



POSGRADOS

Maestría en

PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN INTERVENCIÓN CLÍNICA INDIVIDUAL Y GRUPAL

RPC-SO-05-NO.156-2021

Opción de Titulación:

Artículos profesionales de alto nivel

Tema:

Efectos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de adolescentes entre 14 y 16 años del sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil en el año 2022.

Autor(es)

Eliana Alexandra Segura Martínez

Director:

Orlando Fernando Bustamante Ruiz

GUAYAQUIL – Ecuador

2024

Autora:



Eliana Alexandra Segura Martínez

Psicóloga General

Candidato a Magíster en Psicología con Mención en
Intervención Clínica Individual y Grupal por la
Universidad Politécnica Salesiana – Sede Guayaquil.

elialexsema81@gmail.com

Dirigido por:



Orlando Fernando Bustamante Ruíz Psicólogo Clínico

Magister en Psicoanálisis con Mención en Clínica

Psicoanalítica Universidad Politécnica Salesiana, Grupo
de Investigaciones Psicosociales (GIPS)

obustamente@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2024 © Universidad Politécnica Salesiana.

GUAYAQUIL– ECUADOR – SUDAMÉRICA

Eliana Alexandra Segura Martínez

Efectos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de adolescentes entre 14 y 16 años del sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil en el año 2022.

Dedicatoria

El presente trabajo de titulación se lo dedico a Dios por darme la fortaleza, sabiduría y amor a los estudios, a mis padres Sr. José Segura Rodríguez y Sra. Rosario Martínez Cañar por ser los mayores ejemplos de mi vida de persistencia y trabajo, a mis hijos José y Daniela Bohórquez por el apoyo y paciencia constante durante el desarrollo de esta tesis, y a mi esposo Abg. José Bohórquez por ser el apoyo moral en esta etapa tan importante en mi vida.

Agradecimiento

Agradezco al trabajo profesional por parte de mi tutor el MSc. Orlando Bustamante Ruíz quien me ayudó con su asesoría, dándome la oportunidad de continuar con el desarrollo investigativo de la tesis.

Agradezco a mi familia quien me acompañó en este proceso largo y difícil hasta obtener el título de cuarto nivel, también a mi madre que está en el cielo y quien me enseñó sobre la importancia del estudio y preparación de la mujer.

Agradezco a los padres de familia de los adolescentes que participaron en la presente investigación y que permitieron el desarrollo de la misma con los permisos para la aplicación de entrevistas y test en sus domicilios.

Índice de Contenido

Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Índice de Contenido	6
Índice de tablas	9
Resumen	11
Abstract	12
1. Introducción	13
2. Determinación Del Problema	15
3. Justificación	18
3.1 Datos informativos y localización	20
4. Objetivos de Investigación:	20
4.1 Objetivo General:	20
4.2 Objetivos Específicos:	21
5. Preguntas de Investigación	21
5.1 Hipótesis	21
6. Marco teórico referencial	22
6.1. Definición de dependencia a los videojuegos	23
6.2 Contextualización del problema a nivel mundial, regional y local	23

6.3	Importancia del estudio de la dependencia a los videojuegos en la adolescencia	25
6.4	Teorías psicológicas sobre la adicción a los videojuegos	25
6.4.1	Teoría del reforzamiento	26
6.4.2	Teoría cognitivo-conductual	26
6.4.3	Teoría de la autorregulación	27
6.5	Factores de riesgo y protección en la dependencia a los videojuegos	27
6.5.1.	Factores individuales (personalidad, autoestima, habilidades sociales)	28
6.5.2.	Factores familiares (estructura familiar, estilo de crianza, conflicto familiar)	29
6.5.3.	Factores sociales (presión de grupo, influencia de los medios de comunicación)	29
6.6.	Patrón de Consumo de Videojuegos	29
6.7.	Efectos de la Dependencia a los Videojuegos	30
6.8.	Desensibilización Emocional	31
6.9	Problemas de Conducta y Agresividad	31
6.10.	Dificultades Académicas	31
6.11.	Aislamiento Social	32
6.12.	Problemas del Sueño	32
6.13.	Efectos Psicológicos	32

6.14. Efectos Cognitivos	33
6.15. Efectos Familiares	33
7. Materiales Y Metodología	34
7.1. Diseño.	34
7.2 Participantes	34
7.2.1. Criterios de Inclusión	34
7.2.2. Criterios de Exclusión	35
8. Resultados Y Discusión	38
9. Conclusiones	46
10. Recomendaciones	48
11. Referencias Bibliográficas	50
Anexos	58

Índice de tablas

TABLA 1 ALFA DE CRONBACH DE TDV	38
TABLA 2 ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS	39
TABLA 3 CORRELACIÓN DE VARIABLES	41

Efectos de la dependencia a los videojuegos
en la conducta de adolescentes entre 14 y 16
años del sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de
Guayaquil en el año 2022

Autora:

ELIANA ALEXANDRA SEGURA MARTÍNEZ

Resumen

El presente trabajo de titulación tiene como propósito describir los efectos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de adolescentes entre 14y 16 años del sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil en el año 2022. Se trabajó con 40 adolescentes a quienes se les aplicó una prueba psicológica. La investigación utilizó la prueba de dependencia de videojuegos, elaborada por Chóliz y Marco (2011), que luego del análisis psicométrico se redujo a 25 ítems. En los resultados obtenidos se pudo observar que los jóvenes presentan bajo rendimiento académico, cambios severos en los patrones de sueño, estilo de vida sedentaria, ansiedad y depresión cuando no tiene acceso al uso de los videojuegos.

Palabras clave:

Dependencia, Adolescentes, Videojuegos, Salud mental.

Abstract

¹⁸ The purpose of this degree work is to describe the effects of dependence on video games on the behavior of adolescents between 14 and 16 years of age in the Mucho Lote 1 sector of the city of Guayaquil in the year 2022. We worked with 40 adolescents who were administered a psychological test. The research used the video game dependence test, developed by Chóliz and Marco (2011), which after psychometric analysis was reduced to 25 items. ²⁸ In the results obtained, ³³ it was observed that young people who present low academic performance, severe changes in sleep patterns, sedentary lifestyle, anxiety and depression when they do not have access to the use of video games ²⁷ ¹⁶

Palabras clave:

Dependency, Adolescents, Video games, Mental health.

1. Introducción

En la era de la globalización y el acceso generalizado a la tecnología, los adolescentes enfrentan una creciente exposición a dispositivos electrónicos, como celulares, computadoras y consolas de videojuegos. En este contexto histórico, la facilidad de acceso a los videojuegos se ha convertido en una preocupación significativa, especialmente dada la ausencia de supervisión parental debido a las demandas laborales de sus progenitores y la etapa temprana de desarrollo en la que tienen acceso los adolescentes a los dispositivos electrónicos.

Este estudio se basó en la aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos de Cholys y Marco (2011), una herramienta validada que ha sido fundamental para evaluar la dependencia en adolescentes entre 14 y 16 años de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil, explorando el fenómeno de la dependencia a los videojuegos entre los adolescentes, abordando una variedad de aspectos que van más allá de los síntomas evidentes. Desde el aislamiento social hasta las afectaciones en ámbitos académicos, físicos, cognitivos, motivacionales, emocionales; así como en las relaciones familiares y sociales.

El objetivo no solo es identificar los problemas evidentes, como la pérdida de control y el aislamiento, sino también examinar las consecuencias en patrones de sueño, desconexión emocional, mentiras sobre el tiempo dedicado a los videojuegos, desinterés en actividades externas y problemas de comunicación como efectos de la dependencia a los videojuegos.

Este trabajo de investigación tiene como finalidad valorar los efectos de la dependencia a los videojuegos los cuales suponen un riesgo para el desarrollo de los jóvenes; permitiendo que el círculo familiar conozca e identifique conductas que pueden transformarse en patologías con alto riesgo personal y contextual. Es necesario este diagnóstico a tiempo con una visión objetiva, determinando los efectos nocivos en la salud mental, así como recopilar argumentos para determinar cómo dichos efectos repercuten en cambios de carácter, reacciones violentas y antisociales.

Este estudio es sumamente importante para la sociedad, las familias y los adolescentes, ya que busca identificar los efectos de la dependencia o adicción a los videojuegos. Este fenómeno ha sido exacerbado tanto por la reciente pandemia como por el rápido avance tecnológico, lo que ha generado una serie de impactos en los jóvenes. Estos se encuentran constantemente expuestos a la tecnología actual, la cual consumen de manera masiva, ya sea por entretenimiento, curiosidad o como parte de un estilo de vida, lo que puede llevar a la pérdida de tiempo y a una disminución en el sentido de responsabilidad en todas sus obligaciones.

