



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN ORIENTACIÓN  
EDUCATIVA**

**Estudio de la adicción a videojuegos y su relación con el  
rendimiento académico en adolescentes de la ciudad de  
Loja.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
ORIENTACIÓN EDUCATIVA**

**Autora:** Puchaicela Pinta, Diana Anabel

**Directora:** Andrade Quizhpe, Livia Isabel

LOJA

2023



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>*

2023

## Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 20 de febrero 2023

Magister

Xiomara Paola Carrera Herrera

**Director de la maestría en Educación, mención Orientación Educativa**

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: **Estudio de la adicción a videojuegos y su relación con el rendimiento académico en adolescentes de la ciudad de Loja**, realizado por Diana Anabel Puchaicela Pinta, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

PhD. Livia Isabel Andrade Quizhpe

C.I.:1103887608

Correo electrónico: [liandrade@utpl.edu.ec](mailto:liandrade@utpl.edu.ec)

### **Declaración de autoría y cesión de derechos**

Yo, Diana Anabel Puchaicela Pinta, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Titulación denominado: **Estudio de la adicción a videojuegos y su relación con el rendimiento académico en adolescentes de la ciudad de Loja**, de la maestría de **Educación con Mención Orientación Educativa**, específicamente de los contenidos comprendidos en: **Introducción, capítulo uno: marco teórico, capítulo dos: materiales y métodos, capítulo tres: resultados, así como también la discusión, las conclusiones y recomendaciones**, siendo Livia Isabel Andrade Quizhpe, director (a) del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Autor: Diana Anabel Puchaicela Pinta

C.I.:1103599054

Correo electrónico: [dapuchaicela@utpl.edu.ec](mailto:dapuchaicela@utpl.edu.ec)

### **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado en primer lugar a Dios, quien siempre guía los pasos que doy, a mis padres José Puchaicela y María Pinta, por su apoyo absoluto y enseñarme a afrontar las dificultades. Así mismo, a mi esposo Lenin Jiménez y a mi amada hija Daniela Jiménez, que me han enseñado a ser la persona que hoy soy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y sin pedir nada a cambio.

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por guiar mis pasos, para la culminación de la Maestría en Educación Mención Orientación Educativa. Así mismo, a mi directora del trabajo de titulación Mgtr. Livia Isabel Andrade Quizhpe, por el arduo trabajo de acompañarme durante este proceso muy importante de mi vida profesional. Finalmente, a las autoridades de las instituciones de la ciudad de Loja, que sin su colaboración no se habría culminado esta investigación.

## Índice de contenido

<i>Aprobación del director del Trabajo de Titulación .....</i>	<i>II</i>
<i>Declaración de autoría y cesión de derechos .....</i>	<i>III</i>
<i>Dedicatoria .....</i>	<i>IV</i>
<i>Agradecimiento.....</i>	<i>V</i>
<i>Índice de contenido .....</i>	<i>VI</i>
<i>Resumen .....</i>	<i>1</i>
<i>Abstract .....</i>	<i>2</i>
<i>Introducción .....</i>	<i>3</i>
<i>Capítulo uno.....</i>	<i>6</i>
<b>1</b> <i>Marco teórico .....</i>	<i>6</i>
<b>1.1</b> <i>Definición de adicciones .....</i>	<i>6</i>
<b>1.1.1</b> <i>Adicciones a videojuegos .....</i>	<i>7</i>
<b>1.1.2</b> <i>Causas de la adicción a videojuegos .....</i>	<i>8</i>
<b>1.1.3</b> <i>Consecuencias de la adicción a videojuegos .....</i>	<i>10</i>
<b>1.2</b> <i>Definición de adolescencia.....</i>	<i>12</i>
<b>1.2.1</b> <i>Desarrollo biológico de la adolescencia.....</i>	<i>13</i>
<b>1.2.2</b> <i>Desarrollo psicológico de la adolescencia.....</i>	<i>13</i>
<b>1.3</b> <i>Rendimiento Académico .....</i>	<i>14</i>
<b>1.3.1</b> <i>Características del rendimiento académico .....</i>	<i>15</i>
<b>1.3.2</b> <i>Rendimiento académico y videojuegos.....</i>	<i>16</i>
<i>Capítulo dos .....</i>	<i>18</i>
<b>2</b> <i>Metodología .....</i>	<i>18</i>
<b>2.3</b> <i>Objetivos:.....</i>	<i>18</i>
<b>2.3.1</b> <i>General .....</i>	<i>18</i>
<b>2.3.2</b> <i>Específicos.....</i>	<i>18</i>
<b>2.4</b> <i>Enfoque metodológico.....</i>	<i>18</i>

2.5	Diseño y tipo de investigación .....	19
2.6	Contexto de la investigación .....	20
1.4	Área de estudio .....	20
2.7	Selección de la muestra y participantes .....	21
2.9	Técnicas investigativas e Instrumentos para la recolección de datos .....	22
2.10	Procedimiento.....	23
<b>Capítulo tres.....</b>		<b>25</b>
3.	<b>Resultados y discusión .....</b>	<b>25</b>
3.1	Resultados .....	25
En el presente capítulo se describen los resultados obtenidos para el cumplimiento de cada uno de los objetivos. ....		25
<b>Discusión.....</b>		<b>28</b>
<b>Conclusiones.....</b>		<b>38</b>
<b>Recomendaciones.....</b>		<b>39</b>
<b>Referencias .....</b>		<b>40</b>

**Índice de tablas**

<b>Tabla 1</b> Características sociodemográficas de los adolescentes estudiados .....	25
<b>Tabla 2</b> Promedio de último año de los adolescentes investigados .....	25
<b>Tabla 3</b> Adolescentes que presentan adicción a los videojuegos.....	26
<b>Tabla 4</b> Relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico .....	26

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Ilustracion del área de estudio (ciudad de Loja) .....	21
--	----

## Resumen

Los videojuegos se han convertido en una actividad de gran relevancia en la vida cotidiana de los seres humanos y en especial en los adolescentes. La gran demanda, el fácil acceso y el tiempo de dedicación, han causado consecuencias negativas como la incidencia en el rendimiento académico. El objetivo de este estudio fue analizar el uso problemático de los videojuegos y su relación con el rendimiento académico. El estudio fue no experimental-descriptivo. La muestra fue no probabilística, de tipo por conveniencia, con 217 adolescentes de la ciudad de Loja, a quienes se aplicó, el cuestionario sociodemográfico y el cuestionario IGD-20. Los resultados muestran una prevalencia del 43,78% de los adolescentes estudiados con adicción a los videojuegos; además, indican una relación positiva moderada baja ( $r=0,28$ ), entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. Los hallazgos encontrados en este trabajo deben tratarse con precaución y se enfatiza que el desarrollo de futuros estudios sobre este tema, en esta localidad, van a proporcionar una idea más precisa de su realidad.

*Palabras clave:* Adicción a los videojuegos, adolescencia, rendimiento académico.

### **Abstract**

Video games have become an activity of great relevance in the daily life of human beings and especially in adolescents. The high demand, easy access and time of dedication, have caused negative consequences such as the incidence in academic performance. The aim of this study was to analyze the problematic use of video games and their relationship with academic performance. The study was non-experimental- descriptive. The sample was non-probabilistic, of convenience type, with 217 adolescents from the city of Loja, to whom the sociodemographic questionnaire and the IGD-20 questionnaire were applied. The results show a prevalence of 43.78% of the adolescents studied with video game addiction; they also indicate a low moderate positive relationship ( $r=0.28$ ) between video game addiction and academic performance. The findings found in this work should be treated with caution and it is emphasized that the development of future studies on this topic, in this locality, will provide a more accurate idea of its reality.

Key words: Video game addiction, adolescence, academic performance.

## Introducción

En los últimos tiempos el entretenimiento digital y la tecnología han alcanzado un avance significativo, debido entre otras razones al fácil y libre acceso al internet (Vega y Arencibia, 2019). En relación al entretenimiento, los videojuegos surgen como una alternativa atractiva para la población en general, incrementando cada vez más su número de seguidores (Carbonell, 2020). Entre los principales usuarios que interactúan constantemente con los videojuegos están los jóvenes – adolescentes (Rodríguez y Padilla, 2021). El efecto de los videojuegos hacia los jóvenes, van de positivos a negativos, de acuerdo al tipo y al tiempo empleado para interactuar con estos (Bueno Sáinz, 2021). Es así que, el uso equilibrado de los videojuegos no debería afectar ningún aspecto de la vida de este grupo poblacional, incluso en algunos casos podría causar efectos positivos (Rojas, Vera, et al., 2018). En contraste, el uso constante y abusivo de los videojuegos, puede generar repercusiones negativas en la vida de los adolescentes. sobre todo, en su comportamiento (Rojas Vera, et al., 2018; Trujillo Segrera, 2019; Vega y Arencibia, 2019).

