones digitales como fuentes directas de obtención de información, como, por ejemplo: Redalyc, Scopus,

ResearchGate, Science Direct, Scielo, Dialnet, Repositorios digitales de Universidades (UPS, PUCE, UCE, UDLA) producidos en diferentes países en el periodo comprendido en 2005 – 2021.

## **VI. Objetivo**

La presente investigación, cumple con el objetivo de analizar los efectos positivos y negativos que genera la utilización de videojuegos, a nivel neurocognitivo, psicosocial y conductual en adolescentes, con el fin de generar un estudio comparativo de las distintas afectaciones que generan estos elementos en la vida de los adolescentes.

## **VII. Objetivos específicos**

- Seleccionar artículos científicos mediante diferentes metabuscadores académicos.
- Organizar la información encontrada a través de cuadros comparativos.
- Interpretar la información recolectada como resultado final de la investigación.

## **VIII. Eje de la intervención o investigación**

La presente revisión bibliográfica, tendrá un eje basado en distintas ramas teóricas de las ciencias humanas, partiendo desde un enfoque neuropsicológico y psicosocial.

### **Eje Psicosocial**

Como tal, desde el eje psicosocial, se toma en consideración los postulados de Levin. Donde refiere la influencia directa de la sociedad para determinar conductas negativas referidas a un comportamiento adictivo. “Como han señalado muchos sociólogos y filósofos, no podemos olvidar que la adicción (y toda enfermedad) es socialmente construida y tiene una existencia simbólica que la convierte en lo que es” (Levin, 2011, p.144). Por ello, las conductas que determinan problemáticas psicosociales, están constituidas dentro del funcionamiento de la misma, donde esta, establece un constructo dividido basado en mundo

interno (psique) de la persona y el funcionamiento social.

### **Eje de Neurocognicion / Neurociencia Cognitiva**

El comportamiento humano abarca una complejidad interna, que asimila, entiende y procesa todo factor de interacción con el medio.

Es un área académica que se ocupa del estudio científico de los mecanismos biológicos ocultos a la cognición, entendida la cognición como la capacidad del ser humano para conocer por medio de los órganos y sistemas del cerebro; con un enfoque específico en las capas neuronales de los procesos mentales, y sus manifestaciones en la conducta.

(Corona, 2020, sp)

Por esta razón, el comprender los procesos mentales (neurociencias) en las distintas interacciones es de gran importancia, dado que genera una vista más científica y objetiva en cuanto a comportamientos y alteraciones en el correcto funcionamiento humano.

Otra definición de la neuro-cognición explica lo siguiente. “La neurociencia cognitiva es la convergencia de dos disciplinas, la neurociencia y la psicología cognitiva, que han aportado información sobre las bases materiales de los procesos cognitivos y emocionales de la conducta humana” (Lozoya, Amaya, & Lozoya, 2018, p.12). Entendiendo esta definición como un proceso de interrelación neuronal, cognitiva y psicológica, siguiendo este planteamiento, se establece la siguiente definición.

Es así como la neurociencia se interrelaciona con postulados de las ciencias cognitivas, más que una ciencia establecida, aún se considera como una organización de disciplinas, teniendo un enfoque más abierto en la comprensión de los procesos mentales, de tal manera, estos postulados parten de la base teórica que afirma que los seres humanos y sus procesos mentales que estos generan, se atribuyen a un proceso cognitivo y neuronal, que

dan como resultado al entendimiento de los comportamientos y actitudes de las personas (Ruz, Tudela, & Acero, 2006).

### **IX. Objeto de la intervención o de la práctica de investigación**

El presente estudio tiene como objeto de investigación, el análisis y la comparación directa de los efectos positivos o negativos por el manejo de los videojuegos en los adolescentes, teniendo como base las perspectivas teóricas de diferentes autores que establezcan un punto ya sea favorable o desfavorable acerca de los videojuegos y como estos afectan a la vida de los adolescentes.

### **X. Metodología**

El presente trabajo tiene como perspectiva metodológica a usar, un enfoque cualitativo, como señala Barrantes (2014), también es denominado naturalista-humanista o interpretativo, y cuyo interés: “se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social” (p.82). Se selecciona este enfoque con la finalidad de recolectar datos necesarios para dar explicación sobre los diferentes comportamientos a nivel psicosocial, conductual y neurocognitivo, que puedan determinarse por el uso constante de videojuegos en los adolescentes. De tal manera, se lograría establecer cuáles son los distintos efectos negativos y positivos del presente estudio correlacionando si estos efectos alteran el correcto funcionamiento en adolescentes.

La técnica utilizada en la investigación es el análisis documental comparativo, ya que se lo define. “Cómo su propio nombre indica, cuando hablamos de análisis documental nos estamos refiriendo al estudio de un documento, independientemente de su soporte (audiovisual, electrónico, papel, etc.)” (Corral, 2015, sp). Por ello, esta técnica ayudaría de manera amplia un abordaje multiaxial referente al entendimiento del tema planteado, logrando abarcar diferentes posturas según los autores haciendo un contraste directo y

objetivo.

El instrumento para usar será un cuadro comparativo, este instrumento permite organizar la información obtenida según los criterios del investigador, su finalidad es establecer diferencias entre el tema establecido, logrando así una contrastación conceptual de un tema determinado, de tal manera, se facilita la identificación de aspectos relevantes de acuerdo con la temática a investigar (Universidad de Extremadura, 2021). Esta herramienta ayuda de manera objetiva a lograr una comparación conceptual sobre los distintos efectos a nivel positivo y negativo sobre la utilización de los videojuegos en adolescentes, presentando un marco diferencial en cuanto a las evidencias académicas que refieren al estudio presente.

### **XI. Preguntas clave**

El presente estudio, ha planteado varias incógnitas bases para su realización, enfocándose en tres ejes principales, neuro-psicología, psicosocial y conductas.

- ¿Cuáles son los efectos a nivel psicosocial y neurocognitivo en adolescentes por el uso de los videojuegos?
- ¿Qué efectos resultan positivos y negativos en los adolescentes debido al uso de videojuegos?
- ¿Hay una afectación directa entre el manejo de los videojuegos en la vida de los adolescentes?