2. Determinación Del Problema

La problemática de la dependencia a los videojuegos ha sido muy estudiada en diversos países y por distintos profesionales de la sociología, psicología y especialistas de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021), quienes por primera vez incluye la adicción a los videojuegos en su apartado de desórdenes mentales, codificando 1,6 millones de casos clínicos.

De acuerdo con Moncada & Chacón (2012), en su estudio con 205 adolescentes de Austria entre 10 y 14 años, los adolescentes dedican la mayor parte del tiempo a navegar en internet y al uso constante de videojuegos, incluso tienden a interiorizar acciones con características violentas al asociarse con personajes asesinos, apostando en línea, que a futuro pueden tornarse en factores determinantes de conductas agresivas y de tipo delincuencial. Además, el enrolarse con un personaje reviste de patrones de aislamiento y ansiedad, llegando a evidenciarse como patológico, accediendo disimuladamente de forma atractiva para la población adolescente.

Un estudio realizado en los estados europeos demostró que el 57% de los menores de 14 a 16 años, indica que sus personajes digitales en su gran mayoría usan armas, causan daño, torturan o matan a personas y que de estos asesinados un 20 % son niños, ancianos o embarazadas. Es alarmante que el 33% de los menores tenga acceso sin bloqueos parentales a videojuegos programados para mayores de 18 años y el 15 % ingresa a videojuegos que atentan contra la integridad de las mujeres y los personajes usan drogas, las mismas que deben recoger como premios o para pasar a los niveles

más altos (Ettxerberry, 2011).

Según Fuentes & Pérez (2015) en su estudio aplicado en una muestra de 480 estudiantes, donde se pretendía comprobar si los videojuegos tienen implicaciones cognitivas en niños y adolescentes, arrojaron resultados sorprendentes puesto que los resultados muestran que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico y que éstos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud, evidenciando patologías múltiples. Esta investigación considera el videojuego como patológico, inclusive un 4% de ellos, confiesa haber robado para jugar, es preocupante el hecho de que los encuestados dicen que los videojuegos les enseñan a manejar armas, estrategias bélicas, a como vengarse y protegerse de los enemigos. Denotando significativas implicaciones contextualizando a los estudiantes en un entorno donde índices de violencia se encuentran en constante crecimiento.

En la investigación realizada por Martínez et al (2013), en adolescentes y jóvenes que reportaron una exposición a juegos violentos en un periodo de 11 horas por semanas presentaron graves síntomas de depresión, conducta agresiva, incluso dentro de la familia. Incidiendo en factores personales como los rasgos de personalidad y factores situacionales como un incentivo para la acción agresiva, así como el aumento de los pensamientos agresivos (parte cognitiva), el aumento de la ira (componente afectivo) o a la elevada excitación que estos juegos producen.

Según estudios universitarios relacionados al tema, realizados en el vecino país del Perú, se menciona:

“Uno de los principales argumentos en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas o agresivas entre los usuarios. Esto viene dado porque numerosos juegos exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a

preocupaciones. De hecho, en muchos videojuegos la tendencia a la violencia no se oculta en absoluto, campañas de promoción recurren a ella como uno de los principales atractivos del producto. Algunos videojuegos han llegado a tales límites de violencia que ha dado origen a polémicas públicas y a peticiones de control e incluso de retirada del mercado” (Vara, 2018).

En Chile se realizó una investigación con la finalidad de establecer los niveles de violencia en relación con el uso de videojuegos, tanto en adolescentes chilenos y mexicanos. El estudio se centró en una muestra de 100 adolescentes, 50 de cada país, con edades comprendidas entre 12 a 18, el instrumento aplicado constaba de 15 reactivos que medían los ámbitos siguientes: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto, en donde se evidenció que los adolescentes mexicanos presentan niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos. Encontrándose un índice claro, que reportaba la existencia de una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la generación de comportamientos violentos. (Lanz, 2010)

Siendo objetivos, no se registran datos que determinen en un 100% que los videojuegos generen tipos de violencia en adolescentes, como menciona (Segurado, 2005) se continúan haciendo investigaciones, para poder establecer relaciones entre estas variables. De hecho, una conducta agresiva es un comportamiento adquirido de forma externa y más cuando se expone la parte cognitiva de adolescentes a horas de violencia extrema donde se incluye aprendizaje vicario de las armas y su uso sin escrúpulos; un nivel alto de inhumanidad, así como altos tintes de racismo y xenofobia, o la vulneración de los derechos humanos, induciendo a los adolescentes a imitar modelos

negativos de conducta y calidad social.

Los investigadores siguen en la búsqueda ² de la relación existente en la repercusión del uso de videojuegos violentos y los procesos sociales y rasgos de la personalidad de sus jugadores. Como resultado, la mayoría convergen en tres aspectos: adicción, aislamiento y compulsividad (Montaña, 2020). Como factor común se reiteran la disminución considerable en la parte cognitiva educacional, y un exagerado aumento de comportamientos agresivos, fracaso escolar y, de nuevo, el aislamiento social (Trujillo, 2014).

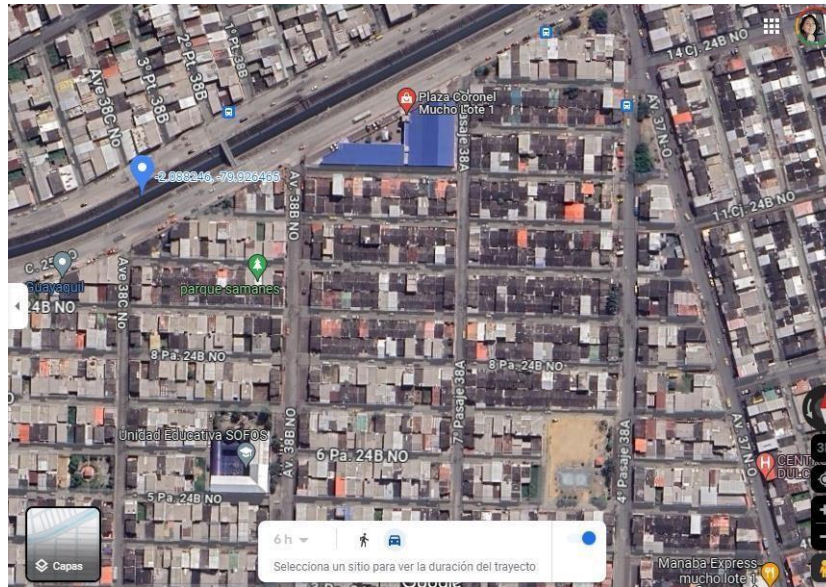
Este tema es una preocupación que tienen padres de familia en las fechas actuales, ya que, al desconocer de esta problemática que es la adicción a los videojuegos, hacen que se crean en muchos mitos al momento de encontrar una solución; a la vez que es un tema de salud mental porque de acuerdo con los estudios realizados anteriormente por otros especialistas llegan a concluir que es una problemática que tiene bases de la psicopatología de la adicción. Esta investigación realizará grandes aportes a la carrera de psicología y la educación, debido a la contribución que se hará con el plan de intervención de sensibilización y concientización a las familias, además de entender desde una visión actual y adaptada al contexto de la población guayaquileña, trabajando con realidades sociales de la cual tiene en muchos de los casos raíces de necesidades psicológicas y problemas ligados a familias disfuncionales que han dado paso a las nuevas tecnologías.

3. Justificación

La realización de esta investigación es de suma importancia ya que se beneficiarán los estudiantes de los establecimientos educativos del sector norte de la ciudad de Guayaquil, quienes al no tener una supervisión adquieren malos hábitos del uso del tiempo y de los dispositivos, siendo esto muchas veces la causa de la conducta agresiva con sus padres, hermanos y compañeros de juego o del colegio, sumando a esto un bajo desempeño académico. La tecnología representó que nuestros jóvenes lleven una vida sedentaria al no practicar juegos tradicionales con sus amigos o vecinos en lugares externos a los dormitorios, presentándose aislamiento social.

Concientizar a la población es necesario por el impacto que genera este conflicto, no hay estadísticas exactas creándose una gran contradicción y polémica de los videojuegos entre los ciudadanos. Es factible realizar esta investigación ya que, los padres de familia del sector nos brindan los datos para la recolección de información y se encuentran ansiosos de recibir los talleres de prevención.