El tiempo de dedicación, la alta demanda y el fácil acceso a los videojuegos, junto con la ausencia de actividades extracurriculares, son los principales desencadenantes por los cuales, los adolescentes han desarrollado una dependencia o adicción hacia los videojuegos (Trujillo Segrera, 2019; Vega y Arencibia, 2019). Esta adicción a los videojuegos ha traído consigo un sinnúmero de consecuencias negativas, en algunos aspectos de los jóvenes, tales como: interacciones interpersonales limitadas, conducta rebelde hacia su entorno circundante y bajo rendimiento en sus actividades académicas (Rojas Vera, et al., 2018). La adicción a los videojuegos ha incrementado en los últimos años por este motivo la Organización Mundial de la Salud lo considera como un trastorno (OMS; Martínez y Bardales, 2021). Este trastorno tiene como consecuencias negativas, varios factores de riesgo, individuales, familiares y psicosociales (Rojas Vera, et al., 2018).

La producción científica hasta la actualidad, se ha centrado en el estudio de las consecuencias de las adicciones a los videojuegos a nivel general (López Fernández et al., 2020; Chacón Cuberos et al., 2017). Sin embargo, aun falta mucho por investigar en el ámbito cognitivo, tal como en el rendimiento académico (Chacón Cuberos et al., 2017). Es así que, la información sobre el efecto de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes es escasa, y la existente, no proporcionan una idea clara sobre esta problemática. De acuerdo a esto, las investigaciones realizadas sobre este tema, han encontrado una asociación entre el uso problemático de videojuegos y el bajo rendimiento académico (Adelantado-Renau et al., 2019; Gómez-Gonzalvo et al., 2020; Iglesias-Carid et al., 2022; López-Noguero et al., 2021). Es por ello que, surge el interés y la necesidad primordial de abordar la investigación sobre el efecto del uso abusivo de los videojuegos, sobre el rendimiento académico de los jóvenes – adolescentes, para así, poder ampliar el área de conocimiento y mejorar su comprensión.

Principalmente lo que busca esta investigación es analizar la adicción a los videojuegos y su relación con el rendimiento académico en los adolescentes de la ciudad de Loja. Mediante la aplicación de encuestas a una muestra de adolescentes entre 15 y 17 años, correspondientes a instituciones educativas públicas, privadas y fiscomisionales de la ciudad. Para tener una visión completa de la problemática del uso abusivo de los videojuegos y de cómo esta afecta al rendimiento académico de los adolescentes, se establecieron los siguientes objetivos: 1) identificar las características sociodemográficas contextuales a los videojuegos en adolescentes, 2) determinar la adicción a los videojuegos en los adolescentes y, 3) estudiar la relación entre la adicción a los videojuegos, con el rendimiento académico de los adolescentes de la ciudad de Loja. Se tiene la certeza que la información generada en este trabajo va a proporcionar una idea clara acerca de la realidad sobre esta problemática y de su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes adolescentes. De igual manera, se tiene la seguridad de que esta investigación va a servir como un sustento confiable, para la producción de futuros estudios relacionados con esta temática, en esta y

otras localidades, Y así, ampliar el área de conocimiento concerniente al estado real, acerca del efecto de la adicción de los videojuegos sobre al rendimiento académico de los estudiantes de Loja y del país.

Para la consecución de los objetivos, este trabajo, en su estructura contempla tres capítulos: el primer capítulo (marco teórico), contiene información que proporciona un contexto sobre la temática de estudio, con descripciones acerca de las adicciones a los videojuegos, sus causas y consecuencias, también, describe a la adolescencia, su desarrollo biológico y psicológico, y finalmente, describe al rendimiento académico, sus características y su relación con el uso de los videojuegos.

El segundo capítulo, describe los materiales y métodos utilizados para la consecución de los objetivos. Este capítulo provee información acerca de: el área de estudio; los instrumentos utilizados para la recolección de datos, como la aplicación de encuestas en las instituciones educativas públicas, privadas y fiscomisionales de la ciudad e Loja; el diseño de investigación, que pertenece a un estudio no experimental – transaccional, mediante el tipo descriptivo – correlacional, la muestra representativa para determinar la población de estudio, que en total fueron 217 estudiantes adolescentes; y finalmente, el análisis de datos, con información sobre los análisis y programas a utilizar, para tabular, organizar, estudiar, comparar e interpretar la información recopilada.

Y finalmente, el tercer capítulo, muestra los hallazgos encontrados, referente a las características sociodemográficas contextuales de los videojuegos en adolescentes; a la prevalencia de la adicción a los videojuegos en los adolescentes; y a la relación entre la adicción a los videojuegos con el rendimiento académico de los adolescentes de la ciudad de Loja.

Una de las limitaciones generadas durante la ejecución de la investigación fue la falta de cooperación de los investigados en contestar los cuestionarios y el corto plazo para el desarrollo del presente trabajo de fin de titulación.

## Capítulo uno

### 1 Marco teórico

#### 2.3 Definición de adicciones

El término adicción generalmente suele estar asociado con el abuso de sustancias, como las drogas o el alcohol. Dentro de su concepción, la adicción no solo involucra al individuo que la padece, sino también, a su familia y a su comunidad, con fuertes influencias sociales, económicas, políticas, jurídicas y tecnológicas (Trujillo Segre, 2019, p. 2). Sin embargo, en la actualidad las nociones sobre adicciones están tomando una visión más amplia, hacia el comportamiento de las personas; por ejemplo, la adicción a los videojuegos. Este tipo de adicción, es considerado un fenómeno clínico, con potencial para convertirse en un problema de salud mundial, en la medida que aumenta la cantidad de personas con fácil acceso a este tipo de entretenimiento (Vega y Arencibia, 2019, p. 2). Un estudio (Carbonell, 2020, p. 211), reporta “el trastorno de juego por internet (conocido como adicción a videojuegos)”, caracterizado por un patrón de juego constante, persistente y recurrente, que conlleva a una sintomatología clínicamente significativa.

En referencia a lo antes mencionado, las adicciones comportamentales, y en particular la adicción a los videojuegos, están mostrando un incremento notable en los últimos años, por lo que ya es considerada como un trastorno, por la Organización Mundial de la Salud (OMS) (Risco y Cassaretto, 2021, p. 33). Además, este tipo de adicción, presenta importantes consecuencias psicológicas, con la presencia de múltiples factores de riesgo individuales, familiares y psicosociales (Rojas et al., 2018, p. 267).

Es por ello que, la adicción a los videojuegos se ha convertido en una patología persistente y recurrente, caracterizado por un patrón de comportamiento de juego, que conlleva a múltiples factores de riesgo ya sean individuales, familiares o psicosociales que

afectan el desarrollo normal de los adolescentes y por ende las relaciones familiares y sociales.

### **1.1.1 Adicciones a videojuegos**

En este apartado se señalan los principales manuales, que describen los criterios de diagnóstico de la adicción de los videojuegos, de esta manera, se cita a American Psychiatric Association (2013):

Trastorno del juego en Internet (IGD). Este trastorno se define como un trastorno dentro de las adicciones conductuales que, de alguna manera, cumple con nueve criterios: (1) preocupación por los juegos en línea; (2) síntomas de abstinencia; (3) tolerancia; (4) fracaso en los intentos de controlar la participación en juegos en línea; (5) pérdida de interés en pasatiempos previos y comportamiento de entretenimiento; (6) uso excesivo y persistente de juegos mediante el Internet y teniendo pleno conocimiento de los problemas psicosociales que causan; (7) engañar a los miembros de la familia, terapeutas u otros sobre el tiempo de interacción con de juegos en línea; (8) uso de juegos de Internet como una forma de escape, o alivio de estados de ánimo negativos; y (9) riesgo o pérdida de relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales, debido a la participación en juegos de Internet. La persona debe cumplir al menos cinco de los nueve criterios dentro de un período de 12 meses, aunque no se establecen niveles de gravedad en función del número de criterios cumplidos.

De manera similar, World Health, (2021) CIE-11, describe en la Sección 6C51:

Es un trastorno del juego caracterizado por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), (en internet o fuera de línea) manifestado por: (1) un control deficiente sobre el juego; (2) aumento de la prioridad dada, en la medida en que prevalezca sobre otros intereses de la vida y

actividades diarias; y (3) continuación o intensificación del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

De manera que, el uso inadecuado de videojuegos trae como consecuencia a un patrón de comportamiento que derive en un importante deterioro clínico de la persona (Bueno Sáinz, 2021, p.1). Es por esto que, esta patología, trae consigo importantes cambios en el comportamiento del individuo, hacia la necesidad constante de interactuar con los videojuegos y dejando de lado otras actividades que también son importantes, como educación, descanso, recreación etc.