### **XII. Organización y procesamiento de la información**

Para la investigación presente, se utilizó varias bases de datos que han sido mencionadas previamente, las cuales fueron: digitales como fuentes directas de obtención de información, como, por ejemplo: Redalyc, Scopus, ResearchGate, Science Direct, Scielo, Dialnet, Repositorios digitales de Universidades nacionales e internacionales (UPS, PUCE, UCE, UDLA, ETC). Para la búsqueda de información se usaron palabras claves, como por

ejemplo: “efectos negativos de los videojuegos” efectos positivos de los videojuegos”, “adolescentes”, “neuropsicológico”, “neurocognitivo”, “videojuegos”, “efectos psicosociales de los videojuegos”, “conducta”, “neuropsicología y videojuegos”, “efectos nocivos de los videojuegos”, “efectos favorables de los videojuegos”. Como resultado se obtuvo 19 artículos entre los años 2005 – 2021.

En la siguiente tabla (Nº1) se podrá visualizar los artículos seleccionados para la investigación presente,



Tabla 1

**Artículos encontrados**

ITEM	TITULO DEL ESTUDIO	AUTORES	AÑO DE PUBLICACION	TIPO DE ESTUDIO			TIPO DE ENFOQUE			FUENTE DE OBTENCION	ENLACE
				Cualitativo	Cuantitativo	Mixto	Positivo	Negativo	Positivo y Negativo		
1	Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación	Ana Isabel Ledo Rubio Jesús J de la Gándara Martin Isabel García Alonso Rocío Gordo Seco	2015		x		x			Dialnet	<a href="#">Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación - Dialnet (unirioja.es)</a>
2	Efectos psicosociales perversos de la nueva cultura digital en el ámbito educativo.	María de la Villa Moral Jiménez	2006		x			xx		Dialnet	<a href="#">Efectos psicosociales perversos de la nueva cultura digital en el ámbito educativo - Dialnet (unirioja.es)</a>

3	Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén.	Verónica Elizabeth Montero Palacios	2014	x	x	Repositorio digital UPS	<a href="https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7469">https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7469</a>
4	Videojuegos y habilidades del pensamiento.	Eduardo Rivera Arteaga Verónica Torres Cosío	2007	x		Scielo	<a href="https://scielo.org.mx">Videojuegos y habilidades del pensamiento (scielo.org.mx)</a>

5	Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos.	Florencia De Sanctis María José Distéfano María Celina Mongelo	2017				Repositorio Digital UCA	<a href="#">Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos   DSpace-CRIS @ UCA</a>
6	Videojuegos y habilidades cognitivas.	Ramiro Moscardi	2018	x		x	Repositorio Digital UCA	<a href="https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/498">https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/498</a>
7	Los videojuegos: una aficción con implicaciones neuropsiquiátricas .	Carlos Bauiza Aguado Alfonso García Calero Araceli Alonso Cánovas Paloma Ortiz Soto	2017	x		x	ScienceDirect	<a href="#">Los videojuegos: una aficción con implicaciones neuropsiquiátricas - ScienceDirect</a>

---

Miguel  
Guerrero Díaz  
Manuel  
Gonzáles  
Molinier  
Ignacio  
Hernández  
Medrano

---

<b>8</b>	Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica.	Arístides López-Wade Gabriela Amairani Ucohuo Jaime Taylor Ramos	2015	x	x	Redalyc	<u>Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica (redalyc.org)</u>
----------	---	--	------	---	---	---------	---

---

9	El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.	José Moncada Jiménez Yamileth Chacón Araya	2012	x	x	Redalyc	<u>El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (redalyc.org)</u>
10	Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes.	Francisco Javier López Paula Etkin Jordi Ortet Walker Laura Mezquita Manuel Ignacio Ibáñez	2020	x	x	ResearchGate	<u>(PDF) Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes (researchgate.net)</u>

<b>11</b>	Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria.	Fernando López Becerra	2011	x	x	Redalyc	<u>RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (redalyc.org)</u>
<b>12</b>	Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no	Ramiro Moscardi	2020	x	x	Researchgate	<u><a href="https://www.researchgate.net/publication/346042937">https://www.researchgate.net/publication/346042937</a></u> <u>Los efectos positivos de jugar videojuegos y su</u>

	lúdicos.							<a href="#">aplicacion en entornos n o ludicos/citations</a>
<b>13</b>	El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública.	Mónica Rodríguez Rodríguez Francisca María García Padilla	2021	x		x	Scielo	<a href="https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1695-61412021000200017">https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1695-61412021000200017</a>
<b>14</b>	Efectos psicosociales de los videojuegos.	Ricardo Tejeiro Salguero Manuel Pelegrina del Río	2009	x		x	Repositorio digital US	<a href="https://idus.us.es/handle/11441/58204">https://idus.us.es/handle/11441/58204</a>

---

Jorge Luis

Gómez

Vallecillo

---

<b>15</b>	Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años.	Diana Marcela Ubaque Beltrán	2010	x	x	Repositorio digital UTADEO	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12010/1524">http://hdl.handle.net/20.500.12010/1524</a>
<b>16</b>	Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura.	Mark D. Griffiths	2005	x	x	Dialnet	<a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404330">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404330</a>
<b>17</b>	Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el	Beatriz E. Marcano Lárez	2006	x	x	Redalyc	<a href="https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296008">https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296008</a>

---

	aprendizaje.						
<b>18</b>	Videojuegos, violencia y niños. Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante.	Hilarión Hernández Hernández Pilar Ramiro Esteban	2016	x	x	Repositorio digital UACM	<a href="http://repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/handle/123456789/299">http://repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/handle/123456789/299</a>
<b>19</b>	El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo.	David Carvajal Garrido	2014	x		Researchgate	<a href="https://www.researchgate.net/publication/268077446">https://www.researchgate.net/publication/268077446</a> <u>El papel de los videoju</u>

---

**Nota:** Se detalla la información recopilada a nivel positivo, negativo y positivo y negativo de los estudios cualitativos, cuantitativos y mixtos encontrados en los diferentes metabuscares. **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

### **XIII. Análisis de la información**

El presente trabajo consiste en una revisión bibliográfica. Para poder ejecutar el estudio, se realizó una indagación bibliográfica en diferentes bases de datos y metabuscadors, basados en distintas fuentes académicas, como: investigaciones, libros, documentos, artículos académicos, entre otros, para dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los efectos a nivel psicosocial y neurocognitivo en adolescentes debido a la utilización de los videojuegos?