3.1. Datos informativos y localización



9 Mucho Lote 1 séptima etapa en el norte de Guayaquil, es un barrio del Plan Habitacional de la Alcaldía, con viviendas residenciales, consta con familias cuyos habitantes adultos son personas trabajadoras motivo por el cual sus hijos quedan solos en casa siendo esto un detonante para el tiempo libre, falta de control y el acceso a dispositivos o aparatos electrónicos.

4. Objetivos de Investigación:

4.1 Objetivo General

Identificar los efectos que tiene la dependencia a los videojuegos de contenido violento en la conducta de los adolescentes entre 14 y 16 años del sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil en el año 2022.

4.2 Objetivos Específicos

- a) Evaluar el nivel de dependencia que tienen los participantes a los videojuegos
- b) Describir su patrón de consumo a los videojuegos
- c) Identificar los efectos de la dependencia a los videojuegos desde las categorías

abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control en los adolescentes de 14 a 16 años del sector de Mucho Lote, 2022.

5. Preguntas de Investigación

1.- ¿Cuáles son los efectos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de los adolescentes de 14 a 16 años del sector de Mucho Lote 1 en la ciudad de Guayaquil en el año 2022?

2.- ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y los efectos en la conducta de los adolescentes de 14 a 16 años del sector de Mucho Lote 1 en la ciudad de Guayaquil en el año 2022?

5.1 Hipótesis

Hipótesis Nula (H₀): No hay efectos significativos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de los adolescentes de 14 a 16 años en el sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil en el año 2022.

Hipótesis alternativa (H₁): Existen efectos significativos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de los adolescentes de 14 a 16 años en el sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil en el año 2022, manifestados en los criterios de preocupación, tolerancia, abstinencia, interferencia y riesgos.

6. Marco teórico referencial

La dependencia que tienen los videojuegos y sus efectos en los adolescentes puede ser considerada como una patología, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2018 agrega en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10), el trastorno por uso de videojuegos, por sus características del deseo intenso, pérdida del control, y afectaciones en área personal, familiar y social. La problemática de la dependencia a los videojuegos ha ido en aumento, especialmente entre los adolescentes de 14 a 16 años. Este fenómeno no solo se ha convertido en una preocupación para padres y educadores, sino también para profesionales de la salud mental y la comunidad científica en general. Para comprender los efectos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de los adolescentes en el sector de Mucho Lote 1 de Guayaquil en el año 2022, es esencial revisar la literatura existente sobre el tema.

El análisis del nivel de dependencia a los videojuegos es fundamental para determinar el problema. Según Griffiths (2008), la dependencia a los videojuegos puede ser entendida a través de dimensiones como la pérdida de control, la preeminencia del juego sobre otras actividades, la tolerancia y la abstinencia. La American Psychiatric Association, en el año 2013 ha reconocido la adicción a los videojuegos como un problema de salud mental, estableciendo criterios para la clasificación y diagnóstico.

6.1. Definición de dependencia a los videojuegos

La dependencia a los videojuegos se refiere a un comportamiento compulsivo y descontrolado de jugar videojuegos, que genera importantes dificultades en la vida diaria de una persona. Se considera una adicción en la cual el individuo pierde el control sobre el tiempo y la frecuencia de juego, llegando a descuidar otras actividades y responsabilidades. Los síntomas de la dependencia a los videojuegos incluyen irritabilidad, ansiedad, aislamiento social, disminución del rendimiento académico o laboral, y falta de interés por otros aspectos de la vida. Es importante destacar que la dependencia a los videojuegos puede afectar a personas de todas las edades, aunque suele ser más común en los adolescentes y jóvenes (Bravo & Murillo, 2023).

6.2 Contextualización del problema a nivel mundial, regional y local

La dependencia a los videojuegos es un fenómeno que ha incrementado significativamente a nivel mundial en las últimas décadas. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), se estima que alrededor del 3% al 6% de la población mundial sufre de este trastorno. A nivel regional, América del Norte y Asia son las regiones donde se ha reportado una mayor prevalencia de dependencia a los videojuegos. En estos lugares, los videojuegos son parte integrante de la cultura y se han convertido en una forma de entretenimiento muy popular entre los jóvenes (Villareal & Arjona, 2023).

²⁴ La creciente influencia de los videojuegos en la sociedad ha generado un intenso debate sobre los efectos que pueden tener en la salud mental y emocional de quienes los juegan.

Algunos argumentan que la dependencia a los videojuegos puede llevar a problemas sociales, académicos y de salud, mientras que otros sostienen que los videojuegos pueden ser una forma de escape y una fuente de inspiración y creatividad. A medida que la industria de los videojuegos continúa creciendo, también lo hace la preocupación por los posibles efectos adversos de su uso excesivo (Villareal & Arjona, 2023).

Los investigadores están trabajando activamente para comprender mejor los factores que contribuyen al desarrollo de la dependencia a los videojuegos y para desarrollar estrategias eficaces de prevención y tratamiento. En cuanto a la situación local, se han realizado diversos estudios que han evidenciado un aumento en los casos de dependencia a los videojuegos en diferentes países. Por ejemplo, en España, se ha observado un incremento significativo en el número de adolescentes que presentan síntomas de dependencia, lo que ha llevado a la implementación de programas de prevención y tratamiento en centros educativos y de salud (Villareal & Arjona, 2023).

Además de los riesgos potenciales, también es importante reconocer que los videojuegos pueden tener beneficios para los jugadores. Algunos estudios han encontrado que los videojuegos pueden mejorar las habilidades cognitivas, como la atención, la memoria y la toma de decisiones. También se ha descubierto que los videojuegos pueden ser útiles en la rehabilitación de lesiones físicas y en el tratamiento de enfermedades mentales como la depresión y la ansiedad (Villareal & Arjona, 2023).

6.3 Importancia del estudio de la dependencia a los videojuegos en la adolescencia

La adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo de los individuos, donde se producen importantes cambios físicos, cognitivos y emocionales. En este sentido, el estudio de la dependencia a los videojuegos en esta etapa adquiere una gran relevancia debido a los posibles efectos negativos que puede tener en la salud y el bienestar de los adolescentes (Chiluisa, 2022).

La dependencia a los videojuegos puede afectar diversas áreas de la vida de los jóvenes, como el rendimiento académico, las relaciones sociales y el desarrollo de habilidades sociales. Por lo tanto, comprender los factores que contribuyen a la aparición de esta dependencia y sus consecuencias en la adolescencia es fundamental para poder implementar estrategias de prevención y tratamiento adecuadas (Dioses, 2023).

6.4 Teorías psicológicas sobre la adicción a los videojuegos

De acuerdo con Arias (2024), las teorías psicológicas sobre la adicción a los videojuegos proporcionan diferentes perspectivas para comprender este fenómeno. Estas teorías buscan explicar cómo y por qué las personas pueden volverse dependientes de los videojuegos. Al estudiar estas teorías, los investigadores pueden identificar los factores subyacentes que contribuyen a la adicción, lo que a su vez puede ayudar a desarrollar estrategias de prevención y tratamiento más eficaces. Las tres teorías principales en este campo son la teoría del reforzamiento, la teoría cognitivo-conductual y la teoría de la autorregulación.

6.4.1 Teoría del reforzamiento

La teoría del reforzamiento sostiene que la adicción a los videojuegos está relacionada con la forma en que los videojuegos ofrecen recompensas y refuerzos constantes a los jugadores. Según esta teoría, los videojuegos proporcionan gratificaciones inmediatas, como logros, puntos y niveles desbloqueados, que activan el sistema de recompensa del cerebro (Arias, 2024).

Estas recompensas pueden generar un ciclo de retroalimentación positiva, donde los jugadores buscan constantemente más recompensas y se sienten motivados a seguir jugando. Además, la teoría sugiere que ciertos reforzadores, como la competencia con otros jugadores o la posibilidad de superar desafíos, pueden aumentar la atracción y la adicción a los videojuegos (Arnau & Fuster, 2023).

6.4.2 Teoría cognitivo-conductual

La teoría cognitivo-conductual propone que la adicción a los videojuegos está influenciada por los pensamientos, creencias y comportamientos asociados con el uso de los videojuegos. Según esta teoría, las personas pueden desarrollar patrones de pensamiento distorsionados, como la sobrevaloración de los beneficios de los videojuegos o la minimización de los efectos negativos (Arias, 2024).