### **1.1.2 Causas de la adicción a videojuegos**

La alta demanda, el fácil acceso y el tiempo de dedicación a los videojuegos por parte de los adolescentes, se destacan como las principales causas para desarrollar este tipo de adicción. Sus consecuencias son notables en algunos aspectos de los jóvenes como: el bajo rendimiento en sus actividades académicas, la reducción de sus interacciones interpersonales y una conducta de rebeldía, frente al mundo que lo rodea como su familia y la comunidad (Rodríguez y Padilla, 2021, p.1).

De manera general, las tecnologías de la información, las comunicaciones y los videojuegos, han generado cambios e innovaciones, que han influido significativamente en la vida de los jóvenes, debido a que los han incorporado de manera habitual en el día a día, convirtiéndose en una de las necesidades básicas para la mayoría de los seres humanos.

Desde la posición de (Hernandez-Peña et al., 2020):

La presión social, aunada a la vida en línea, ha creado una juventud que tiende a la enfermedad, a la adicción a internet, la pornografía, a la depresión y la baja autoestima. Tan es así, que no es raro ver a los adolescentes que prefieren retirarse de su vida social, para sumergirse únicamente en los placeres que ofrece la vida virtual, la cual prescinde de la cuestión de la alteridad (p.36).

En la opinión de (López Fernández et al., 2020):

Por un lado, la ansiedad social predispone al uso patológico de videojuegos independientemente del género (mujer, hombre). Mientras que, el uso patológico de videojuegos predispone a la conducta antisocial solo en varones. Sin embargo, una consecuencia general de este uso patológico es el incremento de la conducta antisocial del individuo que la padece en el largo plazo, deteriorando sus relaciones interpersonales (p.147).

En este sentido, la adicción a los videojuegos involucra un incremento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le da, a jugar en relación a otros intereses y actividades diarias (como actividades al aire libre, o con la familia y amigos) (Soté y Rodríguez, 2022, p. 577).

Desde el punto de vista de (Encinas, Francisco;Requesens, Ana;Fuentes, 2021):

El Internet, los teléfonos móviles y los juegos interactivos tienen innegables beneficios, que han contribuido a su rápida implantación en la vida cotidiana de las familias, pero también es cierto, que hacer un uso inadecuado de ellos implica riesgos para los más jóvenes. Por ejemplo, es conocido el riesgo de exposición, sobre todos de los menores a información dañina (como violencia en internet), peligrosa (interacción con personas desconocidas) y obsoleta (como anuncios, juegos o información basura). La causa principal, radica en la falta de control en el uso de estas herramientas, en ciertas etapas del individuo, como su adolescencia o primera juventud.

Por lo expuesto, el acceso a la tecnología e internet sin ningún tipo de control y la falta de actividades extracurriculares por parte de los adolescentes, se encuentran entre las principales causas para desarrollar adicción a los videojuegos. Por ello, es importante analizar el tipo de uso que se le da a los dispositivos móviles en relación a la interacción con

los videojuegos (tiempo de uso), para poder implementar restricciones que reduzcan el desarrollo de este tipo de adicción.

### **1.1.3 Consecuencias de la adicción a videojuegos**

El uso adecuado de los videojuegos no debería repercutir en la vida de las personas. Sin embargo, un abuso excesivo en el uso de estos, involucra consecuencias negativas, en todos los aspectos de los jóvenes, tales como: consecuencias psicológicas (estrés, adicciones, ansiedad, depresión), consecuencias biológicas (alteraciones del sueño, sedentarismo, obesidad, dolores físicos relacionados con la mala postura), y consecuencias sociales (bajo rendimiento académico, problemas de indisciplina con la familia, desinterés por actividades al aire libre y pérdida de habilidades sociales). Es por ello, que los cabezas de familia, así como también, el sistema educativo, deberían intervenir, mediante la imposición de estrategias (por ejemplo lectura de libros físicos, actividades deportivas e interacción con el medio ambiente), que reduzcan el uso de dispositivos electrónicos, para disminuir la prevalencia de estas consecuencias en los adolescentes (Andrade et al., 2019, p. 2).

En este sentido, una característica que presentan los videojuegos es atrapar a quienes hacen uso del mismo, y es ahí donde se hace necesario consolidar en mayor medida, la identidad personal y social de los adolescentes, por ser una población de alta vulnerabilidad (Andrade et al., 2019, p. 2).

Desde el punto de vista de (Martínez-González, 2020):

Cuando el entretenimiento se convierte en adicción, debemos tener en cuenta o considerar estos síntomas que pueden indicar alarma. Es importante observar en la población joven lo siguiente:

- No hace las tareas, tanto del hogar como de la escuela, para jugar videojuegos.

- Pasa más tiempo pensando en el juego o planificando sesiones de juego y prefiere jugar en la computadora o en el dispositivo móvil, antes que salir o jugar con amigos.
- Se duerme en la clase y/o tiene malas calificaciones por estar jugando videojuegos.
- Siente una fuerte atracción y necesidad de jugar y usar el dispositivo móvil, y/o se enoja cuando no juega.
- Se aburre al participar en otras actividades.
- Juega para escapar de problemas o sentimientos negativos.
- Miente sobre el uso de los juegos de video.
- Demuestra desórdenes del sueño o trastornos con sus patrones para dormir: ojos secos, dolores de cabeza o problemas de higiene (p.41).

Ese aumento del uso de dispositivos móviles en la etapa adolescente, ha provocado cambios en el proceso de socialización, influyendo en los comportamientos y actitudes de los adolescentes. Por lo tanto, es un deber de los padres de familia, informar y educar a sus hijos, sobre los riesgos que corren, enseñarles a hacer un uso razonable y responsable de estos recursos, pero sobre todo, protegerles con el ejemplo coherente de sus propios actos (Encinas et al., 2021, p.9).

Adicionalmente, el abuso en el uso de videojuegos puede repercutir en el rendimiento escolar cuando, por jugar, se descuida la realización de las tareas escolares, sacrificando horas de descanso o la exposición a demasiadas horas ante la pantalla. Esto influye significativamente en el comportamiento de los adolescentes, lo cual conlleva a un cambio en su personalidad. Razón por la cual, es importante la concientizar a las familias, para que de alguna manera controlen el tiempo en el que sus hijos dedican a los videojuegos y en el fijar límites, para evitar que el juego se transforme en una adicción

## 2.4 Definición de adolescencia

La adolescencia es una etapa que se la puede clasificar como intermedia entre la niñez y la edad adulta, con muchos cambios no solo físicos si no también, biológicos y psicológicos, con grandes desafíos. Los cuales están enmarcados en el diario vivir y en el desarrollo de las actividades cotidianas que tiene un adolescente en la actualidad. Por el mismo entorno en el que se desenvuelve, están propensos a experimentar situaciones nuevas, sin medir consecuencias, haciéndose más vulnerables a adoptar una dependencia hacia tal o cual situación, en especial las que son más llamativas y están vinculadas con la tecnología.

En este sentido la adolescencia es el puente hacia la vida adulta. Es la etapa de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años (Esteves Villanueva et al., 2020, p.18). Es una etapa fundamental en el desarrollo psicológico de una persona (González De Dios y Valdés Rodríguez, 2018, p. 20). Además, este período de transición entre la niñez y la adultez (Espinoza et al., 2022, p.390), incluye cambios, tales como en el aspecto físico y la forma como se relaciona con el mundo (Allen et al., 2022, p.1). En esta etapa se debe armonizar el “soy” (del presente) y el “querer ser” (del futuro) para la consecución de un proyecto vital satisfactorio (Garcés et al., 2020, p.150).

Por todo lo mencionado, se puede definir que la vida del ser humano está conformada por tres etapas y la adolescencia se ubica en la mitad, entre la niñez y la edad adulta. La adolescencia es una etapa de la vida en la que se producen cambios, caracterizados por el desarrollo de habilidades, tanto en el ámbito social, como académico, para lograr obtener mayores oportunidades en la vida futura, ya que es en este periodo, en el que las aspiraciones, energía, y creatividad se encuentran en su nivel más alto.

### **1.2.1 Desarrollo biológico de la adolescencia**

Biológicamente, la adolescencia implica numerosos cambios físico y psicológicos, los cuales influyen en la manera de ser, pensar, crecer y relacionarse.

Como señala (González, Javier; Valdés, 2018):

Las tareas que deben afrontar los adolescentes en su proceso de maduración son múltiples y nada sencillas, entre ellas están: aceptar los cambios corporales; alcanzar cierta independencia respecto a la familia; buscar una identidad personal; integrarse en un grupo de iguales, con el que compartir ideas y aficiones; desarrollar sus propias opiniones; asumir nuevas responsabilidades; elegir qué estudios realizar o incorporarse al mundo laboral; atender al creciente deseo sexual, etc. (p.20)

Desde la posición de (Castro-Pozo, 2019):

La juventud viene caracterizado por cambios biológica tales como desarrollo sexual y corporal, estos a su vez reflejan cambios fisiológicos. Esto sólo es una puerta de entrada a las diferentes maneras de como las sociedades construyen las juventudes y cualquier otra categoría etaria. (p.60).