1. La primera parte de la investigación consistió en la búsqueda y revisión bibliográfica de artículos académicos en las distintas bases de datos y metabuscadors fiables de varias páginas académicas y repositorios digitales, como: Redalyc, Scopus, SciELO, ScienceResearch, Google Académico, entre otros.
2. Como segunda parte de la investigación, consistió en la fase de eliminación de los artículos escogidos para establecer una cantidad de documentos a comparar.
3. Como tercera parte de la investigación, consistió en la lectura y análisis comparativo de los artículos escogidos, para establecer los documentos que se utilizaran.
4. Como cuarta parte de la investigación, consistió en la creación de los cuadros comparativos, para establecer los distintos años de publicación de los artículos, fuente de obtención y tipo de metodología usada.
5. Como quinta parte de la investigación, consistió en la clasificación de los artículos según la postura de los estudios, ya sean positivos, negativos o positivos y negativos.
6. Como sexta parte de la investigación, consistió en la separación de los artículos según los resultados obtenidos, ya sean positivos, negativos y positivos y negativos.

A continuación, en la siguiente tabla (Nº2) se detallan los criterios de exclusión e inclusión para la selección de artículos del estudio presente.

**Tabla 2**

*Criterios de exclusión e inclusión.*

CRITERIOS DE INCLUSIÓN	CRITERIOS DE EXCLUSIÓN
<b>Artículos publicados entre 2005 a 2021</b>	Artículos publicados con fechas posteriores al 2005
<b>Artículos científicos, tesis, revisiones literarias, conferencias.</b>	Artículos que no sean científicos, diapositivas, infografías y libros.
<b>Artículos de metabuscadores académicos confiables.</b>	Artículos que no tengan una fuente confiable.
<b>Que sean de enfoques cualitativos, cuantitativos o mixtos.</b>	Que no tengan una delimitación metodológica.
<b>Que mantengan relación con, neuropsicología, afectaciones psicosociales, adolescencia, factores conductuales, adicciones y videojuegos.</b>	Que mantengan relación con trastornos mentales diferentes a los mencionados en los criterios de inclusión.

**Nota:** Se detalla los criterios utilizados para la selección de los artículos para la investigación. **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

En relación con el análisis documental propuesto, se encontraron 36 artículos referente a la temática presente, se delimito la primera fase de eliminación de los artículos encontrados, basados en los elementos de inclusión y exclusión, con lo cual se recortó en esta primera fase 12 artículos que no contaban con los elementos necesarios para ser elegidos, para la segunda fase de eliminación se delimitaron los artículos que muestran redundancia o similitud en cuanto a criterios referente al tema, descartando un total de 5 artículos; finalmente se contó con un total de 19 artículos, que son la fuente principal de este estudio. En la siguiente tabla (N°3) se muestra las fases de eliminación.

**Tabla 3**  
Fase de revisión.

FASES	N.º DE ARTICULOS ENCONTRADOS	N.º DE ARTICULOS DESCARTADOS	N.º DE ARTICULOS SELECCIONADOS
Fase 1:	36	-12	24
<b>Eliminación de los artículos según los criterios de exclusión.</b>			
Fase 2:	24	-5	19
<b>Revisión y eliminación de los artículos en base a la redundancia o similitud de información.</b>			
TOTAL		17 descartados	19 elegidos

**Nota:** Se explica las fases de selección y eliminación de artículos. **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

Referente al análisis de los datos producidos por los artículos científicos seleccionados, se seleccionó un total de 19 estudios que van desde año 2005 al 2021. 2005 (1), 2006 (2), 2007 (1), 2009 (1), 2010 (1), 2011 (1), 2012 (1), 2014 (2), 2015(2), 2016 (1), 2017 (2), 2018 (1), 2020 (2) 2021(1).

En la siguiente tabla (Nº4) se podrá visualizar los artículos encontrados por años de publicación.

**Tabla 4**  
*Artículos encontrados según los años de publicación.*

Nº	Título del estudio	Año de publicación
1	Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura	2005
2	Efectos psicosociales perversos de la nueva cultura digital en el ámbito educativo	2006
3	Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje	
4	Videojuegos y habilidades del pensamiento	2007
5	Efectos psicosociales de los videojuegos	2009
6	Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años	2010
7	Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria	2011
8	El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes	2012
9	Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén.	2014

10	El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo	
11	Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación	2015
12	Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica	
13	Videojuegos, violencia y niños. Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante.	2016
14	Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos	2017
15	Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas	
16	Videojuegos y habilidades cognitivas	2018
17	Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes	2020
18	Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos	
19	El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública	2021

**Nota:** Se detalla el número de artículos encontrados en los diferentes metabuscadores según los años de publicación **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

El total de artículos encontrados, según la fuente de obtención se dividen acorde el metabuscador usado. En la siguiente tabla (Nº5) se ubican los artículos encontrados y su fuente de obtención.

**Tabla 5**  
Base de datos y N.º de artículos encontrados.

BASE DE DATOS	NUMERO DE ARTICULOS
<b>Redalyc</b>	4
<b>Scielo</b>	2
<b>ResearchGate</b>	3
<b>Science Direct</b>	1
<b>Dialnet</b>	3
<b>Repositorios Digitales</b>	6
<b>TOTAL</b>	19

**Nota:** Se explica el número de artículos encontrados de acuerdo con la base de datos.  
**Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

Con la definición de los artículos a utilizar en este estudio se clasifico de acuerdo con el enfoque en cual se basa la publicación., ya sean: cualitativos, cuantitativos o mixtos. En la siguiente tabla (Nº6) se definen los enfoques usados en los distintos artículos.

**Tabla 6**  
Enfoques usados en los artículos usados.

Nº TOTAL DE ARTICULOS	ENFOQUE CUALITATIVO	ENFOQUE CUANTITAVO	ENFOQUE MIXTO
<b>19</b>	12	6	1

**Nota:** Se detalla el número de artículos según su enfoque metodológico **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

Las siguientes tablas se permite visualizar las posturas en cuanto a las afectaciones de los videojuegos en adolescentes, tanto de manera positiva, negativa o positiva y negativa.

**Tabla 7**  
*Artículos seleccionados con resultados positivos.*

ITEM	TITULO	RESULTADO	CONCLUSION
1	Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación.	POSITIVO	“Si sumamos los tres elementos, pantalla-juego-interacción, nos encontramos ante un nuevo modelo de conducta humana compleja, que implica un alto nivel de activación neurológica, psicológica, corporal y social” (Ledo et al., p.82).
2	Videojuegos y habilidades del pensamiento.	POSITIVO	“Los videojuegos son eficientes porque se aprende con base en l experiencia propia, la cual se da al momento, junto con las herramientas e información necesarias para seguir avanzando” (Rivera & Torres, 2018, sp).
3	Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos.	POSITIVO	‘Los VJ son una oportunidad para potenciar fortalezas de los sujetos, entrenar distintas habilidades, y herramientas para trabajar aspectos sociales y personales” (De Sanctis et al., 2017, p.35).