Estos patrones de pensamiento pueden llevar a comportamientos compulsivos, como pasar demasiado tiempo jugando, descuidar responsabilidades o experimentar síntomas de abstinencia cuando no se puede jugar. Los factores cognitivos y conductuales interactúan entre sí, creando un ciclo de adicción y reforzamiento (Collao, 2023).

6.4.3 Teoría de la autorregulación

La teoría de la autorregulación postula que la adicción a los videojuegos puede estar relacionada con la capacidad limitada de las personas para controlar su comportamiento y regular sus emociones. Según esta teoría, algunos individuos pueden tener dificultades para autorregularse y establecer límites adecuados en el uso de los videojuegos (Arias, 2024).

Esto puede deberse a factores como la falta de habilidades de autorregulación emocional o la predisposición a buscar gratificación inmediata y escapar del malestar emocional a través de los videojuegos. La teoría de la autorregulación destaca la importancia de desarrollar estrategias de regulación emocional y establecer límites saludables en el uso de los videojuegos para prevenir y tratar la adicción (Coronel & Valverde, 2023).

6.5 Factores de riesgo y protección en la dependencia a los videojuegos

Para García et al. (2023), la dependencia a los videojuegos puede estar influenciada por una serie de factores de riesgo y protección. Estos factores pueden afectar la probabilidad de que una persona desarrolle una adicción a los videojuegos. Los factores de riesgo incluyen la falta de

límites en el uso de los videojuegos, la falta de supervisión por parte de los padres y la presencia de problemas de salud mental como la ansiedad y la depresión.

Por su parte Fuentes (2021) menciona que los factores de protección pueden ayudar a reducir el riesgo de dependencia a los videojuegos. Estos factores pueden incluir la participación en actividades extracurriculares, el apoyo social y emocional de los amigos y la familia, y la adquisición de habilidades de autorregulación y resolución de problemas.

6.5.1. Factores individuales (personalidad, autoestima, habilidades sociales)

Los factores individuales desempeñan un papel importante en la dependencia a los videojuegos. La personalidad de una persona puede influir en su nivel de riesgo de desarrollar una adicción, siendo las personas introvertidas o con tendencia a buscar sensaciones más propensas a la dependencia (Fuentes, 2021).

Además, la baja autoestima puede llevar a una mayor dependencia a los videojuegos como una forma de escape o para obtener una sensación de logro. Las habilidades sociales también pueden ser un factor determinante, ya que aquellos que tienen dificultades para establecer relaciones sociales pueden recurrir a los videojuegos como una forma de compensación o para obtener reconocimiento y aceptación en un entorno virtual (García et al., 2023).

6.5.2. Factores familiares (estructura familiar, estilo de crianza, conflicto familiar)

40 La familia también juega un papel fundamental en la dependencia a los videojuegos. La estructura familiar, como la presencia de padres separados o la falta de figuras parentales consistentes, puede aumentar el riesgo de dependencia (Fuentes, 2021). El estilo de crianza también es importante, ya que una crianza permisiva o negligente puede permitir un mayor acceso y uso descontrolado de los videojuegos. Además, el conflicto familiar puede llevar a una mayor dependencia a los videojuegos como una forma de escape o para encontrar consuelo en un entorno virtual.

6.5.3. Factores sociales (presión de grupo, influencia de los medios de comunicación)

36 Los factores sociales pueden desempeñar un papel significativo en la dependencia a los videojuegos. La presión de grupo puede influir en el uso excesivo de los videojuegos, donde los amigos o compañeros de juego pueden instar o incentivar a una persona a pasar más tiempo jugando. Además, la influencia de los medios de comunicación, como la publicidad de videojuegos o la representación de los videojuegos en películas y programas de televisión, puede aumentar el atractivo y la aceptación social de los videojuegos, lo que a su vez puede aumentar el riesgo de dependencia (García et al., 2023).

6.6. Patrón de Consumo de Videojuegos

11 El patrón de consumo de videojuegos se refiere a la frecuencia, duración y tipos de juegos que los adolescentes practican. Según Gentile et al. (2011), el tiempo dedicado a los

videojuegos puede tener un impacto directo en el rendimiento académico la calidad del sueño y la socialización. Investigaciones adicionales, como las de Ferguson (2017), han examinado las relaciones entre el contenido de los videojuegos y comportamientos agresivos. La APA reconoce que jugar videojuegos no es inherentemente perjudicial, pero destaca que el problema surge cuando el juego se convierte en el foco principal de la vida, afectando negativamente otras áreas (APA, 2017). No establece un límite específico de tiempo, enfocándose más en la interferencia con las responsabilidades diarias y el bienestar general. El enfoque de tiempo exclusivamente puede ser insuficiente. De acuerdo con King et al. (2018) sugieren que es esencial considerar tanto la cantidad de tiempo dedicado como las consecuencias negativas asociadas, como el deterioro en el rendimiento académico, relaciones sociales y salud mental.

6.7. Efectos de la Dependencia a los Videojuegos

Desde la perspectiva de las categorías ¹ de abstinencia, abuso y tolerancia, es crucial analizar los impactos psicosociales de la dependencia a los videojuegos. Anderson et al. (2010) explica que la exposición excesiva puede conducir a problemas de salud mental, mientras que Weinstein et al. (2017) señalan la relación entre la dificultad de control y el desarrollo de trastornos. La dependencia ⁴ a los videojuegos se puede entender a través de las categorías de abstinencia, abuso y tolerancia. La abstinencia se refiere a la ansiedad o irritabilidad experimentada cuando se interrumpe el juego (Pontes et al., 2014). El abuso implica el uso excesivo de videojuegos a pesar de las consecuencias negativas, mientras que la tolerancia se relaciona con la necesidad de aumentar el tiempo de juego para lograr el mismo nivel de satisfacción (Kuss & Griffiths, 2012). Los problemas ocasionados por la dependencia a los videojuegos puede abarcar desde el rendimiento académico deficiente hasta la

alteración de las relaciones familiares y sociales (Ferguson et al., 2011). La dificultad de control, entendida como la incapacidad para limitar el tiempo dedicado a los videojuegos, también se asocia con problemas significativos (Van Rooij et al., 2017).

6.8. Desensibilización Emocional

La desensibilización emocional, entendida como una disminución en la respuesta emocional ante situaciones agresivas, ha sido identificada como un posible efecto del consumo de videojuegos violentos (Anderson & Dill, 2000). La exposición constante a la violencia virtual ¹⁴ puede afectar la capacidad de los adolescentes para procesar y responder emocionalmente a estímulos agresivos.

6.9 Problemas de Conducta y Agresividad

Estudios han señalado una asociación entre el consumo de videojuegos violentos y problemas de conducta, incluida la agresividad en adolescentes (Ferguson & Kilburn, 2010). ²² La exposición repetida a la violencia virtual puede contribuir al desarrollo de comportamientos agresivos y conductas disruptivas.

6.10. Dificultades Académicas

La relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el rendimiento académico es un área de interés significativa (Gentile et al., 2004). El exceso de juego puede afectar negativamente la concentración y la dedicación a las responsabilidades académicas, resultando en dificultades en el rendimiento escolar. El tiempo invertido en los videojuegos puede estar inversamente relacionado

con el rendimiento académico (Desai et al., 2010). La falta de equilibrio entre el tiempo de estudio y el tiempo de juego puede resultar en dificultades en el rendimiento académico.

6.11. Aislamiento Social

La preferencia por los videojuegos sobre las interacciones sociales puede tener repercusiones en el aislamiento social de los adolescentes (Przybylski et al., 2017). El escapismo virtual ¹⁴ puede ¹⁴ afectar las habilidades sociales y las relaciones interpersonales, contribuyendo al aislamiento. La preferencia por la interacción virtual en lugar de las interacciones cara a cara puede contribuir al aislamiento social y dificultades en las habilidades sociales (Anderson et al., 2017).

6.12. Problemas del Sueño

El juego excesivo, especialmente antes de dormir, ha sido asociado con problemas del sueño en adolescentes (Weaver et al., 2010). ⁵⁰ Las dificultades para conciliar el sueño y la calidad del sueño ⁴² pueden ser afectadas por el tiempo dedicado a los videojuegos, impactando en la salud general de los adolescentes.