En este sentido, el hijo adolescente elabora no sólo un nuevo esquema corporal, sino que conforma su propia identidad personal (Encinas et al., 2021, p.17). Es por ello que, los cambios biológicos en la adolescencia son múltiples, así como también, los cambios psicológicos y, en muchas ocasiones sociales que deben cumplirse, pero también se interrumpen por una serie de distracciones que son muy comunes en la actualidad y que están relacionados con la tecnología.

### **1.2.2 Desarrollo psicológico de la adolescencia**

Durante la adolescencia, el individuo va formando su personalidad. La misma, se ve influenciada por el autoconcepto conformado por la impresión consciente que tiene de sí mismo, basándose en sus vivencias con los demás y las nuevas conductas que él mismo se

atribuye (Solórzano-Gonzales, 2019, p.31). De igual forma, este periodo esta caracterizado por una multitud de cambios psicológicos, fisiológicos y sociales (Gallegos Santos, et al., 2018;(Zambrano, 2019). Por ejemplo, un estudio sugiere que altos niveles de ansiedad podrían afectar al rendimiento académico y al bienestar psicosocial en adolescentes (Sanchez-Gomez et al., 2020, p.74).

A nivel psicológico, el adolescente está en pleno proceso de configuración de la personalidad. En esta etapa, la adolescencia representa el periodo de tiempo durante la cual una personan experimenta cambios a nivel físico, emocionales, así como también, períodos de inestabilidad y adquiere nuevas conductas en la cual la familia conlleva un acompañamiento primordial en su desarrollo.

## **2.5 Rendimiento Académico**

La educación es importante para el progreso de un país, debida que contribuye al desarrollo de los ciudadanos. Sin embargo, demanda trabajo conjunto de los actores que intervienen directamente en este proceso, es decir, estudiantes, docentes y padres de familia. De tal manera que, el rendimiento académico es un constructo básico, complejo y multidimensional en el proceso de enseñanza - aprendizaje, porque identifica el avance académico del estudiante y emite un juicio de valor (Cárdenas et al., 2020, p.53). Por consiguiente el rendimiento académico es una parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque nos permite identificar si el estudiante cumple con los estándares de aprendizaje que dispone el currículo de educación, para ser promovido de nivel (García, 2018) Ramírez et al., 2020, p.211).

Ante lo señalado, el uso de los videojuegos en adolescentes genera preocupación por sus posibles efectos negativos para su salud, socialización y rendimiento académico” (Gómez-Gonzalvo et al., 2020, p.89). Por lo tanto, este último es un proceso que los docentes llevan a cabo con los estudiantes, basado en planificaciones que se encuentran regidas por el currículo educativo. Lamentablemente, por más grande que sea el esfuerzo del docente,

este no llega a realizarse en su mayoría con el éxito deseado, sea por motivos sociales, socioeconómicos, infraestructura y la tecnología, cuando no la utilizan adecuadamente para el fin propuesto.

### **1.3.1 Características del rendimiento académico**

Ante este contexto, la actual sociedad del conocimiento y los entornos virtuales, generan gran cantidad de información, el sistema educativo contemporáneo está influenciado por los movimientos migratorios y el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (González, 2021, p.351). De tal forma que, a nivel general, existe un prejuicio recurrente que tiende a encasillar a los videojuegos como algo negativo, visto desde la perspectiva que sirven solo para entretenimiento y ocio, generando adicción, aislamiento e incluso pensamientos violentos (León et al., 2020, p.452). Por lo tanto, las TIC se han convertido en herramientas y soportes imprescindibles en el día a día de los adolescentes, estando presentes en todas las áreas de su vida. Aunque se pueden realizar un uso adecuado de estas, no está exento el uso irresponsable o problemático (Díaz, Adoración;Maquilón, Javier;Mirete, 2022).

Algunos estudios dirigidos a adolescentes señalan que el rendimiento académico puede verse afectado también por la escasa conciliación existente hoy en día entre la vida laboral y familiar que conlleva a que muchos adolescentes pasen solos, ocupando su tiempo de ocio o mayor parte del día viendo televisión u otras actividades que afecta en su rendimiento académico, "las acciones y actitudes de los padres tienden a revelarse en la conducta y aprovechamiento de sus hijos"(Zambrano Mendoza et al., 2019,p.151), siendo necesario superar la concepción del aprendizaje como una mera adquisición de conocimientos, donde el estudiante no tiene control sobre el proceso de aprendizaje y donde importante es la información a transmitir, dando al profesor el papel de enseñar y transmitir la información del currículo.

Los hábitos y conducta de los alumnos influyen en su estado de salud y en su rendimiento académico. Siendo posible que determinados hábitos, como el no dormir el número de horas requerido según la edad y la falta de estudio fuera del horario de clases, entre otros, pueda causar problemas escolares, así como algunos aspectos de la vida cotidiana el no desarrollar actividades al aire libre, tiempo insuficiente de estudio, no realizar actividades de lectura y jugar con videojuegos. Con énfasis en el uso de videojuegos, sería importante estudiar e identificar el efecto de los videojuegos sobre la población ya sean positivos o negativos.

### **1.3.2 Rendimiento académico y videojuegos**

El uso de los videojuegos entre los jóvenes ha generado una gran preocupación por sus posibles efectos negativos para su salud, socialización y rendimiento académico. En cuanto al rendimiento académico, es necesario indagar sobre los efectos que puede tener el dedicar gran parte del tiempo a los videojuegos en la adolescencia. Puesto que es una etapa sensible para la formación de la identidad de las personas (Gómez et al., 2020, p.90).

La mayoría de estudios que abordan la investigación sobre los videojuegos y el rendimiento académico, encuentran una asociación entre el uso problemático de videojuegos y bajo rendimiento escolar. Mientras que, niveles moderados de juego no están asociados con un bajo rendimiento escolar "el videojuego impacta de forma positiva al rendimiento académico, convirtiéndose en una poderosa herramienta didáctica en el proceso de enseñanza, en donde se desarrolla diferentes habilidades en los estudiantes"(Julia, Garay, Carlos, 2021)

Gran parte de estudios indican que su mal uso, podría perjudicar el aprendizaje de los alumnos, ya que contribuiría a aumentar su distracción (Martín, 2015). Esto iría en el deterioro del provecho asociado a los deberes, lecturas y realización de actividades al aire libre. En contraste, otros estudios consideran que un buen uso de los videojuegos podría mejorar

algunas áreas de conocimiento. A lo largo del tiempo, han surgido detractores y partidarios de este tipo de los videojuegos (Martín, 2015). Los detractores consideran que producen aislamiento y adicción, que pueden llegar a fomentar comportamientos violentos en función de los juegos que se utilicen, que limitan la imaginación afectando al rendimiento académico, y los más extremos hablan de los efectos nocivos sobre la salud, considerando que son causantes de ataques epilépticos y de pérdida de visión (Martín, 2015).

Frente a todo lo expuesto, es importante abordar el efecto de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los adolescentes desde una posición neutral, debido a que en algunos casos se pueden producir efectos negativos, pero también en otros casos efectos positivos. Este tipo de consecuencias va a depender de algunos factores clave, como el tiempo dedicado a esta actividad y el tipo de videojuego.

## Capítulo dos

### 2 Metodología

En este apartado desarrollará la explicación paso a paso aplicada en esta investigación:

#### 2.1 Pregunta de investigación

Para esta investigación se plantea las siguientes preguntas:

- 2.1.1 *¿Cuáles son las características sociodemográficas contextuales de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la ciudad de Loja?*
- 2.1.2 *¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes de la ciudad de Loja?*
- 2.1.3 *¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y rendimiento académico en los adolescentes de la ciudad de Loja?*

#### 2.2 Planteamiento de los objetivos

Para el desarrollo del presente trabajo de titulación, se plantearon los siguientes objetivos, los mismos que fueron respondidos a través de los resultados obtenidos.

#### 2.6 Objetivos:

##### 2.6.1 General

- Analizar la incidencia de la adicción a videojuegos y su relación con el rendimiento académico en adolescentes, de la ciudad de Loja.

##### 2.6.2 Específicos

- Identificar las características sociodemográficas contextuales a los videojuegos en adolescentes de la ciudad de Loja.
- Determinar la adicción a los videojuegos en adolescentes de la ciudad de Loja.
- Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos, con el rendimiento académico, en los adolescentes de la ciudad de Loja.

#### 2.7 Enfoque metodológico.

Para la presente investigación se utilizó un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo. Para Fernández et al. (2014) en su estudio “Metodología de la investigación” sostienen que, el método cualitativo consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos), donde el investigador hace preguntas más abiertas, recaba datos expresados mediante el lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe, analiza y convierte en temas que vincula y reconoce sus tendencias personales. Por este motivo, la metodología cualitativa se contrapone a la cuantitativa, se utiliza para la recolección y análisis de los datos y se centra en los aspectos no susceptibles de cuantificación.