<b>4</b>	Videojuegos y habilidades cognitivas.	POSITIVO	“Se evidencian beneficios cognitivos en distintas habilidades y procesos básicos como superiores” (Moscardi, 2018, p.40).
<b>5</b>	Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos.	POSITIVO	“Se concluye que a través del uso de videojuegos se producen efectos positivos en lo que refiere al área cognitiva” (Moscardi, 2020, p.122).
<b>6</b>	Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años.	POSITIVO	“Podemos ver como los niños desarrollan habilidades de dirección y elaboración de estrategias las cuales son un beneficio en cuanto a su formación” (Ubaque & Lombana, 2010, p.30).
<b>7</b>	Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje.	POSITIVO	“Además de favorecer el aumento de la autoestima, la motivación al logro, el desarrollo de habilidades directivas y el trabajo en equipo” (Marcano, 2006, p.138).
<b>8</b>	Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura.	POSITIVO	“El uso de ciertos videojuegos, concretamente los que tienen un alto contenido de acción a tiempo real, es favorable para un gran número de capacidades cognitivas

---

y habilidades del cerebro”

(Carvajal, 2014, sp).

---

**Nota:** Se detalla el número de artículos que presentan conclusiones positivas, referente a una afectación favorable a nivel psicosocial, neuropsicológico y conductual por la utilización de videojuegos. **Elaboración propia.**

**Tabla 8**

*Artículos seleccionados con resultados negativos.*

---

ITEM	TITULO	RESULTADO	CONCLUSION
1	Efectos psicosociales perversos de la nueva cultura digital en el ámbito educativo.	NEGATIVO	“En suma, dependiendo del uso/abuso, fines e intereses de la aplicación de las nuevas tecnologías al aula ésta puede convertirse en un ágora electrónica o en un renovado panóptico camuflado” (De la Villa Moral, 2006, p.65).
2	Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén.	NEGATIVO	“El efecto narcótico que presentan los videojuegos hace que estos pasen a formar parte de la lista de adicciones por la dependencia que generan” (Montero Palacios, 2014 p.105).

---

3	Los videojuegos: una aficción con implicaciones neuropsiquiátricas.	NEGATIVO	“Hay factores de riesgo que se relacionan con un uso perjudicial, siendo el fundamental el mal funcionamiento psicosocial, al menos en población infantojuvenil” (Buiza et al., 2017, p.134-135).
4	Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica.	NEGATIVO	“Son los más susceptibles a sufrir problemas de abuso de los videojuegos ya que ellos prefieren pasar más tiempo en los videojuegos que salir a jugar o hacer deporte” (López et al., 2015, p.16).
5	Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes.	NEGATIVO	“Las dificultades sociales de los jugadores son un factor de riesgo para el futuro desarrollo de uso patológico de videojuegos” (López et al., , 2020, p.152).
6	Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género	NEGATIVO	“los hábitos de consumo de videojuegos y el rendimiento académico está muy relacionado con la supervisión parental, ya que unos padres responsables en la

	y edad en tercer ciclo de educación primaria.		educación de su hijo' (López, 2011, p.354).
7	El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública.	NEGATIVO	“Estos adolescentes, generalmente, tienen comportamientos agresivos e impulsivos. Finalmente, cabe destacar el empeoramiento de su salud y autocuidados” (Rodríguez & García, 2021, p.569-570).
8	Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura.	NEGATIVO	“Parece que jugar de forma excesiva a los videojuegos puede tener efectos potencialmente dañinos” Griffiths, 2005, p.458).

**Nota:** Se detalla el número de artículos que presentan conclusiones negativas, referente a una afectación desfavorable a nivel psicosocial, neuropsicológico y conductual por la utilización de videojuegos. **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

**Tabla 9**

*Artículos seleccionados con resultados positivos y negativos.*

ITEM	TITULO	RESULTADO	CONCLUSION
1	El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.	POSITIVO Y NEGATIVO	“Jugar un videojuego activo es más beneficioso que ser sedentario. Sin embargo, los videojuegos activos son más beneficiosos que los videojuegos pasivos” (Moncada & Chacón, 2012, p.48).

2	Efectos psicosociales de los videojuegos.	POSITIVO Y NEGATIVO	“Merece la pena destacar la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los de los juegos actuales” (Tejeriro et al., 2009, p.247).
3	Videojuegos, violencia y niños. Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante.	POSITIVO Y NEGATIVO	“El uso de los videojuegos puede beneficiar al desarrollo infantil, siempre y cuando se tenga un control de esta tecnología” (Hernández & Ramiro, 2016, p.120).

**Nota:** Se detalla el número de artículos que presentan conclusiones positivas y negativas, referente a una afectación favorable o desfavorable a nivel psicosocial, neuropsicológico y conductual por la utilización de videojuegos. **Elaboración propia.** Cabezas, N. (2022)

Los principales resultados en cuanto a el análisis de la información remarcan la diferencia entre los resultados obtenidos de los estudios realizados y la percepción que se tiene sobre la utilización de los videojuegos, sin embargo, puntúan una similitud en resultados de búsqueda, delimitando aspectos básicos para generar una discusión y análisis de estos. Como resultados principales, se pudo obtener un total de 19 artículos, donde 8 artículos presentan una postura negativa o desfavorable respecto al manejo de los videojuegos, donde, se afirman que, hay factores que afectan de manera perjudicial en diferentes áreas del funcionamiento mental de las personas, ya sean estas en el aspecto psico-neurológico, psicosocial o conductual, estas afectaciones que plantean distintos autores, establecen que los

efectos negativos que se ven tras el manejo de estos productos, pueden ser a corto o largo plazo, dificultando los procesos mentales superiores como por ejemplo: la memoria, concentración, coordinación, etc. Como resultados secundarios se encontró, que 8 estudios respaldan una postura positiva o favorable, en cuanto al manejo de los videojuegos, donde los beneficios están presentes en los aspectos de socialización, coordinación ojo mano, establecimiento de nuevas conductas, etc. Como resultados terciarios se encontró que 3 artículos presentan una postura dualista (positiva y negativa) donde se delimitan factores prejudiciales, pero con alternativas de solución para prevenir de manera temprana la mala utilización de estos productos de entretenimiento.

#### **XIV. Justificación**

El presente trabajo es de carácter investigativo, dado que presenta una notoriedad dentro de los aspectos conductuales, psicológicos y neurocognitivos en los adolescentes, teniendo como objetivo comprender los efectos que se pueden generar por el uso de estos productos.