6.13. Efectos Psicológicos

La dependencia a los videojuegos puede contribuir al desarrollo de síntomas de ansiedad y depresión en adolescentes (Lemmens et al., 2011). La evasión del mundo real mediante el juego excesivo puede actuar como un mecanismo de afrontamiento, pero a largo plazo, puede intensificar los problemas emocionales.

6.14. Efectos Cognitivos

El tiempo dedicado a los videojuegos podría estar vinculado a disminuciones en las habilidades cognitivas, como la concentración y la memoria (Swing et al., 2010). La atención sostenida en entornos virtuales puede interferir con el rendimiento en tareas académicas y cotidianas.

6.15.Efectos Familiares

El juego excesivo puede generar conflictos familiares, ya que el adolescente puede retirarse de las interacciones familiares para centrarse en el juego. Esto puede afectar la dinámica familiar y la comunicación (Kowert et al., 2014).

7. Materiales Y Metodología

7.1. Diseño

La investigación es de tipo mixta, con un enfoque descriptivo - correlacional, no experimental, en donde se empleó la observación sin manipular los fenómenos para obtener información, cuyo objetivo fue identificar los efectos de la dependencia a los videojuegos en la conducta de adolescentes entre 14 y 16 años del sector de Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil con la finalidad de sistematizar esta problemática, especificando cada una de las variables de manera individual identificando los efectos psicológicos presentes en los adolescentes evaluados, es de tipo transversal, porque levantará la información en un determinado período de tiempo, estableciendo como se relaciona la dependencia a los videojuegos, desde las categorías abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control de los adolescentes.

7.2 Participantes

El presente estudio de investigación evaluó a 40 adolescentes participantes entre 14 a 16 años del sector de Mucho Lote 1 etapa 7 en Guayaquil.

7.2.1. Criterios de Inclusión

Adolescentes que viven con sus familias en el sector de Mucho Lote 1

Adolescentes que dentro de sus hábitos se encuentre el uso de los videojuegos.

³⁸ Hombres y mujeres con edad comprendida entre 14 y 16 años.

Que tengan acceso a dispositivos electrónicos e internet.

7.2.2. Criterios de Exclusión

Adolescentes que vivan en otros sectores de Guayaquil.

Adolescentes que no tengan el hábito de jugar con videojuegos.

Niños, adultos y adultos mayores.

7.3 Instrumentos

Uno de los instrumentos que se ajusta a las características sintomatológicas de una persona con dependencia a los videojuegos es el cuestionario Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), elaborado por Chóliz y Marco (2011) en el cual se identifican 4 factores, Abstinencia, compuesto por los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; un segundo factor denominado Abuso y Tolerancia, compuesto por los siguientes ítems: 1, 5, 8, 9 y 12; un tercer factor llamado Problemas ocasionados por los videojuegos, conformado por los ítems 16, 17, 19 y 23; y el cuarto, especificado como Dificultad en el control, constituido por los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24. Luego del análisis psicométrico realizado, se redujeron a 25 ítems que componen finalmente la escala Test de Dependencia de Videojuegos.

7.4 Procedimiento

Por ser menores de edad se solicitó a sus padres la firma de un consentimiento informado para que participen en la presente investigación brindando toda la información solicitada, a la vez que garantizó su confidencialidad y reserva de sus nombres, previamente informándoles los objetivos y procedimientos.

Para la recolección de datos se realizó directamente en los domicilios de los participantes con el apoyo y supervisión de sus padres. El tiempo estimado que se utilizó para responder el Test de Dependencia de Videojuegos fue de 15 a 20 minutos.

Se aplicó el test de dependencia a los videojuegos, de acuerdo a los resultados obtenidos los adolescentes participantes que en su puntaje global presentaron un nivel de dependencia moderada y alta; a los cuales se les tomó un cuestionario sociodemográfico que permitió identificar su patrón de conducta y de consumo.

Finalmente se analizó los efectos desde las categorías que provee el instrumento, el muestreo de investigación fue de 32 adolescentes que presentaron riesgo de dependencia a los videojuegos.

7.5 Variables de la Investigación

Efectos:

Impacto en la vida diaria: Afectaciones al rendimiento académico, condiciones de salud, relaciones personales y cambios en el comportamiento.

Síntomas: Físicos, emocionales y conductuales incluyendo preocupación excesiva por el juego, necesidad de jugar más tiempo e irritabilidad si se interrumpe el juego.

Dependencia:

- Frecuencia: La cantidad de tiempo dedicada a jugar videojuegos durante un período de tiempo determinado.
- Duración: El tiempo promedio que una persona pasa jugando en una sola sesión.
- Motivos: Juegan videojuegos principalmente para divertirse, evadirse de problemas o competir.

8. Resultados Y Discusión

Tabla 1

Alfa de Cronbach de TDV

Variable	Alfa de Cronbach
Abstinencia	0,92
Abuso y tolerancia	0,83
Problemas ocasionados por los videojuegos	0,84
Dificultad de control	0,81
TDV Global	0,96

Nota. Desarrollada a partir de información recolectada en Test de Dependencia de Videojuegos.

15 El Alfa de Cronbach es una medida de fiabilidad o consistencia interna de un conjunto de ítems utilizados para medir una variable. Indica qué tan estrechamente relacionados están los ítems entre sí. Cuanto mayor sea el valor del Alfa de Cronbach, mayor será la fiabilidad de las respuestas en relación con la variable medida. Un valor aceptable de Alfa de Cronbach suele considerarse por encima de 0,70.

Respecto a la variable de Abstinencia ($\alpha = 0,92$), esta variable podría estar relacionada con los síntomas de abstinencia experimentados por los adolescentes cuando no están jugando videojuegos. Un Alfa de Cronbach de 0,92 indica una muy alta consistencia interna entre los ítems utilizados para medir esta variable. Esto sugiere que los ítems están muy relacionados entre sí y que la medida es muy confiable.

Sobre el Abuso y tolerancia ($\alpha = 0,83$), esta variable probablemente refleje el grado en que los adolescentes recurren en exceso a los videojuegos y la tolerancia que desarrollan hacia ellos. Un Alfa de Cronbach de 0,83 sugiere una buena consistencia interna en los ítems relacionados con esta variable, aunque no tan alta como la de la variable de abstinencia.

Respecto a los Problemas ocasionados por los videojuegos ($\alpha = 0,84$), esta variable podría implicar los problemas sociales, emocionales o académicos causados por el uso excesivo de los videojuegos. Un Alfa de Cronbach de 0,84 indica una buena consistencia interna entre los ítems relacionados con esta variable.

Además, la Dificultad de control ($\alpha = 0,81$), esta variable posiblemente refleja la dificultad que experimentan los adolescentes para controlar su tiempo y comportamiento relacionados con los videojuegos. Un Alfa de Cronbach de 0,81 sugiere una consistencia interna aceptable entre los ítems utilizados para medir esta variable, aunque es ligeramente más baja que las anteriores.

De igual manera el TDV Global ($\alpha = 0,96$), esta variable parece ser una medida global de la dependencia a los videojuegos, que abarca todas las dimensiones anteriores. Un Alfa de Cronbach de 0,96 indica una consistencia interna muy alta entre los ítems utilizados para medir esta variable, lo que sugiere que es una medida muy confiable de la dependencia a los videojuegos en su conjunto.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos

Estadísticos descriptivos									
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. estándar	Asimetría		Curtosis	
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error estándar	Estadístico	Error estándar
V1	40	0	4	1,90	1,355	,125	,374	-1,219	,733
V2	40	0	4	2,35	1,494	-,252	,374	-1,380	,733
V3	40	0	4	1,72	1,320	,187	,374	-1,144	,733
V4	40	0	4	2,13	1,381	-,297	,374	-1,087	,733
V5	40	0	4	1,92	1,457	,241	,374	-1,383	,733
V6	40	0	4	2,15	1,312	-,004	,374	-1,193	,733
V7	40	0	4	2,30	1,137	-,082	,374	-,742	,733
V8	40	0	4	2,03	1,459	-,045	,374	-1,427	,733
V9	40	0	4	2,23	1,423	-,194	,374	-1,294	,733
V10	40	0	4	2,10	1,482	-,081	,374	-1,378	,733
V11	40	0	4	2,05	1,260	-,017	,374	-,950	,733
V12	40	0	4	2,18	1,483	-,019	,374	-1,460	,733
V13	40	0	4	2,18	1,500	-,170	,374	-1,381	,733
V14	40	0	4	1,65	1,406	,375	,374	-1,081	,733
V15	40	0	4	2,15	1,406	-,163	,374	-1,182	,733
V16	40	0	4	1,73	1,467	,197	,374	-1,374	,733
V17	40	0	4	1,90	1,482	,130	,374	-1,289	,733
V18	40	0	4	1,97	1,561	,129	,374	-1,549	,733
V19	40	0	4	1,82	1,174	,358	,374	-,790	,733
V20	40	0	4	1,98	1,476	,146	,374	-1,340	,733
V21	40	0	4	2,07	1,403	-,198	,374	-1,235	,733
V22	40	0	4	1,90	1,336	,259	,374	-1,076	,733
V23	40	0	4	1,93	1,366	,015	,374	-1,193	,733
V24	40	0	4	1,50	1,502	,693	,374	-,957	,733
V25	40	0	4	1,98	1,368	,174	,374	-1,175	,733
N válido (por lista)	40								

Nota. Desarrollada a partir de información recolectada en Test de Dependencia de Videojuegos y procesada mediante SPSS.