Por su parte, el método cuantitativo, según Hueso y Cascant (2012) refieren que, esta posee la virtud de plantear una serie de pasos que permiten estudiar un fenómeno de forma estandarizada, acotando en gran medida los sesgos conscientes del investigador. Mientras, Fernández et al. (2014) indican que, “en una investigación cuantitativa se pretende generalizar los resultados encontrados en un grupo (muestra) a una colectividad mayor (población)” (p. 19). Se trata, por tanto, que la forma cuantitativa, permite una elaboración más detallada y concreta del estudio planteado. Por este motivo, se diseñó una encuesta física sociodemográfica, *prueba de juegos en Internet (IGD-20)* con el fin de obtener datos sobre el consumo de los videojuegos en los adolescentes, a su vez, conocer el interés y forma de consumo que las nuevas generaciones tienen con respecto a los videojuegos. De la misma manera, este método se basa en la aplicación de encuestas que recolectan experiencias y comportamientos de individuos frente a una situación determinada.

## **2.8 Diseño y tipo de investigación**

El diseño de investigación corresponde a un estudio no experimental – transeccional de tipo descriptivo – correlacional.

El objetivo de este tipo de investigación es describir y analizar variables y su incidencia entre ellas. Además, tiene como finalidad analizar la incidencia de los niveles de una o más variables de una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades, etc., y proporcionar su descripción. Y correlacional debido que estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado (Hernández-Sampieri, et al. 2014).

## **2.9 Contexto de la investigación**

Esta investigación se ejecutó en diferentes centros educativos de la ciudad de Loja, las mismas que estuvieron conforadas por instituciones: particulaes, públicas, municipales y fiscomisionales, cuyo objeto es impartir educación a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Las instituciones educativas cumplen una función social, con espacios adecuados a las comunidades y, tanto las públicas como las privadas y fiscomisionales, se articulan entre sí como parte del Sistema Nacional de Educación, los cuales siguen los principios y disposiciones que rige la Ley.

La ciudad de Loja tiene 197 instituciones educativas entre municipales, fiscomisionales publicas y particulares, la investigación se realizó con una muestra de 217 estudiantes de primer y segundo de bachillerato, respetado los principios fundamentales incluidos en la Declaración de Helsinki de Mazzanti Di Ruggiero (2011).

### **2.10 Área de estudio**

El estudio se realizó en la ciudad de Loja, ubicada al sur de Ecuador, con una extensión de 52 km<sup>2</sup> y situada a 2100 m de altitud. El clima es temperado-ecuatorial subhúmedo con una temperatura media anual de 15°C. Los valores de precipitación fluctúan



. Esto, fundamentado en la ventajosa accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Otzen y Manterola, 2017).

La muestra estuvo conformado por 217 adolescentes de instituciones educativas de Loja, los mismos debieron cumplir con los siguientes ciertos de inclusión y exclusión:

### **Criterios de inclusión**

- Adolescentes de ambos sexos.
- Edades comprendidas entre 15 y 17 años
- Que hayan firmado el consentimiento informado los padres o representante legal.
- El asentimiento firmado por los adolescentes.

### **Criterios de exclusión**

- Adolescentes menores de 15 años y mayores de 17 años.
- Que no hayan firmado el consentimiento informado o asentimiento.

## **2.12 Métodos de Investigación**

Los métodos de investigación utilizados fueron, el deductivo, debido que ayudaron a comprobar las premisas, haciendo énfasis en estudios previos de la investigación, debido a que mediante el análisis de datos específicos se pudo hacer inferencias generales. Estos métodos permitieron llevar a cabo la investigación de una forma sistemática con la finalidad de obtener conclusiones sobre el tema de investigación.

## **2.13 Técnicas investigativas e Instrumentos para la recolección de datos**

Para la recolección de datos, se utilizaron dos instrumentos: el primero corresponde a un cuestionario sociodemográfico elaborado Ad Hoc, diseñado para recoger la información

del contexto inherente al objetivo de la investigación. Conformado de 6 preguntas de respuesta rápida, que permite acceder a la información sobre: género, edad, uso de videojuegos días laborables, uso de videojuegos en fines de semana y feriados, el sector donde viven y el rendimiento académico. posesión de consolas de videojuegos, edad de acceso a consolas de videojuegos, tiempo usado en días laborales y fines de semana y feriados, control parental y rendimiento académico, acerca del uso de los videojuegos.

El segundo instrumento corresponde a una escala de adicciones a los juegos en internet (Internet Gaming Disorder IGD20). Escala construida por (Pontes et al., 2014) para evaluar el uso problemático de los videojuegos, traducida y validada al español por Fuster et al., (2016). Este instrumento está conformado por 20 ítems cuyas opciones de respuesta son presentadas por medio de una escala tipo Likert de cinco opciones: 1 ("muy en desacuerdo"), 2 ("en desacuerdo"), 3 ("ni de acuerdo, ni en desacuerdo"), 4 ("de acuerdo") y 5 ("totalmente de acuerdo"). Un mayor puntaje es indicativo de mayores problemas de adicción a los videojuegos. El punto de corte recomendado para el IGD-20 es:  $\leq 74$  puntos es considerado uso no problemático y  $\geq 75$  puntos uso problemático. La confiabilidad de la escala en la versión española es alta (alfa de Cronbach=0.87) y posee una estructura factorial de seis dimensiones: saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síndrome de abstinencia, conflicto y recaída. Para el presente estudio la confiabilidad arrojada también fue alta (Alfa de Cronbach=0.93).

## **2.14 Procedimiento**

Para la codificación y análisis de los datos se utilizó los programas estadísticos SPSS 18.0. y R – Project. Se realizaron análisis descriptivos de tendencia central reflejándose los porcentajes, las medias y las desviaciones típicas. Se estudiaron correlaciones entre las variables, utilizando coeficientes de correlación de Pearson, es una prueba que mide la relación estadística entre dos variables continuas, en este caso el nivel de adicción a videojuegos y el rendimiento académico.

## 2.11 Recursos

**Humanos:** Adolescentes de la ciudad de Loja, directora de Tesis, Tesista.

**Materiales:** Material de oficina, reproducciones, espacio virtual, computadora.

<b>Insumos</b>	<b>Valores</b>
Reproducciones	\$40
Espacio virtual	\$100
Impronta	\$40
Material de oficina	\$10
<b>TOTAL</b>	<b>\$190</b>

## Capítulo tres

### 3. Resultados y discusión

#### 2.15 Resultados

En el presente capítulo se describen los resultados obtenidos para el cumplimiento de cada uno de los objetivos.

**Tabla 1**

*Características sociodemográficas de los adolescentes estudiados*

<b>Variables</b>		
<b>Edad</b>	M= 15,97	
<b>Género</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Hombres</b>
	35,02%	64,97%
Promedio de horas uso de videojuegos días laborables	M= 2,55 horas	
Promedio de horas uso de videojuegos en fines de semana y feriados	M= 3,83	
<b>Sector donde viven</b>	<b>Urbano</b>	<b>Rural</b>
	85,18%	14,81%.

*Nota.* Elaboración propia en base a la encuesta aplicada a los adolescentes

En la tabla 1 se puede observar que la edad promedio de los investigados es M= 15,97 años, en cuanto al género, con un mayor porcentaje de hombres (64,97%) que mujeres (35,02%). El promedio de uso de videojuegos en días laborables fue de M=2,55 horas, mientras que, en días festivos y fines de semana fue de M= 3,83 horas. Respecto al sector donde viven, un mayor porcentaje corresponde al sector urbano con un 85,18%, frente a al sector rural con un 14,18% (tabla 1).

**Tabla 2**

*Promedio del último año de los adolescentes investigados*

<i>Promedio total</i>	M= 8,35
<i>Total</i>	217

*Nota.* Elaboración propia en base a la encuesta aplicada a los adolescentes

De acuerdo al rendimiento académico, se observa en la tabla 2 que los investigados obtiene un promedio de notas de  $M=8,35$  puntos, lo que significa que los adolescentes investigados presentaron resultados satisfactorios según el Art. 194 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de Ecuador (LOE; Ejecutiva, 2011; tabla 2).

**Tabla 3**

*Adolescentes que presentan adicción a los videojuegos*

	<b>N</b>	<b>%</b>
<i>Adolescentes con adiciones a videojuegos</i>	95	43,78
<i>Adolescentes que no poseen adiciones a videojuegos</i>	122	56,22
<b>Total</b>	217	100%

*Nota.* Elaboración propia en base a la encuesta aplicada a los adolescentes

Respecto a la adicción, en la tabla 3 podemos observar el porcentaje de participantes que reportaron adicción a los videojuegos fue de 43,78%, en contraste, un 56,22% reportó que no presentan este tipo de adicción.