Los videojuegos se han convertido en uno de los medios más influyentes en el desarrollo de conductas de comportamiento y preceptos en niños/adolescentes alrededor del mundo entero, algunos de ellos bastante negativos (violencia, agresividad o dependencia). “La participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes” (Huanca, 2010, sp). De tal manera se logra determinar un patrón de conducta que afecta directamente psicológicamente al adolescente.

Es importante que los adolescentes logren tener un entendimiento pleno de los distintos efectos que se pueden generar debido al uso de los videojuegos, tratando de abarcar aspectos psicológicos, psicosociales y neurocognitivos, debido a que al no conocer estos efectos, pueden generar modificaciones en estas tres áreas mencionadas, es por eso que este

trabajo podría aportar teóricamente a los adolescentes para lograr esa visibilización de los efectos negativos y positivos que se generan por el uso de estos productos.

#### **XV. Caracterización de los beneficiarios**

Con este trabajo investigativo se beneficiarán directamente los adolescentes consumidores de estos productos (videojuegos) y los padres de los adolescentes, logrando abarcar de manera bilateral la distribución de los resultados obtenidos del presente estudio. Por lo cual, se generará información referente y comparativa para dar a conocer los efectos que se pueden generar por el uso constante de los videojuegos; consecuentemente, se podría contribuir a dar las pautas necesarias para lograr la prevención temprana de posibles efectos adversos.

En cuanto a beneficiarios indirectos se encuentran alumnos en general que estén ligados a las ciencias humanas, los distintos profesionales que se encuentren interesados en conocer sobre esta problemática y la sociedad en general que lo requiera.

#### **XVI. Interpretación**

Los estudios evidenciados, definen a los videojuegos como la interrelación directa entre el jugador (persona) y un mundo virtual (juego), esta interacción que se presenta en la mayoría de las sociedades con acceso a internet o a una consola establece un fin en común, la cual es, la satisfacción personal y la finalidad establecida por el juego según su categoría. Sin embargo, dentro del proceso de interacción del videojuego, se toma en consideración la capacidad adaptativa de las personas ante estas nuevas modalidades de diversión y distracción, este crecimiento directo entre la relación jugador y juego, han establecido nuevas conductas y comportamientos que afectan la totalidad del ser humano, comprendiéndola desde un punto multi-esférico (conductual, psicosocial, neurológico). “Los cambios en el ámbito tecnológico, con ser enormes, no son los únicos también ha cambiado la propia

sociedad, y muy especialmente los adolescentes y los niños” (Tejeiro et al., 2009, p.247). Por ello, los cambios que se han generado de manera social se han ido generalizando y aceptando como un punto de “normalidad” ante los comportamientos y conductas que generan el uso de los videojuegos, estableciendo efectos tanto negativos como positivos, por ello, la introducción total de los videojuegos a la sociedad marco una pauta directa entre una conducta de consumismo y patrones de comportamientos ambiguos (positivos y negativos).

Al establecer los efectos negativos por el uso de videojuegos encontramos puntos de abordaje, los cuales tienen una interrelación directa, entre comportamientos psicosociales, conductuales y psico neurológicos, por eso, los efectos que se producen de manera desfavorable son un compendio de conductas en cadena que generan un malestar total.

Como factor negativo principal tenemos el aislamiento social, siendo un factor contrario a la socialización abierta, marcando un retroceso en la capacidad de los adolescentes en poder interrelacionarse con personas de su entorno y de sus mismas características.

Hay quien ha criticado el supuesto potencial de los videojuegos para convertir al jugador en un ser aislado. Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

(Tejeiro et al., 2009, p.240)

Por esa razón, los elementos que se construyen de manera interna (psique) y la relación con el uso continuo de los videojuegos, constituyen una parte importante para la supresión de habilidades netamente sociales, generando limites en los adolescentes que se ven reflejados en su entorno, de tal manera, que el sujeto genera un hábito personal que va influenciando de manera directa al bienestar personal y social de su entorno.

Siguiendo esta línea de aislamiento social, uno de los factores predominantes referente a la evitación de la interrelación directa entre pares, es la capacidad de movilidad y accesibilidad de los videojuegos, generando como tal una alternativa directa a la convencional de transportar el mundo virtual a cualquier parte del mundo.

El videojuego también ha desplazado a otra alternativa a la que los y las adolescentes podrían recurrir, como la lectura, la facilidad de acceder a los juegos mediante el celular o consolas portátiles permiten que a todo momento estén enchufados en los videojuegos, eso lo podemos observar a diario en las calles o en los buses.

(Montero, 2014 p.107)

De tal manera los videojuegos han determinado un rol fundamental en las conductas de evasión social, debido a la capacidad de desplazamiento que tienen los videojuegos y la supresión de responsabilidad social que tienen los adolescentes, en consecuente, este determinante psicosocial genera una conducta negativa en cuanto a la percepción social, delimitándole como un “antisocial” al adolescente que juega videojuegos.

Si bien esta limitante en las interrelaciones personales, genera problemas en la esfera psicosocial de las personas, se debe de tomar en cuenta factores “neuropsicológicos” generados por el uso de los videojuegos, por ello las afectaciones que se establecen de manera “interna” en los adolescentes, fijan un marco de entendimiento a nivel neurológico, y como estos delimitan factores perjudiciales en el rendimiento personal de los jóvenes. Buiza et al. (2017) plantea que el abuso de los videojuegos, establecen una relación dispareja entre estímulo y respuesta, delimitada por errores en la disminución parcial de la eficiencia del lóbulo frontal, relacionada directamente con la memoria de trabajo o la inhibición visual. Así las afectaciones en áreas neurocognitivas comprometen de manera considerable el funcionamiento de las funciones mentales.

Así mismo, las afectaciones en otras áreas del funcionamiento mental, se ven comprometidas. Los efectos producidos por el uso constante de videojuegos, establecen consecuencias negativas a largo plazo en la coordinación viso-motora, el manejo constante de mandos o controles en conjunto con los efectos visuales de las gráficas de los videojuegos, hacen que se comprometa la agilidad visual causando alucinaciones e ilusiones visuales, en referencia a lo motriz se ve afectada la motricidad fina, con acciones pequeñas como el escribir (Montero, 2014). El videojuego integra la interacción directa de varios elementos del funcionamiento mental, sin embargo esta manipulación y fijación visual, hacen que se generen efectos contraproducentes por la larga interacción de estos productos.