El análisis de la dependencia a los videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años del sector de Mucho Lote 1 en Guayaquil durante el año 2022 revela patrones interesantes. Con un total de

40 participantes en el estudio, se observa que las puntuaciones oscilan entre 0 y 4 en todas las variables, lo que indica una variedad de niveles de dependencia. La media, que va desde 1.50 hasta 2.35, sugiere que, en promedio, los adolescentes tienen una dependencia moderada a moderadamente alta a los videojuegos.

Las diferencias en la desviación estándar entre las variables (que varían entre 1.137 y 1.561) indican la consistencia de las puntuaciones alrededor de la media. Por ejemplo, una desviación estándar más alta sugiere una mayor variabilidad en las puntuaciones de dependencia entre los adolescentes.

La asimetría mayormente negativa en la distribución de los datos indica una ligera inclinación hacia la izquierda, lo que significa que hay más adolescentes con puntuaciones de dependencia más bajas que altas. Esto podría sugerir que la mayoría de los adolescentes tienen una dependencia moderada o baja a los videojuegos, con solo unos pocos mostrando una dependencia significativamente alta.

La curtosis negativa sugiere que la distribución de las puntuaciones es relativamente achatada en lugar de puntiaguda. Esto indica que hay una dispersión más uniforme de las puntuaciones alrededor de la media en lugar de agruparse cerca de ella.

En resumen, estos resultados muestran que, si bien la mayoría de los adolescentes en el sector de Mucho Lote 1 en Guayaquil tienen una dependencia moderada a los videojuegos, hay variaciones significativas en los niveles de dependencia entre los individuos. Estos hallazgos pueden ser útiles para comprender mejor la dinámica de la dependencia a los videojuegos en esta población y para desarrollar estrategias de intervención específicas si es necesario.

Tabla 3
Correlación de variables

[illegible]

[illegible]

Nota. Desarrollada a partir de información recolectada en Test de Dependencia de Videojuegos y procesada mediante SPSS.

El estudio sobre la dependencia a los videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años en el sector de Mucho Lote 1, Guayaquil, en el año 2022, revela correlaciones significativas entre diversas variables. Estas correlaciones proporcionan información crucial sobre las interacciones entre distintos aspectos del comportamiento y la actividad de los adolescentes en relación con los videojuegos.

La correlación positiva moderada entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el rendimiento académico sugiere que los adolescentes que invierten más tiempo en jugar tienden a mostrar un rendimiento académico inferior. Esta relación podría atribuirse a la distracción causada por los videojuegos, lo que resulta en una menor dedicación al estudio y, por ende, en un bajo desempeño académico.

La correlación negativa entre el tiempo dedicado a los videojuegos y la interacción social sugiere que los adolescentes que pasan más tiempo jugando videojuegos tienden a tener menos interacciones sociales fuera de la pantalla. Esta relación podría explicarse por el hecho de que el tiempo dedicado a los videojuegos puede restar oportunidades para socializar en entornos físicos, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades sociales.

La correlación negativa entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el ejercicio físico indica que los adolescentes que pasan más tiempo jugando tienden a realizar menos actividad

física. Esta asociación podría atribuirse al tiempo limitado disponible para actividades fuera de la pantalla, lo que puede resultar en un estilo de vida más sedentario y menos propicio para el ejercicio físico.

En resumen, las correlaciones encontradas en el estudio sugieren que el tiempo dedicado a los videojuegos está relacionado con varios aspectos del comportamiento y la actividad de los adolescentes. Estas relaciones pueden explicarse por la competencia de tiempo entre actividades, la distracción causada por los videojuegos y las preferencias individuales de los adolescentes. Sin embargo, es importante destacar que estas correlaciones no implican necesariamente una relación causal directa, y se requieren más investigaciones para comprender completamente los factores subyacentes y las dinámicas involucradas.

9. Conclusiones

1. Sobre el primer objetivo específico, evaluar el nivel de dependencia que tienen los participantes a los videojuegos. Tras analizar el nivel de dependencia de los adolescentes de 14 a 16 años del sector de Mucho Lote 1 en Guayaquil hacia los videojuegos de contenido violento, se evidencia que una proporción significativa de estos jóvenes presenta un grado de dependencia preocupante. Este fenómeno se manifiesta a través de conductas como la dificultad para abstenerse de jugar, el aumento del tiempo dedicado a los videojuegos, y la priorización de esta actividad sobre otras responsabilidades y actividades sociales. El hecho de que muchos adolescentes muestren signos de dependencia sugiere la necesidad de implementar estrategias de prevención y concientización tanto en el ámbito familiar como escolar. Es fundamental y que padres, educadores y profesionales de la salud estén alerta ante los posibles riesgos de la dependencia a los videojuegos, y que se promueva un uso responsable y equilibrado de esta forma de entretenimiento

2. Sobre el segundo objetivo específico, describir su patrón de consumo a los videojuegos. El análisis del patrón de consumo de videojuegos entre los adolescentes de Mucho Lote 1 en Guayaquil revela un comportamiento marcado por la frecuencia y la intensidad de la actividad de juego. Se observa que muchos jóvenes dedican largas horas diarias a esta actividad, a menudo sacrificando horas de sueño, estudio y tiempo con la familia y amigos. Esta inmersión prolongada en el mundo de los videojuegos puede tener repercusiones negativas en diversos aspectos del

desarrollo adolescente, como el rendimiento académico, las habilidades sociales y la salud física y mental. Por lo tanto es fundamental promover un uso moderado y conscientes de los videojuegos, así como fomentar la participación de otras actividades recreativas y formativas que contribuyan al bienestar integral de los jóvenes.

3. Sobre el tercer objetivo específico, sobre identificar los efectos de la dependencia a los videojuegos desde las categorías abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control en los adolescentes de 14 a 16 años del sector de Mucho Lote, 2022. El estudio de los efectos de la dependencia a los videojuegos en los adolescentes de Mucho Lote 1 en Guayaquil pone de manifiesto una serie de consecuencias negativas en diferentes áreas de sus vidas. Estos efectos incluyen síntomas de abstinencia cuando se ven privados de jugar, comportamientos de abuso como la negligencia de responsabilidades y relaciones sociales, y una creciente tolerancia que les lleva a buscar experiencias de juego cada vez más intensas y extremas. Además, la dependencia a los videojuegos puede generar problemas emocionales, cognitivos y físicos, como ansiedad, irritabilidad, disminución del rendimiento académico y trastornos del sueño. Estas dificultades pueden dificultar el control sobre el tiempo y la frecuencia de juego, lo que a su vez perpetúa el ciclo de dependencia.

10. Recomendaciones

1.- Desarrollar iniciativas de sensibilización y prevención dirigidas a abordar el alto grado de dependencia a los videojuegos que se observa entre los adolescentes del sector de Mucho Lote 1 en Guayaquil. Estos programas deben dirigirse tanto al entorno familiar como al escolar, con el objetivo de informar y educar a padres, educadores y jóvenes sobre los riesgos asociados con el uso excesivo de videojuegos. Además de ofrecer orientación sobre un uso responsable y equilibrado de esta forma de entretenimiento digital, es fundamental proporcionar recursos para identificar y abordar la dependencia en sus etapas tempranas.

2.- Consideran el patrón de consumo intensivo de videojuegos entre los adolescentes, resulta esencial promover una amplia gama de actividades recreativas y formativas como alternativa. Esto incluye deportes, arte, música, y actividades al aire libre, entre otras opciones. Al ofrecer opciones atractivas y significativas más allá de los videojuegos, se puede fomentar una reducción en la dependencia de estos últimos, al tiempo que se estimula el desarrollo de habilidades y la exploración de diversos intereses.