**Tabla 4**

*Relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico*

	<b>Promedio obtenido en el último año</b>	<b>Total, de prueba de uso de videojuegos (IGD-20)</b>
<b>Promedio obtenido en el último año</b>	1	0,28
<b>Total, de prueba de uso de videojuegos (IGD-20)</b>	0,28	1

*Nota.* Elaboración propia en base a la encuesta aplicada a los adolescentes

Finalmente, en la tabla 4, la relación entre los estudiantes que presentaron síntomas de adicciones a los videojuegos con el rendimiento académico, esta fue de  $r=0.28$ , lo que indica una relación positiva moderada baja. Sin embargo, a pesar de ser baja, esta relación muestra una tendencia ligeramente creciente. Lo que se puede interpretar en este caso, como

un efecto positivo del uso problemático de la adicción a los videojuegos, sobre el rendimiento académico.

## Discusión

En este apartado se presenta la discusión, de esta manera dando respuesta a cada uno de los objetivos, mediante la aplicación de los instrumentos que permitió obtener resultados según las variables objeto de estudio.

De acuerdo al primer objetivo, en relación a las características sociodemográficas de la muestra de estudio dio como resultado una  $M=15,97$  años, con un porcentaje de hombres del 64,97% y un 35,02% son mujeres. En este sentido el estudio realizado por Sandoval (2020), sobre la caracterización del trastorno por videojuegos, reporta que mientras más corta sea la edad del individuo a la que es expuesto a los videojuegos, mayor será la frecuencia de uso y exposición a los mismos con mayor edad, mostrando algunas características como agresividad, irritabilidad, aislamiento, baja autoestima y bajo rendimiento escolar. Por otro lado, otros estudios (Stevens et al., 2020; Jordan 2018), revelaron que, entre los adolescentes, los varones tienen una mayor predisposición a desarrollar adicción a los videojuegos frente a las mujeres. En relación al promedio de horas uso de videojuegos días laborables los investigados obtuvieron una  $M= 2,55$  horas y el promedio de horas uso de videojuegos en fines de semana y feriados con una  $M= 3,83$  horas. Similares resultados obtuvieron los autores (Rodríguez y Padilla, 2021; Hernández Peña, 2020) que reportaron un patrón similar al encontrado en el presente trabajo, con 2 – 3 horas en los días laborables, y hasta 4 horas en días festivos. Aquí, cabe mencionar que los padres son los que controlan el tiempo de dedicación a esta actividad es así que, permitir muchas horas de uso de los videojuegos, puede causar daños físicos como psicológicos en el corto y largo plazo, como la adicción, la agresividad, aislamiento social, conductas antisociales, fatiga visual y bajo rendimiento escolar (Bueno Sáin, 2021).

Por otro lado, el 85,18% de los investigados viven en el sector urbano y el 14,81% viven en el sector rural. En este sentido, Martínez González (2020) reporta una mayor interacción abusiva de los adolescentes con los videojuegos en zonas urbanas. Esto debido

a que, en esta zona, el acceso al internet y la oferta de dispositivos electrónicos como, computadoras de escritorio, portátiles, iPad, consolas, teléfonos celulares, es más amplia que en las zonas rurales. De acuerdo a esto, en este estudio el 85% de la población estudiada habita en la zona urbana. Por lo que esta variable podría estar influyendo en la presencia de síntomas de las adicción a los videojuegos.

En cuanto al segundo objetivo, se determino que la adicción de los adolescente de la ciudad de Loja es del 43,78%, un porcentaje relativamente alto, teniendo en cuenta que, esta región no se encuentra en los primeros puestos respecto a la vanguardia tecnológica, como si los están Norteamérica, Asia Oriental, Europa Occidental y Australia (Morales, 2020), concluyendo que la proporción de usuarios que interactúan con los videojuegos está en constante crecimiento. En este sentido, en Norteamérica, en el 2009 la venta de videojuegos aumento a 11 billones de dólares aproximadamente (Andrade et al., 2019). Esto pone de manifiesto las repercusiones directas e indirectas, sobre el comportamiento de las personas y en este caso de los adolescentes, las cuales pueden ser positivas como, motivar la socialización entre jugadores, aumentar la autoestima y mejorar procesos cognitivos como la atención, percepción visoespacial y memoria (Encinas et al., 2021), pero tambien pueden ser negativas como, bajo rendimiento académico, desconcentración, depresión, ansiedad, trastorno del sueño, incluso hasta comportamientos suicida (Martínez González, 2020). Por otra parte, la adicción a los videojuegos se caracteriza por el juego excesivo de forma online, esta característica hace que esta actividad crezca o se expanda con diferentes posibilidades de acción, que elimina actividades consideradas importantes para el desarrollo del adolescentes consideradas como: relaciones interpersonales, más aún el asociado con los padres (Malandar, 2019).

En cuanto al tercer objetivo la relación entre la adicción a los videojuegos con el rendimiento académicos de los adolescentes de la ciudad de Loja, fue positiva moderada baja ( $r = 0,28$ ). De acuerdo a este hallazgo, es importante mencionar que el uso de videojuegos no está asociado únicamente a efectos negativos, sino que tambien, a consecuencias

positivas en varios aspectos cognitivos de los adolescentes (Restrepo Escobar et al., 2019). Como, por ejemplo, su potencial didáctico en la mejora de la lógica, la coordinación motriz y la solución de problemas (Núñez-Barriopedro et al., 2020); así como también, su potencial para reducir la violencia escolar y mejorar el rendimiento académico en adolescentes, mediante el uso de videojuegos basados en realidad aumentada (Díaz et al., 2020).

Los resultados de la presente investigación revelan una ligera tendencia positiva del uso de videojuegos sobre el rendimiento académico de los adolescentes de la ciudad de Loja. Sin embargo, es importante dar a conocer, que deberían tomarse con precaución al momento de generalizar. Se cree con seguridad, que el crecimiento de la producción científica relacionada con este tema, en esta localidad (con la adición de más variables, así como también, con la determinación de una muestra más grande), va a proporcionar una idea más clara sobre la realidad de esta problemática.

## PROPUESTA

**TEMA:** Psicoeducación en el uso de videojuegos



### INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se habla sobre el uso de los videojuegos por parte de los niños y jóvenes, generalmente, en su tiempo libre, y es muy común que dispongan de mucho tiempo de ocio, por lo que puede afectar o desplazar otras actividades o deberes domésticos, escolares, o de otra índole. Frecuentemente el fácil acceso, personalidad dependiente, problemas familiares, problemas escolares, conllevan a que la mayoría de jóvenes se refugien en los videojuegos llegando a transformarlos en una de sus principales aficiones.

A lo largo de la vida, el ser humano enfrenta factores que afectan de forma negativa el desempeño del cuerpo, específicamente, de las habilidades cerebrales, como los malos hábitos de alimentación, no dormir lo suficiente, tener una vida sedentaria, demasiado estrés o falta de actividades de razonamiento, entre otros. Por otro lado, también hay actividades que ayudan al desarrollo de habilidades del pensamiento y con mayor eficacia si, desde la infancia, se adquieren hábitos como la lectura, estudio, tocar algún instrumento musical o actividades lúdicas, integrando a los videojuegos como actividad lúdica y recreativa.

La adicción a los videojuegos es un problema de salud mental, se caracteriza por la dificultad en controlar el tiempo y la frecuencia de utilización de los video juegos. Dando preferencia al juego, antes que realizar otras actividades de la vida diaria, lo cual tiene consecuencias negativas en el contexto de las personas, presentándose con mayor frecuencia en la adolescencia.

Los videojuegos "son aplicaciones interactivas orientadas a la diversión que, a través de algunos mandos, posibilita simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico"(Roncancio-Ortiz et al., 2017,p37.).

Por tanto, cuando se usan los videojuegos como estrategia de aprendizaje y con un adecuado control se espera que los adolescentes entiendan, asimilen y apropien con más facilidad las temáticas orientadas por los docentes. Como una herramienta didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Evitando que este afecte su estado de salud, vida personal y las actividades diarias.

En este sentido la "psicoeducación favorece el desarrollo de ciertas competencias, como habilidades de afrontamientos y sociales, empoderamiento y autoeficacia" (Hernández Arteaga, 2021), identificando incentivos para motivar a la persona en reducir la frecuencia de uso o tiempo en los videojuegos.

El presente proyecto tiene como objetivo psico educar en el uso de videojuegos, por medio de talleres con posibles estrategias para evitar que los adolescentes conviertan su uso en una adicción.