Dentro de las afectaciones a nivel neuronal, existe una directa relación directa, entre la las adicciones a sustancias y el manejo y uso de videojuegos. Ya que existe una correlación similar a la del abuso o adicción a sustancias, dado que generan la misma liberación de dopamina, provocando una similitud a una liberación estimulante de anfetamínicos generando una similitud a un efecto de satisfacción bajo alguna droga (Buiza et. al., 2017). Así, los efectos a nivel del funcionamiento mental, establecen factores obsesivos similares al consumo de una droga, poniendo en consideración las conductas de los adolescentes. López (2011) establece que las relaciones de agresividad y violencia en un porcentaje representativo de adolescentes se ve delimitado, por el tipo de videojuego que juegan, los videojuegos de tipo horror, violencia o de disparos, generan conductas aisladas a la realidad, de tal manera que repercute en la separación de la realidad y del juego, afectando con conductas que alteran negativamente a la persona, logrando que acciones de agresividad o ira sean las predominantes a la hora de jugar o a la hora de perder un juego. Por ello, las alteraciones neuronales y conductuales debido al uso de videojuegos comprometen de manera considerable el correcto funcionamiento de la persona, logrando que pase de distintos estadios (emociones) a conductas adictivas.

Sin embargo, los aspectos desfavorables que delimitan alteraciones negativas en el comportamiento, conducta y funcionamiento neuropsicológico, se deben a un inadecuado uso o por las constantes horas de exposición a estos productos (videojuegos), existen factores que generan beneficios opuestos o similares a las problemáticas evidenciadas. Con lo cual la percepción generalizada de los puntos negativos se ven desmentidos por las evidencias científicas, las interacciones con los videojuegos, generan un efecto en cadena que se ven reflejada en varios aspectos del funcionamiento personal. “Luego si sumamos los tres elementos, pantalla-juego-interacción, nos encontramos ante un nuevo modelo de conducta humana compleja, que implica un alto nivel de activación neurológica, psicológica, corporal y social” (Ledo et al., 2015, p.82). En este sentido, se establece la multirelacion, entre el medio virtual y la interaccion directa como un potenciador de habilidades personales.

Dentro de estas habilidades personales, un factor que remarcan como potenciador, es la habilidad social de interaccion digital; con los elementos de funcionamiento virtual, sala de juego, perfiles o avatares, etc. Permiten que los adolescente se comuniquen por estas vias con otras personas en cualquier parte del mundo, compartiendo los mismos gustos referente a la tematica del videojuego. “El juego es el medio mediante el cual el sujeto aprende a desarrollarse en sociedad. Estos instrumentos tecnológicos (videojuegos) son agentes transmisores de contenidos, reforzadores de valores, actitudes y normas de control social” (Rivera & Torres, 2018, sp). Por ello a lo contrario que se establece con el aislamiento social, los videojuegos funcionan como un modelo de aprendizaje a la interaccion indirecta, en el sentido de, poder comunicarse sin la necesidad de estar compartiendo un espacio fisico en concreto, expandiendo la capacidad de interaccion a nivel macrosocial de manera virtual. Asi los beneficios a nivel social destacan bases de comportamientos favorables. Según Ubaque & Lombana (2010):

Otra de las ventajas que nos presentan es que los videojuegos los ayudan a ser más sociables teniendo en cuenta que ellos comparten con otras personas al momento de jugar. Se intercambian experiencias, trucos que han adquirido a través de sus experiencias. (p.30)

Este intercambio de información y de interacción establecen nuevas conductas sociales, que delimitan pautas para socializar de manera abierta a largo plazo. Dentro del crecimiento social y personal, el uso de videojuegos, también se establecen mejoras en el área cognitiva generando nuevas habilidades personales. Según Moscardi (2018), “Los videojuegos producen efectos cognitivos en las personas que interactúan con los mismos, sean o no jugadores expertos o regulares. Se evidencian beneficios cognitivos en distintas habilidades y procesos básicos como superiores” (p.40). De tal manera, las alteraciones neurológicas, establecen un desarrollo favorable en elementos del funcionamiento básico, como, por ejemplo: en la memoria, pensamiento o motivación. Así mismo, el funcionamiento en el área cognitiva demanda un mayor procesamiento de información, con lo cual los videojuegos con sus gráficas digitales y complejidad establecen una mayor concentración.

Se observó que tanto los expertos como los no-jugadores mostraban rendimientos dispares en cuanto a habilidades cognitivas básicas, los jugadores expertos podían rastrear objetos que se desplazaban a mayor velocidad, detectar mejor los cambios en los objetos almacenados en la memoria visual a corto plazo, cambiar más rápidamente de una tarea cognitiva a otra y mayor eficiencia en la tarea de rotación mental de objetos. (Moscardi, 2018, p.117)

Esto establece un mayor compromiso neurológico para el manejo de los videojuegos, de tal manera, se direcciona un accionar más involuntario con repercusiones a largo plazo para las mejoras cognitivas.

De igual manera los efectos positivos se venr emarcados según el tipo de videojuego.

Según Carvajal (2014):

Los estudios realizados hasta la fecha en neurociencia, se puede establecer que el uso de ciertos videojuegos, concretamente los que tienen un alto contenido de acción a tiempo real, es favorable para un gran número de capacidades cognitivas y habilidades del cerebro. (p.9)

Esta correlación que existe entre el tipo de videojuego y las habilidades cognitivas, establecen nuevas alternativas de mejora en el área neurológica, de tal manera, se establezcan juegos bases para potenciar las habilidades de los adolescentes, tratando de abarcar un amplio espectro del mundo virtual basados en la finalidad del juego y el interés del adolescente.

Los videojuegos, establecen una herramienta fundamental en las ayudas lúdicas y terapéuticas, estableciendo nuevas modalidades de intervención y acompañamiento, para las mejoras de conductas y habilidades de los adolescentes, como menciona Carvajal (2014):

Se observan múltiples cambios como resultado de la exposición e interacción con videojuegos, lo que posibilitaría la generación e instrumentación de diversos dispositivos, herramientas y tratamientos terapéuticos, a fin de obtener mejorías o beneficios en la salud de cada individuo en determinado contexto clínico. (p.122)

Por ellos las utilidades benéficas que se tienen sobre los videojuegos, trascienden más allá de los contextos conductuales, a nivel lúdico, médico y terapéuticos se observa como una herramienta potencial para mejorar aspectos puntuales en la vida del adolescente, ofreciendo nuevas vías de acceso al cambio.

A manera de conclusión, se puede observar que distintos abordajes académicos, demuestran puntos favorables y en contra con respecto al manejo de estos elementos (videojuegos), con lo que, al establecer si hay más beneficios o perjuicios sería un punto inequitativo y delimitante para generar conocimiento respecto a esta temática, para evaluar

las desventajas o ventajas de estos, se debe de delimitar el contexto en el cual se está utilizando.