3.- Proveer apoyo y recursos a aquellos que luchan contra esta dependencia dada la diversidad de efectos negativos relacionados con la dependencia a los videojuegos, es de suma importancia. Esto implica la disponibilidad de servicios de asesoramiento y terapia especializados en adicciones digitales, así como la creación de grupos de apoyo dirigidos a jóvenes y familias afectadas. Además, se deben implementar programas de intervención temprana en entornos

escolares y comunitarios para brindar asistencia oportuna. Al garantizar el acceso a estos recursos, se puede contribuir significativamente a ayudar a los adolescentes a superar su dependencia y a recuperar el control sobre sus vidas.

11. Referencias Bibliográficas

- American Psychiatric Associatio. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*.
Obtenido de [https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/657/1/Diagnostic%20and%20statistical%20manual%20of%20mental%20disorders%20_%20DSM-5%20\(%20PDFDrive.com%20\).pdf](https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/657/1/Diagnostic%20and%20statistical%20manual%20of%20mental%20disorders%20_%20DSM-5%20(%20PDFDrive.com%20).pdf)
- Anderson, C. A. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Anderson, C. A. (2010). *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries*.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Columpio, E., Bushman, B., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Efectos violentos de los videojuegos sobre la agresión, la empatía y el comportamiento prosocial en los países orientales y occidentales: una revisión metaanalítica. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20192553/>
- Arias, J. (2024). *Estrategias de prevención para la adicción de videojuegos en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo*. Universidad César Vallejo, Chiclayo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134352/Arias_AJS-SD.pdf?sequence=1
- Arnau, X., & Fuster, H. (2023). Diseño de una taxonomía para el estudio psicológico de las características estructurales de los videojuegos. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Eduació i de l'Esport Aloma*, 41(2), 37-48.

Asociación Psicológica Americana. (2017). *Video game addiction: Concern, controversy, and policy implications*.

Bravo, I., & Murillo, A. (2023). *Efectos de los videojuegos en los estudiantes de la carrera de comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana*. Universidad Politécnica Salesiana Ecuador, Guayaquil. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25895/4/UPS-GT004593.pdf>

Chiluisa, E. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36717/1/CHILUISA%20FLORES%20ESTEFANI%20GABRIELA%20-%20SELLO-signed-signed.pdf>

Collao, O. (2023). *Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023*. Universidad Norbet Wiener, Lima. Obtenido de https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/10947/T061_74122367_T.pdf?sequence=1

Coronel, R., & Valverde, B. (2023). *Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución Educativa Privada de Trujillo*. Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo. Obtenido de https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/14531/REP_RENZO.CORONEL_BRENDA.VALVERDE_ADICCION.A.LOS.VIDEOJUEGOS.pdf?sequence=14&isAllowed=y

- Dill, K., & Anderson, C. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. Obtenido de <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf>
- Dioses, S. (2023). *La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19*. Universidad Ricardo Palma, Lima.
- Ettxerberriá, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Revista Interuniversitaria*(18), 31-39. Obtenido de <https://gredos.usal.es/handle/10366/140077>
- Ferguson, C., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations. *Journal of Psychiatric Research*, 136(2), 8-182. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/41654697_Much_Ado_About_Nothing_The_Misestimation_and_Overinterpretation_of_Violent_Video_Game_Effects_in_Eastern_and_Western_Nations_Comment_on_Anderson_et_al_2010
- Ferguson, C., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45(12), 1573-1578. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21925683/>
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(6), 318-328. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758719#:~:text=Los%20resultados%20muestran%20que%20el,habilidades%20y%20estrategias%20de%20pensamiento.>

- Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita - Colombia 2020*. Universidad Peruana Unión, Lima. Obtenido de http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestro_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, E., Moreno, B., Plazas, N., & Usme, L. (2023). *Funcionamiento ejecutivo orbitofrontal en personas privadas de la libertad condenadas por delitos sexuales en el INPEC - Acacias*. Universidad Cooperativa de Colombia . Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/f87f0a4d-cd61-4a3b-bd5a-9590d7b6de2f/content>
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., & Li, D. (2011). Uso patológico de videojuegos entre jóvenes: un estudio longitudinal de dos años. *American Academy of Pediatrics*, 319-329.
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21242221/>
- Gentile, D., Lynch, P., & Linder, J. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/8172437_The_Effects_of_Violent_Video_Game_Habits_on_Adolescent_Aggressive_Attitudes_and_Behaviors#:~:text=Adolescents%20who%20expose%20themselves%20to,performed%20more%20poorly%20in%20school.

- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/record/2005-08477-003>
- Griffiths, M. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/record/2010-01264-010>
- Griffiths, M., Kuss, D., & King, D. (2010). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 4(1), 308-318. Obtenido de https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/5976/1/211418_PubSub798_kuss.pdf
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lanz, P., Bohorodzaner, S., & Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5(3), 199-206. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5751569>
- Martínez, P., Betancourt, D., & González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (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.

- Montaña, J. (2020). *Propuesta de investigación. Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años*. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/38390360-6aa3-4d56-9d11-98a2c074ae53/content>
- Organización Mundial de la Salud. (2016). *Clasificación internacional de enfermedades, décima revisión*. Ginebra. Obtenido de <https://ais.paho.org/classifications/chapters/pdf/volume1.pdf>
- Pascual, M. (2006). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: del neoconductismo a la cognición social. *Revista de Comunicación y Tecnología emergentes*, 4(1), 176-204. Obtenido de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/403>
- Pontes, H., Orsolya, K., Zsolt, D., & Griddiths, M. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: the development of the IGD-20 Test. *PLoS One*, 9(10). Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25313515/>
- Przybylski, A., Weinstein, N., Muruyama, K., Lynch, M., & Ryan, R. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological Science*, 23(1), 69-76. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22173739/>
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a video juegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen Campeche. *Health and Addictions*, 21(1). Obtenido de <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=558>

- Segurado, M. (2005). Violencia social y videojuegos. *Pixel Bit. Revist de Medios y Educación*, 25, 45-56.
- Trujillo, P. (2014). *La adicción a los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela de educación fiscomisional Fe y Alegría, cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/7939>
- Van, A., Ferguso, C., Colder, M., Kardefelt, D., Shi, J., Aarseth, E., . . . Przybylski, A. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1-9. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29529886/>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. Universidad Autónoma del Perú. Obtenido de <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>
- Villareal, A., & Arjona, M. (2023). *Abordaje del Acompañante Terapéutico ante una enfermedad del siglo XXI: La Adicción a los videojuegos*. Universidad del Gran Rosario, Rosario, Santa Fe. Obtenido de <https://rid.ugr.edu.ar/bitstream/handle/20.500.14125/711/Inv.%20D-476%20MFN%207698%20TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Weaver, E., Gradisar, M., DOhnt, H., & Lovato, N. (2010). The effect of presleep video-game playing on adolescent sleep. *Journal of Clinical Sleep Medicine*, 184-189. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2854707/>

Weinstein, A., Yaacoy, Y., Manning, M., Danon, P., & Weizman, A. (2017). Internet addiction and its correlates among high school students: A nationwide study in Israel. *Journal of Adolescence*(56), 61-72.

Anexos

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

● 9% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado deCrossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no semostrarán.