## **JUSTIFICACIÓN**

Hoy en día, debido a la constante evolución de la tecnología, es necesario mantenernos al tanto de la misma. Nos encontramos rodeados de aparatos tecnológicos, sin embargo, muchas veces no sacamos provecho de todo lo que nos ofrecen los mismos. Uno de los factores principales de este problema es el fácil acceso, dificultad en controlar el tiempo y la frecuencia de utilización de los video juegos, dados por una sociedad en constante cambio, factores que impiden dar la importancia a educarse en herramientas tecnológicas útiles en la formación educativa y social. Impartiendo contenidos a través de una metodología psicopedagógica, utilizando herramientas tecnológicas para la correcta educación, en cuanto al uso de videojuegos, con el fin de generar consciencia, autoconocimiento y autocontrol ante los riesgos que consigo conlleva.

## **BENEFICIARIOS**

Dirigido a familiares y adolescentes alumnos de primero y segundo de bachillerato estudiantes de los centros educativos de la ciudad de Loja.

## **OBJETIVOS:**

### **General**

- Sensibilizar y brindar información por medio de un programa psicoeducativo, para que los adolescentes y su familia identifiquen los factores de riesgo y protectores frente a los programas tecnológicos videojuegos y tomen cuidado sobre los posibles efectos negativos para su salud y socialización.

### **Específicos**

- Concienciar a los jóvenes del peligro que conlleva el mal uso y el tiempo de dedicación de los videojuegos.
- Determinar las principales causas por las cuales se produce la adicción a los videojuegos en los adolescentes.
- Proponer estrategias de control parental frente a la adicción a los videojuegos.

## **METODOLOGIA**

La metodología de trabajo para el desarrollo de los talleres se basará en técnicas de intervención grupal: debates, lluvia de ideas, role-playing, etc. El enfoque será eminentemente práctico, mediante la elaboración de actividades aplicables de modo directo en el aula. Adaptando a las necesidades del adolescente.

En paralelo, los familiares participaran de un breve taller en el que se conversara en familia de los videojuegos, la importancia de hacer acuerdos en casa, en familia, estableciendo límites, entre otros aspectos de interés.

La propuesta cumple el objetivo de sensibilizar e informar a la familia y adolescentes sobre los factores que conlleva el mal uso de las tecnologías que puede llegar a convertirse en adicción a videojuegos.

## Taller 1.

<b>DESTINATARIOS</b>	Familia
<b>TEMA</b>	La importancia de hacer acuerdos en casa
<b>OBJETIVO</b>	Proponer estrategias de control parental frente a la adicción a los videojuegos
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogos asertivos</li> <li>- Acuerdos en familia</li> <li>- Importancia de destinar tiempo</li> </ul>
<b>ACTIVIDAD</b>	<p>Dialogos expositivos informando acerca del uso de algunos videojuegos que pueden traer conductas adictivas y perjudiciales para la vida familiar.</p> <p>Acuerdos en familia sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecimiento de limites</li> <li>- Establecer un horario de tiempo libre</li> <li>- Horario hora por hora en compañía de los padres o cuidadores teniendo claridad de las rutinas</li> </ul> <p>Importancia de destinar tiempo para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer tareas y compromisos académicos</li> <li>- Hacer tareas del hogar</li> <li>- Hacer actividad física</li> <li>- Hacer alguna actividad lúdica (arte, música, deporte)</li> <li>- Establecer horario de sueño</li> </ul>
<b>METODOLOGIA</b>	Exposición de los temas. Intervención de los participantes mediante dinámicas. Debates Lluvia de ideas Role-playing,
<b>RECURSOS</b>	Humanos: Familia, adolescentes, maestros Materiales: Encuesta, esferos, equipos didácticos audiovisuales.
<b>TIEMPO</b>	90 minutos
<b>EVALUACIÓN</b>	Encuesta Debates Tormenta de ideas Role-playing,

## Taller 2

<b>DESTINATARIOS</b>	Adolescentes
<b>OBJETIVO</b>	Concienciar a los jóvenes del peligro que conlleva el tiempo de uso de los videojuegos
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preentación</li> <li>- Conceptos y clasificación de adicciones</li> <li>- Factores de riesgo</li> <li>- Autoestima</li> <li>- Asertividad y toma de decisiones.</li> <li>- Control de impulsos</li> <li>- Técnica de relajación</li> <li>- Cierre</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES</b>	<p>Talleres: Se realizará encuentros, charlas educativas para cumplir con los objetivos específicos abordados y considerando los siguientes aspectos: Se ha tomado como referencia la guía de Martínez-et al (2017)</p> <p>Sesión 1: Presentación e inicio, exponiendo los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bienvenida: El primer paso es presentarse todos los miembros que conformen el grupo</li> <li>-Presentación: En este punto se mencionará la estructura del proyecto.</li> <li>-El objetivo de la sesión será realizar la presentación del proyecto y los objetivos del mismo.</li> </ul> <p>Sesión 2: Cuidado con las adicciones. Conceptos y clasificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se iniciará directamente con las temáticas y contenidos de la misma.</li> <li>-Conceptos básicos: ¿Qué es una adicción? Clasificación de las adicciones.</li> <li>-Lluvia de ideas "qué entiendo yo por adicción": El propósito de esta técnica es la libre expresión de ideas.</li> <li>-El objetivo será proporcionar información teórica del concepto de adicción y tipos de adicción.</li> </ul> <p>Sesión 3: Encontrando situaciones de riesgo a mi paso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se trabajarán los diferentes factores de riesgo y protectores que se encuentran presentes en distintos contextos sociales en el que se desarrolla el adolescente. El expositor debe trabajarlos de forma breve, pero que consiga dejar en el adolescente un aprendizaje claro.</li> </ul>

-El objetivo de la sesión será que los adolescentes reconozcan e identifiquen que son los factores de riesgo y protectores.

#### Sesión 4: Mi autoestima.

-Se abordará el tema de la autoestima como una herramienta de prevención que es necesaria en el desarrollo de los adolescentes. Se iniciará la sesión preguntando a los adolescentes: "¿Qué es la autoestima?" Una vez que los adolescentes respondan, el expositor procederá a desarrollar la temática de la sesión, presentando el concepto de "autoestima".  
-El objetivo será desarrollar en el adolescente la autoestima como vía de prevención de conductas adictivas.

#### Sesión 5: Mis herramientas de prevención: la asertividad y toma de decisiones.

-Se tratará la comunicación asertiva y toma de decisiones como herramienta de prevención ante las adicciones en los adolescentes. Para abordar este tema se dará inicio con una serie de preguntas a los adolescentes, con el fin de saber con qué conocimientos cuentan sobre este tema, si tienen alguna idea o han escuchado alguna vez esta palabra.  
-El objetivo será proporcionar al adolescente estrategias de prevención mediante una comunicación asertiva y una adecuada toma de decisiones.

#### Sesión 6: Control de impulsos: expreso lo que siento.

-Se intentará que los adolescentes logren un estado de desinhibición; distensión, disfrutando con el grupo. Trabajo de expresión corporal y movimiento. Lenguaje no verbal.  
-El objetivo será que el adolescente pueda eliminar la tensión que se le va acumulando mediante ejercicios de expresión corporal.

#### Sesión 7: Técnicas de relajación. Introducción al método de la Respiración Diafragmática

-Se dará una breve descripción de "¿Qué es la ansiedad?" y "¿Cómo puede influir este estado en nuestras vidas?". Se explicará qué son las técnicas de relajación y cuáles son las principales técnicas.  
-El objetivo es conseguir que los adolescentes adquieran unos conocimientos básicos sobre esta técnica, los cuales puedan ser empleados ante cualquier situación generadora de ansiedad.

	<p>Sesión 8: Se repasará lo expuesto durante el programa, haciendo hincapié en los puntos más relevantes del mismo. Se dedicará un tiempo a posibles dudas que les surjan a los miembros del grupo. Por último se procederá a la despedida y cierre del grupo.</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Brindar una pequeña introducción explicativa a los adolescentes sobre las fases de cada taller, la organización. Al inicio de cada sección se ira motivando para el desarrollo eficiente de cada temática.</p> <p>Socialización, discusión, dudas, interrogantes de las temáticas.</p> <p>Facilitar información sobre las temáticas de cada taller</p> <p>Palabras de cierre con la intervención de los participantes.</p> <p>Dinamica partiipativa</p>
<b>RECURSOS</b>	<p>Humanos: adolescentes, maestros</p> <p>Materiales: Fotocopias marcadores, esferos, equipos didácticos audiovisuales, sala con mesas y sillas, pizarra.</p>
<b>TIEMPO</b>	50 minutos
<b>EVALUACION</b>	<p>Sesiones expositivas con vídeo-discusión sobre situaciones de riesgo, análisis de casos, lluvia de ideas y rondas de expresión.</p> <p>Por medio de una entrevista se procederá a realizar la evaluación final para obtener la mayor cantidad de información posible sobre el paciente tras su paso por el programa psicoeducativo.</p>

## Conclusiones

Luego de haber finalizado el presente estudio, se concluye que:

Entre las características demográficas contextuales de la población estudiada, los encuestados en su mayoría fueron hombres con una edad promedio de 15 años, el tiempo de interacción con los videojuegos fue de 2,55 horas en días laborables. Mientras que el tiempo de interacción con los videojuegos en los días festivos, presentó una media de 3,83 horas. Adicionalmente, de acuerdo a la zonificación, se concluye que el mayor porcentaje de la población de estudio pertenece al sector urbano.