Los videojuegos están hechos con similitudes a la realidad en la que se vive, muchos piensan que los videojuegos quieren mostrar que puedes ser el malo en una realidad alterna, pero saben percibir muy bien que nada de lo que se hace en pantalla se puede hacer en la vida real. (Hernández & Ramiro, 2016, p.117)

Esto indica los altos prejuicios que tienen la sociedad sobre los videojuegos, de tal manera que se ha establecido un punto generalizado de los efectos que estos pueden generar en la adolescencia, es importante remarcar esos puntos de la realidad virtual en la cual se está interactuando.

Sin embargo, la demanda que ofrecen estos elementos de entretenimiento da las pautas para una elección variada en lo que se puede jugar, dando un punto base para la interacción virtual. Por ello cada videojuego establece un beneficio según el área en el cual está enfocado, ya sea, de acción, carreras, competencias, etc. “Jugar un videojuego activo es más beneficioso que ser sedentario. Sin embargo, los videojuegos activos son más beneficiosos que los videojuegos pasivos” (Moncada & Chacón, 2012, p.48). En ese sentido, indica los beneficios de cada género del videojuego, estableciendo, factores que ayudan al adolescente en distintas áreas como: conductual, social, neurológico.

Así los videojuegos se denominan el ying y el yang de la tecnología, no todo elemento tecnológico es perjudicial ni beneficioso para el que lo usa, sin embargo, son herramientas con un funcionamiento que puede ser adaptado al contexto en el cual se quiere incluir, lúdico, médico o terapéutico, siempre y cuando tomando en consideración los factores que involucran al usar estos productos (videojuegos).

## **XVII. Principales logros del aprendizaje**

Luego de la presente investigación las lecciones aprendidas en este proceso de revisión, es el poder identificar factores negativos y positivos que se ven de manera explícita e implícitamente sobre el uso de los videojuegos en los adolescentes, logrando destacar todo un proceso de aprendizaje continuo y como estos aprendizajes se han ido acoplando a la investigación presente con la finalidad de dar un punto crítico y objetivo dentro del ámbito clínico, conductual, psicosocial y neuropsicológico, sobre como estos elementos afectan a las personas. Además de reconocer el crecimiento personal en cuanto al desarrollo de este trabajo, destacando un punto positivo la accesibilidad de información referente a la temática plateada. Como puntos a cambiar, se considera que el formato presente no está acorde a la temática de revisión bibliográfica, limitando muchos aspectos investigativos de relevancia para fundamentar la investigación.

El principal producto de esta investigación es que se logró generar una revisión bibliográfica comparativa, ofreciendo aspectos puntuales en cuanto a efectos positivos y negativos sobre la utilización de los videojuegos, logrando objetivar un resultado dualista pero concreto respecto a la temática presentada.

Los objetivos del presente trabajo se cumplieron de manera favorable, dado que se consto con los implementos académicos necesarios para desarrollar la investigación y lograr definir, delimitar y conceptualizar los efectos negativos y positivos generados por el uso de videojuegos en adolescentes.

El trabajo como tal no presento limitantes graves para su desarrollo, sin embargo, un tema a considerar es la similitud de resultados en los artículos científicos, dado que genera una generalización sobre la temática de los videojuegos y sus efectos, comprometiendo los avances de la investigación.

Como elementos innovadores del presente estudio, remarcan los resultados obtenidos en cuanto a los ejes multi-esfericos propuestos, siendo estos: conductual, psicosocial y neuropsicológico, que dan respuesta a lo que se espera del presente trabajo, con lo cual se obtiene una revisión sintetizada en cuanto al manejo de videojuegos y sus efectos en adolescentes.

El impacto que genera los elementos innovadores son la sistematización y organización de información en cuanto a la temática presente, de tal manera, la investigación presenta ejes de abordaje puntuales para cualquier persona que se necesite investigar referente a los efectos de los videojuegos, ofreciendo una recopilación completa y detallada.

El impacto que genera el presente trabajo en la salud mental es la posibilidad de generar un pensamiento crítico referente a los aspectos positivos y negativos que genera el uso de videojuegos en la adolescencia, logrando un abordaje más comprensivo en cuáles son esos efectos ya sean a corto, mediano o largo plazo, consiguiendo que se genere una postura electiva y de comprensión referente a los videojuegos.

## **XVIII. Conclusiones y recomendaciones**

A manera de conclusión se determina que, el uso de los videojuegos puede ser tanto beneficioso como perjudicial, dependiendo del uso y el contexto en el cual se este usando, como tanto se puede delimitar como factores que potencian las conductas positivas y negativas, los datos obtenidos dan un panorama dualista dependiendo el enfoque en el cual se este abordando, sin embargo, los resultados son parejos, dado que se mantienen posturas basados solo en lo negativo o positivo.

Primero, el desarrollo tecnológico y virtual a escala mundial, ha establecido nuevas formas de interrelacionarse entre las personas, han generado cambios dentro de los mercados globales del internet y videojuegos abriendo una apertura al consumo directo de estos productos sin importar las edades, pero, en el ámbito de la vida de los adolescentes se ha

establecido un foco de atención mayor, supliendo sus demandas personales en cuanto a la necesidad de jugar.

Segundo, los adolescentes han generado una comunidad virtual, alejada de las interrelaciones directas entre personas, logrando así, una definición de colectividades de “satisfacción virtual”, estas satisfacciones se definen según el grado de interés en los videojuegos existentes, estableciendo un nexo entre sus necesidades de placer/diversión “lúdicas” y la evasión de la realidad o contacto entre otros; esta conexión preexistente, genera rupturas en cuanto al marco psicosocial entre el entorno familiar y social; de tal manera, estas disoluciones afectan directamente a los vínculos sociales y afectivos.

En tercer lugar, las afectaciones a nivel psico-neurológico, que los videojuegos generan en el correcto funcionamiento de los adolescentes es variado, desde un enfoque negativo, se han establecido alteraciones adversas como: la dependencia, adicciones, disminución de las activaciones de neuronales y alteraciones emocionales; sin embargo, como se menciona previamente, las afectaciones pueden ser variado según cada adolescente y entorno en el cual está presente, así, los efectos positivos han demostrado efectos favorecedores en el funcionamiento psico-neurológico, siendo estos una mejora en ciertas actividades mentales, como: el fortalecimiento de la memoria, mejora en las habilidades motoras/visuales y la atención.

En cuarto lugar, se tiene que considerar todos los efectos positivos y negativos referente a la utilización de los videojuegos, siendo estos una fuente directa al establecimiento de nuevas conductas o nuevas habilidades entre adolescentes.