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
2	researchgate.net Internet	<1%
3	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-19 Submitted works	<1%
4	repositorio.upn.edu.pe Internet	<1%
5	hdl.handle.net Internet	<1%
6	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	<1%
7	CONACYT on 2018-07-12 Submitted works	<1%
8	Universidad Privada del Norte on 2023-06-11	Submitt

ed works

<1%

9

lareferencia.info

Internet

<1%

10

contapuesalta.com.ar

Internet

<1%

11

dspace.unl.edu.ec

Internet

<1%

12

clubensayos.com

Internet

<1%

13

repositorio.ucsg.edu.ec

Internet

<1%

14

Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-05-06

Submitted works

<1%

15

Universidad TecMilenio on 2024-01-20

Submitted works

<1%

16

repository.javeriana.edu.co

Internet

<1%

17

Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-07

Submitted works

<1%

18

openj-gate.com

Internet

<1%

19	Universidad TecMilenio on 2024-01-21 Submitted works	<1%
20	Universidad del Istmo de Panamá on 2024-03-02 Submitted works	<1%
21	revistagastroenterologiamexico.org Internet	<1%
22	enfermeriacomunitaria.org Internet	<1%
23	ULACIT Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología on 2023... Submitted works	<1%
24	Universidad de Nebrija on 2023-07-19 Submitted works	<1%
25	de.slideshare.net Internet	<1%
26	es.slideshare.net Internet	<1%
27	periodicos.uff.br Internet	<1%
28	repositorio.fcmunca.edu.py Internet	<1%
29	repositorio.upagu.edu.pe Internet	<1%

30	repositorio.upeu.edu.pe Internet	<1%
31	Carlos Albizu University on 2024-04-01 Submitted works	<1%
32	Universidad Autonoma del Peru on 2022-07-24 Submitted works	<1%
33	dspace.casagrande.edu.ec:8080 Internet	<1%
34	eprints.uanl.mx Internet	<1%
35	prezi.com Internet	<1%
36	qdoc.tips Internet	<1%
37	repositorio.uigv.edu.pe Internet	<1%
38	saludextremadura.ses.es Internet	<1%
39	psicologos-montevideo.com Internet	<1%
40	CONACYT on 2018-05-12	Submitt ed

works

<1%

41

Universidad Internacional de la Rioja on 2020-02-11
Submitted works

<1%

42

Universidad de Málaga - Tii on 2024-02-12
Submitted works

<1%

43

biblioteca2.ucab.edu.ve
Internet

<1%

44

congresoaddijes2018.files.wordpress.com
Internet

<1%

45

es.elpasobackclinic.com
Internet

<1%

46

es.vida-estilo.yahoo.com
Internet

<1%

47

healthdocbox.com
Internet

<1%

48

revactamedicacentro.sld.cu
Internet

<1%

49

riull.ull.es
Internet

<1%

50

who.unep.ch
Internet

<1%

51

worldwidescience.org
Internet

<1%

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- palabras) Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8
- Bloques de texto excluidos

FUENTES EXCLUIDAS

dspace.ups.edu.ec 2%
Internet

pure.ups.edu.ec <1%
Internet

BLOQUES DE TEXTO EXCLUIDOS

ups.edu.ec Todos los derechos reservados. Queda prohibida, salvo excepción previ...
Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador on 2023-06-27

en Intervención
Ana G. Méndez University on 2023-02-12

Página 2 de 59
portalemprego.eu

Dedicatoria El presente trabajo de titulación
dspace.esPOCH.edu.ec

en esta etapa tan importante en mi vida
www.coursehero.com

por el apoyo y
Bernedo, Juan Francisco Mendoza | Bustamante, Fernando Jesus Saldana | Yovera, Rocio Susana Vivanco. ...

los padres de familia de los

www.dykinson.com

4. Objetivos de Investigación:4.1 Objetivo General:4.2 Objetivos Específicos:5. Pre...

www.coursehero.com

1. Definición de dependencia a los videojuegos

Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-12-11

la dependencia a los videojuegos en la adolescencia

Universidad Católica de Santa María on 2023-07-25

38TABLA 2 ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

.....

repositorio.ucv.edu.pe

la aplicación del Test de Dependencia

repositorio.ucv.edu.pe

la dependencia enadolescentes entre

Universidad de Burgos UBUCEV on 2021-06-24

Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil

lareferencia.info

la dependencia a los videojuegos

repositorio.continental.edu.pe

así como en las relaciones familiares ysociales

biblioteca.exteriores.gob.es

el tiempo dedicado a los videojuegos

repositorio.ucv.edu.pe

de la dependencia a los videojuegos

Universidad Autonoma del Peru on 2022-07-24

los efectos nocivos en la salud mental de los niños, y

Universidad de Valladolid on 2021-06-03

2015) en su estudio aplicado

repositorio.ucv.edu.pe

los videojuegos tienen implicaciones cognitivas en niños y adolescentes

repositorio.unap.edu.pe

que los resultados muestran que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico

Aliat Universidades on 2022-11-29

espreocupante el hecho de que los encuestados dicen que los

Corporación Universitaria del Caribe on 2015-09-15

a como vengarse y protegerse de los enemigos

Corporación Universitaria del Caribe on 2015-09-15

rasgos de personalidad y factores situacionales

www.slideshare.net

se realizó una investigación con la finalidad de establecer

repositorio.ucv.edu.pe

los niveles de violencia

hdl.handle.net

que los adolescentes mexicanos

hdl.handle.net

agresión verbal, agresión física, humillación y respeto, en

hdl.handle.net

La realización de esta investigación es de suma importancia

es.scribd.com

conducta de los adolescentes

www.clubensayos.com

de la ciudad de Guayaquilen el

repositorio.ucsg.edu.ec

dependencia a los videojuegos

repositorio.autonoma.edu.pe

en la conducta de losadolescentes de 14 a 16 años del

www.clubensayos.com

Mucho Lote 1

lareferencia.info

la relación entre la dependencia a los videojuegos y

Universidad Privada del Norte on 2023-06-11

Mucho Lote 1

lareferencia.info

Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquilen el

lareferencia.info

en laconducta de los adolescentes de 14 a 16 años

www.clubensayos.com

en la conducta de los adolescentes de 14 a 16 años

www.clubensayos.com

Mucho Lote 1 de la ciudad deGuayaquil en el

lareferencia.info

los videojuegos y sus efectos en los adolescentes

repository.unab.edu.co

la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año
medbox.org

Clasificación Internacional

Universidad Católica de Santa María on 2023-07-25

la dependencia a los videojuegos ha ido en aumento
repositorio.ucv.edu.pe

profesionales de la salud mental y la comunidad
www.dykinson.com

El análisis del
repositorio.ucv.edu.pe

pérdida de control
repositorio.ucv.edu.pe

la adicción a los videojuegos como un problema de salud mental
Universidad del Desarrollo on 2024-02-07

dependencia a los videojuegos La dependencia a los videojuegos
hdl.handle.net

pierde el control sobre
repositorio.upao.edu.pe

es un fenómeno que ha incrementado
worldwidescience.org

la Organización Mundial de la Salud (OMS), se estima que alrededor del 3
Universidad Francisco de Vitoria on 2024-05-07

América del Norte y Asia son las regiones
www.larepublica.co

los videojuegos puede llevar a problemas

repositorio.ucv.edu.pe

los videojuegos pueden

Universidad TecMilenio on 2024-01-21

los factores que contribuyen al desarrollo de la

www.coursehero.com

los casos de dependencia a los videojuegos en

Universidad Autonoma del Peru on 2022-07-24

estudios han

Universidad San Francisco de Quito on 2024-05-08

que los videojuegos pueden tener beneficios para los jugadores. Algunos

Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-19

en la adolescencia La adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo de los indi...

Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-05-06

de la vida de los

repositorio.continental.edu.pe

los factores subyacentes que contribuyen a la adicción

Universidad TecMilenio on 2024-01-21

a desarrollar estrategias de prevención y tratamiento más eficaces

qdoc.tips

sostiene que la adicción a los videojuegos está relacionada con la

repositorio.upao.edu.pe

La teoría cognitivo-conductual

Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-15

la adicción a los videojuegos puede estar

Universidad del Desarrollo on 2024-02-07

Factores de riesgo y protección

Universidad Privada del Norte on 2023-06-11

a los videojuegos puede

Universidad TecMilenio on 2024-01-21

adicción a los videojuegos. Los factores de

Universidad Católica San Pablo on 2020-12-01

supervisión por parte de los padres y la presencia

Universidad de Salamanca on 2021-10-30

falta de

Universidad Andina del Cusco on 2023-10-18

de problemas de salud mental como la ansiedad y la depresión

www.researchgate.net

ayudar a reducir

Universidad Privada del Norte on 2023-06-11

Los factores

qdoc.tips

presión de grupo, influencia de los medios de comunicación

prezi.com

Mucho Lote 1 de la ciudad de Guayaquil

lareferencia.info

Guayaquil.7.2.1. Criterios de Inclusión

repositorio.ucsg.edu.ec

Luego del análisis psicométrico realizado, se redujeron a 25 ítems que componen...
repositorio.upeu.edu.pe

Variable Alfa de CronbachAbstinencia0,92Abuso y tolerancia0,83Problemas ocasi...
repositorio.pucesa.edu.ec

Estadísticos descriptivos
biblioteca2.ucab.edu.ve

Maestría en PSICOLOGÍA
 Ana G. Méndez University on 2023-02-12