Referente a la adicción de los adolescentes a los videojuegos, en Loja existe una prevalencia del 43% de estudiantes entre 15 y 17 años, que realizan un uso abusivo de los videojuegos.

Finalmente existe una relación positiva moderada baja, entre la adicción a los videojuegos con el rendimiento académico de los adolescentes de la ciudad de Loja. Es decir que no necesariamente la adicción a los videojuegos afecta el rendimiento académico, sin embargo este hallazgo motiva a ampliar el espectro de investigación, respecto al tipo de videojuego y el tiempo de interacción para confirmar tal relación..

## **Recomendaciones**

Prevenir el uso desmedido de los videojuegos, dando ejemplo y estableciendo reglas en casa al utilizar aparatos electrónicos.

Sensibilizar a los adolescentes, mediante la aplicación de la propuesta que precide a este trabajo, con estrategias para alternar actividades que no involucre una pantalla.

Se recomienda fortalecer los factores de protección con actividades extracurriculares tales como: deportes, ciclismo, arte, música, entre otros para que desarrollen sus habilidades y talentos.

## Referencias

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Cavero-Redondo, I., Beltran-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between Screen Media Use and Academic Performance among Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1058–1067. <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2019.3176>
- Allen, Britthany; Waterman, H. (2022). *Etapas de la adolescencia*. 1, 13–15.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. <https://doi.org/10.1176/APPI.BOOKS.9780890425596>
- Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Bueno Sáinz, Ó. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biológica*, 28(3), 100335. <https://doi.org/10.1016/J.PSIQ.2021.100335>
- Carbonell, X. (2020). *EL DIAGNÓSTICO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN EL DSM-5 Y LA CIE-11: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA CLÍNICOS*. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Cardenas, Ingrid; Vásquez, Salomon; Verde, Emily; Díaz, E. (2020). Rendimiento académico: universo muy complejo para el quehacer pedagógico. *Revista Muro de La Investigación*, 5(2), 53–65. <https://doi.org/10.17162/RMI.V5I2.1325>
- Castro-Pozo, M. U. (2019). Adolescencia y juventud: reposicionamientos teóricos. *Investigaciones Sociales*, 22(40), 59–72. <https://doi.org/10.15381/is.v22i40.15883>
- Díaz, Adoración; Maquilón, Javier; Mirete, A. (2022). Validación de la escala Ud-TIC sobre el uso problemático del móvil y los videojuegos como mediadores de las habilidades sociales y del rendimiento académico. *Revista Española de Pedagogía*, ISSN 0034-

- 9461, Vol. 80, N° 283, 2022, Págs. 533-558, 80(283), 533–558. <https://bit.ly/3IPeMgD>
- Encinas, Francisco;Requesens, Ana;Fuentes, M. (2021). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*.
- Esteves Villanueva, A. R., Paredes Mamani, R. P., Calcina Condori, C. R., Yapuchura Saico, C. R., Esteves Villanueva, A. R., Paredes Mamani, R. P., Calcina Condori, C. R., & Yapuchura Saico, C. R. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 16–27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Garces, Yaritza;Santana, Lidia;Garcia, L. (2020). Proyectos de vida en adolescentes en riesgo de exclusión social. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 149–165. <https://doi.org/10.6018/RIE.332231>
- García, A. E. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218–228. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Grupo Comunicar*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Gómez, Fernando;Devís, José;Molina, J. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- González, Javier;Valdés, J. (2018). *Colaboración especial La adolescencia como género cinematográfico: de la reivindicación a la oportunidad*. [www.pap.es](http://www.pap.es)
- González, I. (2021). *Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes vulnerables*. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>
- Hernandez-Peña, H., Lagomarsino-Montoya, M., Aguirre-Martínez, G., Mansilla-Sepúlveda, J., Estay-Sepúlveda, J. G., & Ganga-Contreras, F. (2020). La era digital comprendida desde la Psicología humanista/The Digital Era from a Humanist Psychology Viewpoint. *Revista Costarricense de Psicología*, 39(1), 35. <https://doi.org/10.22544/rcps.v39i01.03>
- Hernández Arteaga, J. (2021). La psicoeducación: una herramienta terapéutica fundamental

- en salud mental. *MediSur*, 19(3), 351–352.  
<https://www.redalyc.org/journal/1800/180068641002/html/>
- Iglesias-Carid, G., Domínguez-Alonso, J., & González-Rodríguez, R. (2022). Gender and age influence on adolescents' video games use. *Psychology, Society and Education*, 14(2), 11–19. <https://doi.org/10.21071/PSYE.V14I2.14267>
- Julia, Garay, Carlos, A. (2021). *Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico*. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/>
- León, Jaime;García, Darwin;Cabrera, Luis;Erazo, J. (2020). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano. *Cienciamatria*, 6(3), 450–475. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.410>
- López-Noguero, F., Gallardo-López, J. A., & Muñoz-Villaraviz, D. (2021). Video Games and Pre-Adolescence. Use, Habits and Socio- Educational Implications According to Gender. *Revista Colombiana de Educacion*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/RCE.NUM84-12701>
- López Fernández, F. J., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita, L., & Ibañez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Àgora de Salut*, VII, 147–153. <https://doi.org/10.6035/AGORASALUT.2020.7.15>
- Martínez-González, J. S. (2020). Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de La Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 2(3), 40–41. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/5076>
- Martinez, et. al (2017). Programa psicoeducativo para los adolescentes adictos a las nuevas tecnologías. *Revista presencia salud mental, investigación y humanidades*. <https://bit.ly/3lQ8ZaJ>
- Ramirez, Raquel;Escobar, Isabel;Beléndez, Augusto;Arribas, E. (2020). *FACTORES QUE AFECTAN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO FATORES QUE AFETAM O DESEMPENHO ACADÊMICO*. <https://doi.org/10.26571/reamec.v8i3.10842>
- Risco, Sebastian;Cassaretto, M. (2021). *Trastorno de juego por Internet y función parental en estudiantes universitarios | Revista Internacional de Investigación en Adicciones*. <http://riiad.org/index.php/riiad/article/view/riiad-2021-2-04>

- Rodríguez, Mónica;Garcia, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/EGLOBAL.438641>
- Rojas, C., Vera, J., Pardo, E., & Henriquez, F. (2018). Adicción a internet en adolescentes : una breve revisión internet addiction in adolescents : a brief review. *Drugs and Addictive Behavior*, 3(2), 267–281.
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36–46. <https://bit.ly/3kdJS0Z>
- Sanchez-Gomez, M., Oliver-Casademont, A., Adelantado-Renau, M., Bresó, E., Sánchez-Gómez, M., Oliver, A., Bresó, E., & Es, B. (2020). *Inteligencia emocional y ansiedad en adolescentes: una propuesta práctica en el aula.* 74–89. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/189065>
- Solórzano-Gonzales, P. (2019). Inteligencia emocional y bienestar psicológico en adolescentes limeños. *CASUS. Revista de Investigación y Casos En Salud*, 4(1). <https://doi.org/10.35626/CASUS.1.2019.160>
- Sotés, Juan;Rodríguez, Y. (2022). *Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención , diagnóstico y tratamiento.* 16(3), 4–6.
- Trujillo, M. (2019). La adicción y sus diferentes conceptos. *Centro Sur*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.31876/cs.v3i1.18>
- Vega, Rosa;Arencibia, J. (2019). El lado oscuro de Internet: un estudio bibliométrico de la literatura sobre comportamientos adictivos en línea. *Revista Española de Documentación Científica*, 42(4), e251–e251. <https://doi.org/10.3989/REDC.2019.4.S8>
- World Health, O. (2021). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad.*
- Zambrano Mendoza, Y. Y. de los Á., Campoverde Castillo, A. C., & Idrobo Contento, J. C. (2019). Importancia entre la comunicación padres e hijos y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico -*

*Profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 4, N° 5, 2019 (Ejemplar Dedicado a: Mayo 2019),  
Págs. 138-156, 4(5), 138–156. <https://doi.org/10.23857/pc.v4i5.969>*

Zambrano, T. C. (2019). EVALUACIÓN PSICOLÓGICA DE LA PERSONALIDAD ASOCIADO AL CUTTING Y BAJA AUTOESTIMA EN ADOLESCENTES. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 3(5), 18–25. <https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol3iss5.2019pp18-25p>