En quinto lugar, la exposición prolongada al uso de videojuegos supone un riesgo para la salud física y mental de los adolescentes, el control parental debe de ser un factor importante para la prevención de conductas negativas en los adolescentes, fomentando un cuidado preventivo continuo.

Como tal no se puede establecer solo un enfoque en cuanto al tema de los videojuegos, ya que siempre va a haber un cambio continuo de la sociedad y las modalidades de entrenamiento digital, se debe tomar en cuenta todos los efectos tanto positivos como negativos para que exista un equilibrio en la persona, teniendo perspectivas preventivas y potenciadoras para un correcto manejo de los videojuegos.

## **XIX. Recomendaciones**

Las recomendaciones presentes están orientadas en dos puntos, en los resultados obtenidos en cuanto al estudio y de manera personal hacia los lectores.

Se debe de considerar la importancia del estudio constante sobre los efectos que producen los videojuegos, dado que, la existencia de un videojuego nuevo, la mejora continua de los productos electrónicos y la actualización constante de nuevas modalidades de juegos, establecen un foco continuo de investigación referente a esta temática.

Referente al tema de los videojuegos es importante tomar en cuenta el análisis de los tres ejes fundamentales del ser humano: psicosocial, conductual y neurológico, así, se establece un entendimiento más amplio del funcionamiento de la persona, con el objetivo de delimitar los efectos positivos o negativos que generan los videojuegos.

El entorno familiar, es un factor importante para la prevención temprana de una conducta negativa que se genere por el uso de los videojuegos, por esa razón, los padres deben de monitorear, investigar y cuestionar el videojuego con el cual se está relacionando el adolescente. Además, la importancia de considerar las evidencias científicas referente a esta temática establecería un punto clave para evitar caer en criterios personales y sociales que generalicen estos elementos de distracción.

## XX. Referencias bibliográficas

- Barrantes, R. (2014). En Investigación: un camino al conocimiento Un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto (págs. 28-30). Costa Rica: EUNED.
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129–136.  
<https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Carvajal, D. (2014). *El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo*.  
<https://doi.org/10.13140/2.1.1597.1527>
- Corral, A. M. (2 de Marzo de 2015). DOKUTEKANA. Obtenido de WORDPRESS.COM.:  
<https://archivisticafacil.com/2015/03/02/que-es-el-analisis-documental/>
- De la Villa Moral Jiménez, M. (2006). Efectos psicosociales perversos de la nueva cultura digital en el ámbito educativo. *Aula abierta*, 87, 55–70.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2583883>
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445–462.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404330>
- Güemes, M., Ceñal, M., & Hidalgo, M. (2017). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *PEDIATRÍA INTEGRAL*, 233-244.
- Hernández, H. H. (2016). *Videojuegos, violencia y niños. Los videojuegos violentos en el desarrollo de los niños de 8 a 14 años, mediante estudio de caso y observación participante* [Universidad Autónoma de la Ciudad de México].

[https://www.repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/bitstream/123456789/299/3/Hilari  
on%20Hernandez%20Hernandez-Comunicacion%20y%20cultura.pdf](https://www.repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/bitstream/123456789/299/3/Hilari%20Hernandez%20Hernandez-Comunicacion%20y%20cultura.pdf)

Marcano Lárez, Beatriz E. ESTIMULACIÓN EMOCIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS:

EFFECTOS EN EL APRENDIZAJE. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información [en línea]. 2006, 7(2), 128-140[fecha de Consulta 9 de Enero de 2022]. ISSN: . Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296008>

Montero Palacios, V. E. (2014). Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego

Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén. *Dspace.ups.edu.ec*. Retrieved from

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7469>

Moncada Jiménez, José, & Chacón Araya, Yamileth (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. RETOS.

Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (21),43-49.[fecha de Consulta 8 de Enero de 2022]. ISSN: 1579-1726. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>

Moscardi, R. (2018). Videojuegos y habilidades cognitivas [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía. Disponible en:

[https://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgibin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=vide  
ojuegos-habilidades-cognitivas-moscardi](https://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgibin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=videojuegos-habilidades-cognitivas-moscardi) [8 de enero de 2022]

Moscardi, R. (2020). Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 110.

<https://doi.org/10.18682/cdc.vi110.4066>

- Levin, L. (2011). La construcción de la adicción como problema de conocimiento neurobiológico y las perspectivas de tratamientos. Una crítica al modelo médico hegemónico. *Redes*, 17-32.
- Lilo, J.-L. (2004). Crecimiento y comportamiento en la adolescencia. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, núm. 90, 57-71.
- López-Wade, Arístides, & Uc-Cohuo, Gabriela Amairani, & Taylor Ramos, Jaime (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1),12-16.[fecha de Consulta 8 de Enero de 2022]. ISSN: 1405-2091. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
- López, Francisco & Etkin, Paula & Ortet-Walker, Jordi & Mezquita, Laura & Ibáñez, Manuel. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Àgora de salut*. VII. 147-153.  
10.6035/AgoraSalut.2020.7.15.
- López Becerra, Fernando (2011). RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1),603-611.[fecha de Consulta 9 de Enero de 2022]. ISSN: 0214-9877. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832328061>
- Lozoya, E., Amaya, S., & Lozoya, R. (2018). La neurociencia cognitiva en la formación inicial de docentes investigadores educativos. *Ciencia y Educación Vol. 2, No. 3*, 11-25.

Ramírez, J. A. (2010). *GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE INVESTIGACIONES*. Recuperado de UNIDE website:

[https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/guiademet\\_juvenalRMZ.pdf](https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/guiademet_juvenalRMZ.pdf)

Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F.M. 2021. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*. 20, 2 (abr. 2021), 557–591. DOI: <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>.

Rubio, A. I. L., de la Gándara, J., Alonso, M. I. G., & Seco, R. G. (2016). Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace* (In (Ledo, De la Gándara, García, & Gordo, 2015) *ternet*), 117, 72–83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>

Ruz, M., Tudela, P., & Acero, J. J. (2006). What does the brain tell us about the mind? *Psicológica: Revista de metodología y psicología experimental.*, 149-168.

Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación Revista Internacional de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura*, 1(7), 235–250. <https://idus.us.es/handle/11441/58204>

Ubaque, D. M. & Lombana, M. E. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12010/1524>.

Universidad de Extremadura. (11 de Mayo de 2021). Obtenido de Biblioteca de la Universidad de Extremadura:  
<https://biblioguias.unex.es/c.php?g=572102&p=3944896>

